



La Corte d'Estate

UN'AVVENTURA PER ARC SCRITTA DA MOMATOES

<https://nessundove.it/arc>



NESSUN

DOVE

LA CHIAVE
S
delle storie

Autore BIANCA “MOMATOES” CANOZA
Traduttore CHIARA LOCATELLI
A cura di OSCAR BIFFI, MARIA GUARNERI

Le illustrazioni sono state realizzate da MOMATOES a partire da immagini di pubblico dominio, incluse le opere di Monet, Ingres, Cézanne e Klimt.

Questo documento è un'opera di fantasia. Personaggi, fatti e luoghi citati sono inventati dagli autori o impiegati a puro scopo narrativo. Ogni riferimento a fatti, luoghi e persone reali è del tutto casuale.

Una pubblicazione NessunDove © 2023
Tutti i diritti sui testi sono riservati ai rispettivi autori

www.nessundove.it/arc

Prima edizione Dicembre 2023.



Benvenuti alla Corte d'Estate

Una volta ogni tre anni, per tre giorni e tre notti, tutte le piante del regno vanno in pellegrinaggio alla capitale **Radiosa** per un florilegio di feste, banchetti e risate: il **Ballo d'Estate**, la celebrazione della grande fioritura.

Il **Principe d'Estate**, erede del glorioso **Re Sole** in persona, fa da ospite magnanimo per le piante in visita al suo castello. Con l'aiuto del suo fido Maggiordomo **Gorty**, il Principe si assicura come da tradizione che nulla interrompa i festeggiamenti e che la **Dama della Valle**, Eterna Custode delle Selve, venga accolta con tutti gli onori.

Per questo ballo, c'è anche un secondo motivo per celebrare: il giovane Principe d'Estate compirà ventisette anni nel terzo giorno dei festeggiamenti, la più propizia delle età. Eppure, il Gonfaloniere di Radiosa è fuori di sé dall'angoscia, perché **una strana circostanza minaccia di rovinare le festività.**

In tutta Radiosa, **le risate dei fanciulli sono scomparse;** i bambini sembrano in salute, eppure in loro non c'è più traccia di gioia e meraviglia. Una tragedia del genere non era mai avvenuta.

E sebbene il Principe d'Estate sia sempre stato attento ai bisogni dei suoi sudditi, negli ultimi tempi si è fatto più distante: ogni richiesta di udienza da parte del Gonfaloniere è stata respinta da Gorty!

"Sua Maestà è impegnato con il Ballo."

Che comportamento bizzarro! Qualcosa non va. Forse il Principe è malato? **Il Gonfaloniere prega gli Eroi di andare in cerca del Principe... Anche a costo di infiltrarsi nel castello e nei festeggiamenti per il Ballo d'Estate.** Un compito semplice, no?

Siete pronti?

La Corte d'Estate è un'avventura perfetta per una partita da 4 ore, da affrontare con un gruppo di Eroi in erba.

È ambientata in un mondo fiabesco, dove le piante parlano, gli animali conoscono un mestiere e nei cuori si mescolano gentilezza e crudeltà. Ogni cosa è avvolta da mistero e meraviglia. La forza d'animo degli Eroi è più importante della loro maestria con la spada.

Ma dietro alla bellezza si nasconde l'oscurità. L'avventura tocca temi tutt'altro che frivoli: creature benintenzionate ma crudeli, un amore destinato a fallire, l'impotenza sotto al peso delle responsabilità. E api, un sacco di api.

Guida, spiega agli Eroi che la partita mescolerà momenti leggeri e stravaganti con scorci più cupi e malinconici, proprio come una fiaba d'altri tempi.



Cosa sta succedendo?

La situazione è più disperata di quanto sembri. La gloriosa discendenza del Re Sole domina incontrastata da millenni per un semplice motivo: **raggiunta la maturità, l'erede al trono diviene un mero simulacro per l'anima del Re Sole in persona.**

L'Ascesa lo ucciderà per lasciare spazio al divino sovrano.

Ora il Principe d'Estate giace a letto in preda alla febbre, mentre l'Ascesa del Re Sole comincia già a bruciargli in petto.

La Dama della Valle non vuole accettarlo. Da anni è innamorata del Principe e ormai lo considera il custode del suo cuore imperscrutabile. **Ha un piano: ha piantato nel cuore del Principe il seme di un Giglio del Rito per recidere il legame tra la sua anima e quella del padre.** Ma per nutrire le radici del Giglio, ha ordinato alle proprie piante di **risucchiare la linfa vitale di Radiosa:** i bambini non sono che le prime vittime.

Gorty la sta aiutando. Nel suo cuore sa che questo piano non porterà a nulla di buono, ma la vista del Principe che ha cresciuto come un figlio, ora invalido e morente, è troppo straziante. Il suo vecchio cuore si rifiuta di lasciarlo morire.

Ne varrà la pena?

Quando l'Orologio dell'Apocalisse batterà la mezzanotte, l'Ascesa sarà interrotta: il Giglio fiorirà e il Principe sarà salvo, ma Radiosa non conoscerà più la gioia.

PRESAGI

1. Il Giglio del Rito continua a crescere, affondando le radici nel cuore del Principe.
2. L'unica pianta che rifiuta di unirsi al Rito, il povero Peppe Rone, è in catene nelle Segrete Alveari.
3. Gorty e la Dama nascondono la verità ai Cavalieri e alla Corte d'Estate dietro a una montagna di bugie.

PRESAGIO

Il Giglio del Rito cresce

Il fiore della Dama della Valle affonda le radici nel cuore del Principe, nutrendosi della gioia di Radiosa. **Quando le cose peggiorano**, il Giglio assorbe la linfa vitale dagli ospiti del castello.

Legenda:

A ogni evento principale dei **PRESAGI** corrisponde un simbolo che lo colloca in un preciso **ISTANTE**. Quando lo annerisci, l'evento si verifica.

INIZIO

Imposta la durata dell'Orologio dell'Apocalisse:

Annerisci subito gli eventuali cerchi in eccesso rispetto al numero di **ISTANTI** della partita.

Se servono più di **12 ISTANTI**, annerisci mezzo cerchio per ogni **ISTANTE** perduto.

L'unica Pianta in disaccordo con il piano della Dama è in prigione nelle Segrete Alveari.

Quando le cose peggiorano, le altre Piante si fanno sempre più ostili e preoccupate.

Peppe Rone è in catene

PRESAGIO

ARC



PRESAGIO

Gorty e la Dama mentono

la Corte d'Estate non sa la verità su quello che sta accadendo al Principe.

Quando le cose peggiorano, la confusione tra i Cavalieri porta ad azioni sempre più estreme.

Ogni volta che l'Orologio dell'Apocalisse avanza, un Istante è perduto.

Inoltre tira d6 per ogni **PRESAGIO** ancora irrisolto: si perde un **ISTANTE** in più per ogni **5** o **6** ottenuto.

LA SVENTURA



L'Ascesa sarà interrotta:

il Giglio del Rito fiorirà e il Principe sarà salvo, ma Radiosa non conoscerà mai più la gioia.

UN GIOCO DI RUOLO
FORIERO DI SVENTURA

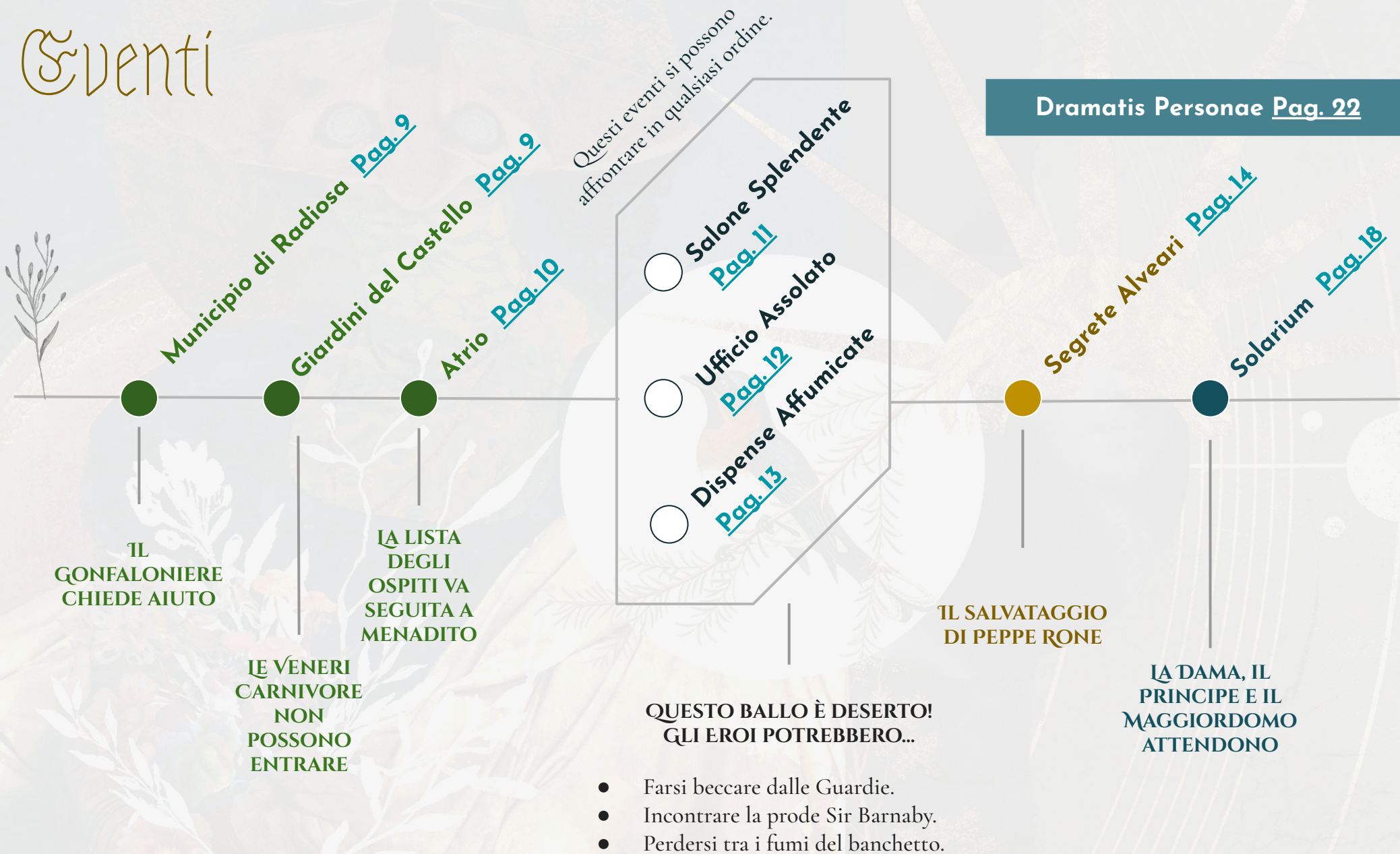
N° DI SESSIONI	NUMERO DI ISTANTI	L'OROLOGIO AVANZA OGNI...
1	3 ogni ora di gioco	30 minuti
2-3	1,5 ogni ora di gioco	ora
4+	1,5 ogni sessione	sessione


Quando tutti gli Istanti sono perduti, arriva l'Apocalisse.

REGOLA ALTERNATIVA: UN DADO PER PRESAGIO

Puoi collocare un dado su ogni angolo della scheda dell'Apocalisse dedicato a un **PRESAGIO** e tirarli uno per volta, in modo da sapere quale **PRESAGIO** in particolare ha peggiorato la situazione e rispecchiarlo nella storia.

Eventi





Luoghí

Municipio di Radiosa

L'arredo sobrio è quasi sommerso di libri, editti e pergamene. Una scrivania con diciassette scomparti domina la stanza e quasi nasconde il Gonfaloniere seduto sulla sua poltrona. Un andirivieni di Gatti Burocrati la carica sempre più di scartoffie.

Il Gonfaloniere, uno gnometto appena più alto della scrivania, sembra sopraffatto. Dirà agli Eroi tutto quello che sa.

- “Gorty è più acido del solito, davvero non capisco perché. Ma è sempre stato rigido. E protettivo verso il Principe”.
- “Se ammettete che vi ho mandato io, potrebbero impedirvi di entrare. Ma, come dire... Per questo ho chiamato voi. Siete esperti di questo genere di cose. No?”
- “Alcuni degli invitati vegetali sono ancora in viaggio, anche se molti sono già qui. Potreste farvi passare per loro... Ah, ma non sembrate piante. Forse può essere un problema”.
- “Il castello è pieno di sale e saloni. E alcove. E una segreta o due. Ah, e di guardie, ma di solito sono simpatiche. Magari un po’ annoiate. Sir Amelie è appena diventata Capitano... Lei è meglio evitarla, sì”.
- “Giusto, la ricompensa! Un mese di vitto e alloggio nella taverna più ricca della capitale. Che ne dite?”.

Se interpellati, i Gatti Burocrati rispondono:

- “Miaaaaao!”. (Sto lavorando!)

Giardini del Castello

Il castello sembra sempre riscaldato dal sole, anche nel cuore della notte. Le alte mura sono circondate da un fossato profondo, con un ponte levatoio che conduce ai cancelli. Davanti all'ingresso c'è una piccola coda di piante irritate: felci, fiori e persino una cricca di veneri carnivore, tutte in attesa di entrare. C'è trambusto alla guardiola e l'aria è piena di borbottii scontenti.

La Portinaia non sa se le Veneri Carnivore sono piante o animali e le sue insinuazioni non fanno che offendere gli ospiti. Di fianco a lei c'è un Cavaliere Falena, terrorizzata per buone ragioni.

La Portinaia è un po' tonta, ma benintenzionata. Una bugia ben raccontata potrebbe convincerla che anche gli Eroi sono piante.

- “Come fate a essere piante se mangiate gli insetti? Potete ripetermelo più piano? Qui sono ammesse solo le piante.”

Il Cavaliere Falena al suo fianco non è altrettanto facile da abbindolare, ma sarà grata agli Eroi se scacceranno le veneri.

- “Mi vogliono mangiare! NON farle entrare, mi mangeranno!”.

Le Veneri Carnivore fanno scattare le fauci con irritazione. Se gli Eroi le aiutano a entrare, metteranno una buona parola per loro una volta giunti nell'Atrio.

- “È un'accusa ridicola! Le Falene hanno un saporaccio”.

Atrio



Una sala riccamente decorata con soffitti a volta e divanetti antichi. Dal lato opposto all'uscita c'è una grande porta di legno intarsiato che porta al Salone Splendente.

Due Cavalieri in armatura sono di guardia ai lati della porta, un terzo siede in disparte e tiene d'occhio gli ospiti per intervenire in caso di disordini.

Origliando, si sentono i Cavalieri dell'atrio scherzare su un topolino che continua a chiedere di entrare nella Guardia d'Onore mentre controllano gli invitati uno per uno.

Se il Cavaliere seduto in disparte nota gli Eroi, chiederà il motivo della loro visita. A seconda della risposta, potrebbe offrirsi di scortarli, chiamare il Capitano Amelie, o lasciarli in pace.

- **Se gli Eroi fanno il nome di Gorty o del Gonfaloniere, verranno scortati all'Ufficio Assolato.**
- **Se mentono dicendo di essere qui per aiutare con il Ballo o di lavorare nel castello, saranno indirizzati alle Dispense Affumicate.**
- **Se le Veneri Carnivore li accompagnano, potranno entrare nel Salone Splendente.**

Su un divanetto vicino all'ingresso c'è una pianta di Gramigna che borbotta qualcosa sulle erbacce. Non ha simpatia per gli esseri umani, ma gli Eroi potrebbero ottenere un favore molto pigro in cambio di una cura per la sua indigestione:

- **"Mi hanno chiamato erbaccia! Per mettere radici mi hanno dato solo del terriccio terribile, una schifezza ipercalorica che la Dama insiste per dare a tutti gli ospiti... No, non ho voglia di parlare!"**

Se gli Eroi creano trambusto, vengono scoperti a mentire o passano troppo tempo nell'Atrio, arriverà il Capitano Amelie per portarli all'Ufficio Assolato in attesa del giudizio di Gorty.

Salone Splendente

Tanto regale da risultare osceno. Il soffitto a cupola è affrescato per somigliare al cielo, incorniciato da nubi dorate. Un enorme candelabro sferico simula il Sole splendente.

La luce delle magnifiche finestre è filtrata da tende pesanti. Lungo le pareti ci sono tavoli di marmo carichi di delizie e alti seggi dorati, ma il centro del Salone è vuoto... E gli ospiti all'interno sono davvero pochi. Che fine hanno fatto tutti?

Nel Salone restano solo tre gruppetti di ritardatari.

1. Alcuni Glicini pettegoli si divertono a criticare l'abbigliamento degli Eroi, prima di riprendere a spertircarsi in lodi sulla Dama della Valle. Si dicono contenti che abbia finalmente un alleato, ma rifiutano di spiegare altro.
2. Il Capomastro Marmotta si torce le zampe per l'angoscia parlando con un Pungitopo. Pare che i Noblin abbiano scavato troppo vicino alle Segrete Alveari, causando qualche crollo, e adesso hanno portato giù un prigioniero... Il Pungitopo chiede se si tratta di Peppe Rone, il Peperoncino che sa sempre tutto di tutti e che ha creato tutto quel trambusto l'altro giorno. Marmotta non è sicura. "Una volta portavano giù i prigionieri dalla scala vicino alle Dispense, ma ho sentito che hanno aperto un altro ingresso da qualche parte".
3. Jerome, una guardia annoiata vicino alla porta. Non ha problemi a dare indicazioni agli Eroi e non sembra importargli molto della loro identità... Ma se chiedono troppo, dopo aver risposto mugugnerà "Vabbè, io vado a fare rapporto su voialtri. Senza rancore, eh", incamminandosi verso l'Ufficio.

Uscite – (1) Una porta nascosta per la servitù. Conduce alle Dispense Affumicate. Un cartello dice "Vietato l'accesso! Affumicatura in corso." (2) Un corridoio elegante. Porta all'Ufficio Assolato. Amelie e due Cavalieri lo pattugliano e arrestano gli intrusi.

Ufficio Assolato

La stanza contiene una grande libreria, un tavolo di mogano con tre sedie e un divano. Un lucernario circolare la inonda di sole. Sul tavolo c'è un tagliere di formaggi (un occhio attento vedrà i segni dei denti di un topo).

Alle pareti, l'espressione crudele sul volto dipinto del Re Sole fa da contraltare a quella gentile dei ritratti del Principe. Sotto al quadro più imponente del Re c'è una targa che recita "La Gloria illumina la Via". L'aureola che circonda la testa del Re sembra stranamente opaca. Se colpita dalla luce del sole, farà scattare un meccanismo che apre la porta segreta dentro la libreria.

Tra i volumi dello scaffale c'è "La Dinastia Eterna del Sole", un trattato sulla famiglia reale. L'albero genealogico è una linea retta: le poche volte che nasce più di un erede, sembra sempre morire prima di sposarsi. Stranamente, tutti gli antenati del Re Sole hanno lo stesso volto crudele. Passando un po' di tempo a studiarlo, si scopre che tutti i Re Sole sono ascisi al trono a 27 anni.

Se gli Eroi vengono fermati dai Cavalieri, saranno scortati qui al cospetto del Capitano Amelie. La donna manderà a chiamare il Maggiordomo Gorty e resterà di guardia nell'Ufficio per tenere d'occhio i prigionieri.

- **"Stiamo facendo del nostro meglio per mantenere l'ordine. Se per Gorty la questione può attendere, vi prego di ascoltarlo. È il volere del Palazzo".**

Se invece di aspettare o cercare di combatterla gli Eroi le raccontano tutto, Amelie si mostrerà turbata:

- **"Eppure Gorty aveva detto... Siete qui per i bambini? La faccenda preoccupa anche me. Vado a cercarlo, voi restate qui".** [Amelie lascia l'ufficio e mette qualcuno di guardia... Fuori dalla porta!]

Se gli Eroi arrivano dall'Atrio, troveranno un altro Cavaliere fuori dalla porta.

Dopo un po', gli Eroi cominceranno a sentire la vocetta femminile di una Topolina: "Liberatemi! Sono chiusa dietro la libreria!".

- **"Mi presento, vossignori: Sir Cavalier Barnaby, la più onorevole fra i Topi! Invoco il vostro aiuto per una nobile missione di salvataggio: il mio buon amico Peppe Rone è stato imprigionato per essersi opposto alla Dama!"**

Aperta la porta segreta, gli Eroi potranno seguire Barnaby lungo il corridoio che conduce alle Segrete Alveari. Prima di essere costretta a tornare sui suoi passi, la povera Barnaby si stava dirigendo lì per salvare Peppe rone.

- **"Le mie umili zampe sono troppo basse per afferrare quella maniglia, dunque sono grata per la vostra considerevole stazza e la vostra ancor più considerevole compassione. Aiutatemi e vi assisterò nella vostra cerca!"**

Dopo **30 MIR** o quando il trambusto eccessivo mette in allarme le guardie, Gorty arriverà e ordinerà che gli Eroi vengano imprigionati nelle Segrete.

Dispense Affumicate

Dentro non si vede quasi nulla, a causa della densa coltre di fumo che ricopre tutto. Il profumo, almeno, è piacevole.

Nascosto dal fumo, un passaggio si apre sulle Segrete Alveari: della vecchia porta restano solo poche tavole di legno penzolanti dai cardini, ma il passaggio è stato sbarrato con chiodi e travi. Un cartello avverte: "Pericolo! Api!".

Nelle dispense fa un caldo soffocante. Tutto è ordinato: dell'incidente che ha rotto la porta resta solo qualche sacco di farina caduto a terra. La stanza è enorme, dominata da grandi banconi e scaffali torreggianti.

Il fumo non è dovuto alla cucina: è una misura di contenimento per le Api che hanno rotto la porta. Emana dal becco di una **Teiera Vaporosa** al centro della sala.

Un Eroe che ascolta attentamente sentirà il sibilo del vapore; un altro che attinge a **Sapienza o Tradizioni** ricorderà che teiere simili sono spesso usate per creare finta "nebbia" a teatro; con **Mestieri o Ingegneria** si renderà conto che per spegnerla è sufficiente raffreddarla.



Vicino alla Teiera Vaporosa c'è un libromastro aperto.

- *"Per tre giorni, niente cibo né bevande agli appartamenti reali. Il quarto giorno, preparare il pasto preferito del Re Sole (porzioni abbondanti!!!) per il Principe".*
- *"La Dama della Valle chiede provvigioni aggiuntive per gli ospiti vegetali. Mai viste richieste così esose. Gorty ha detto che le consegnerà di persona e gli ospiti non vanno assolutamente disturbati".*
- *"Dall'inizio del Ballo la teiera si comporta in modo strano. Credo che qualcosa nell'aria la faccia produrre più del previsto. L'inserviente dice che è per il polline..."*

Segrete Alveari



Tutto (tranne il pavimento...) si trasforma in uno sciame di Api ronzanti al minimo tocco. Le pareti? Api. Le macerie? Api. Quel panino mezzo mangiato dimenticato per terra? Anche quello è fatto di Api.

Il lato positivo è che, dato che ogni barriera è fatta di Api, è facile attraversarle... A patto di essere punti e subire **3 Danni Sangue** prima che lo sciame si ricompatti. Le Api sono senzienti e anche piuttosto amichevoli, ma parlano solo la loro lingua ronzante. Per imitarla con una combinazione di vibrazioni della gola e movimenti del corpo c'è bisogno di affidarsi alle **Arti** o qualcosa di simile.

Per rendere le Api placide e innocue bastano un sacco di fumo, della buona musica o un mazzo di fiori gustosi. I rumori forti le agitano. Tutto questo si può scoprire grazie a un Successo in **Sapienza o Mestieri**.

Nella prossima pagina c'è una mappa che mostra la cella di Peppe Rone..

- "Bah, sono rinchiuso qui solo perché alla Dama piace il Principe. Ha una cotta paurosa. Se ne sta chiusa nella stanza di Sua Maestà da tre giorni, scandaloso, no? Ha chiesto a tutti di cominciare a buttar fuori questo polline schifoso che assorbe tutta l'energia... Io non ci penso nemmeno! La Dama si è offesa a morte e... Aspetta, com'è che usciamo di qui?"

Ah, certo che lo so dove stanno le stanze del Principe. Mi ci infilo tutti gli anni durante il Ballo perché non ci entra mai nessuno e il letto è così comodo... Oh, guarda, c'è la Topolina! Barbara, Bortola, com'è che ti chiami? Mi sei mancata! L'hai poi trovato quel formaggio?"



Dispense Affumicate

Se gli Eroi non incontrano Barnaby nell'Ufficio Assoluto la troveranno qui: sta cercando di domare un'Ape inferocita. "È solo una barriera linguistica," lo giura.



Se gli Eroi vengono arrestati, Gorty li farà portare in questa cella. Altrimenti è vuota.

Peppe Rone strepita chiedendo aiuto. Peccato che il rumore agiti le Api.



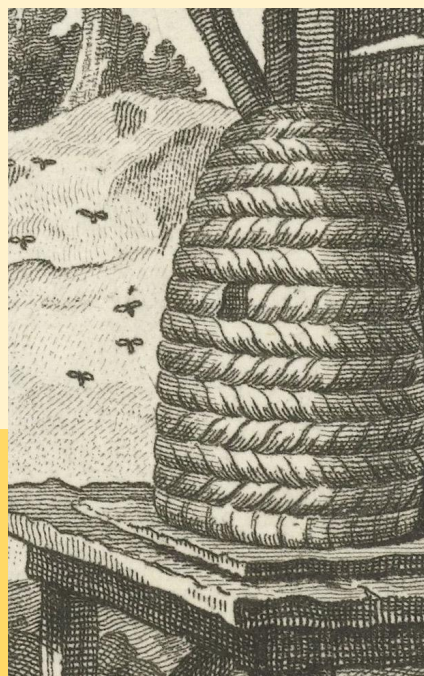
Finte pareti.
Fatte di Api.

Ufficio Assoluto

Panino al formaggio. Barnaby è tentata di mangiarlo. Fatto di Api.

I detriti occupano metà del pavimento.
Fatti di Api.

I detriti degli scavi dei Noblin riempiono il corridoio all'altezza della cintola. Anche questi sono fatti di Api.



Un grosso alveare. Se gli Eroi fanno del male alle Api o toccano l'alveare, lo sciame comincerà a inseguirli con violenza. Barnaby li avvertirà di fare attenzione.

Gli Eroi dovranno superare l'alveare con cautela, ma poi saranno al sicuro. Se si inimicano le Api, la battaglia sarà difficile per la pura superiorità numerica. Barnaby si offrirà di restare indietro a tenere a bada lo sciame per permettere agli Eroi di proseguire.

Sembra un'armeria.
In realtà sono Api.

Uscita
Misteriosa

Dopo le Segrete

L'uscita misteriosa indicata da Peppe Rone porterà gli Eroi a un corridoio anonimo. La loro guida vegetale mostrerà loro la strada per il Solarium, dove si trovano lo studio e le stanze del Principe. A quel punto, insisterà per andarsene: il suo fegato di peperoncino non sopporta il pericolo.

Se gli Eroi non gli hanno ancora chiesto cosa sa, sarà più che felice di spettegolare adesso.

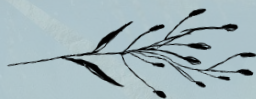
- "Allora, dicevamo, la Dama è innamorata del Principe, no? Mai vista sorridere se non davanti a lui, mai. E di solito ha il cuore freddo come il ghiaccio".
- "A un certo punto comincia a ordinare a tutti di produrre quel suo orribile polline... lo lo so cosa fa davvero, assorbe energia. Luce. Gioia. Quella roba lì. I bambini sono molto allergici. Insomma, lo sanno tutti che i loro polmoni fanno schifo. A cos'è che servono i polmoni a voi umani, poi?".
- "Dice che è per una cosa importante. Non ho ben capito, un regalo di compleanno? Oggi è il compleanno del Principe, vero? Strano che suo padre non sia venuto a palazzo per festeggiare. In effetti è strano anche che il Principe non si sia fatto vivo per festeggiare. Non l'ho mai visto da quando sono arrivato per il Ballo. Ma forse è solo che la Dama si è chiusa in stanza con lui. Scommetto quello che volete che sono lì insieme".
- "Sì, è proprio lì dentro. Girate a sinistra e trovate la porta. No, io non ci vengo, se mi vede mi uccide! Insomma, ucciderà anche voi, ma forse a voi sta bene così. Che ne so. Avete una polizza sulla vita?".

La prode Sir Barnaby non esiterà ad accompagnare gli Eroi fino alla fine se le viene chiesto.

Proprio come dice Peppe Rone, dopo una svolta a sinistra si trova la grande porta del Solarium.



Solarium



Il Solarium è un piccolo studio, unito da un'arcata alla stanza da letto del Principe.

Quando gli Eroi entrano, vedranno che la parete sinistra ospita una miriade di piccole serre, tutte rigogliose e ben curate. Su una scrivania ornata in fondo alla stanza si trova un diario rilegato in pelle. L'arcata che conduce alla stanza da letto si trova sulla destra.

Gli Eroi possono origliare una conversazione agitata tra il vecchio Gorty e l'eterea Dama della Valle.

Il diario è aggiornato fino all'inizio del Ballo. Ecco le ultime pagine:

- **Due giorni prima:**
"La Dama arriverà tra due giorni. Un altro Ballo. Il mio ultimo. Lei è turbata, la conosco, ma ho fatto del mio meglio per spiegarle".
- **Un giorno prima:**
"Comincia domani. Gorty, ho paura. Ma devo farlo".
- **Inizio del Ballo:**
"Almeno potrò vederla un'ultima volta. So che l'Ascesa non mi farà male e che i ricordi non se ne andranno... Ma voglio solo provare un'ultima emozione. E se quell'ultima emozione sarà tutta per lei, allora ascenderò felice".

La discussione nell'altra stanza sembra farsi sempre più tesa:

- **Gorty:** "Avevi detto che una volta fiorito il polline sarebbe scomparso! Che la gente sarebbe tornata normale!"
- **Dama:** "Ho detto che il polline scomparirà. Non che l'energia verrà restituita".
- **Gorty:** "Cosa vorresti dire? Radiosa resterà in questo stato?!"
- **Dama:** "E tu mi sarai grato. Il Principe tornerà, libero dalla maledizione che è lo spirito di suo padre. Per mio volere. Taci, ora! Il Giglio sta per sbocciare".

Stanza del Principe

Il Principe giace nel suo letto. Il Giglio del Rito ha messo radici nel suo petto. La Dama della Valle veglia su di lui. Al fianco di lei, Gorty sembra piccolo e gracile.

Gorty cercherà di chiamare le guardie non appena vede gli Eroi. A meno che non venga messo a tacere immediatamente, Amelie e un Cavaliere faranno irruzione nel Solarium dopo **10 MIR**. Gorty e Amelie possono però essere persuasi ad aiutare gli Eroi contro la Dama, per esempio con un Successo in **Carisma**, **Fermezza** o **Intuito**. La prova è molto difficile [**SD-1**], a meno che gli Eroi non facciano leva sui desideri del Principe (per Gorty) o sulla lealtà al regno (per Amelie).

La Dama non ha interesse a combattere, a meno che gli Eroi non facciano qualcosa che mette in pericolo il Giglio del Rito: sradicarlo fermerà il rituale, ma così facendo il Principe completerà l'Ascesa e diventerà il crudele Re Sole.

Tuttavia, se la situazione degenera o la Dama decide che gli Eroi sono una minaccia, comincerà il **Conflitto** vero e proprio. Il rumore di vetri infranti annuncia l'arrivo di due **Giovani Virgulti** dalle serre del Solarium.

L'unico modo di fermare l'Ascesa del Principe al trono di Re Sole è lasciar sbocciare il Giglio del Rito... O forse no?

Convincere la Dama a desistere richiede un'ottima argomentazione e una prova impossibile [**SD-3**], per esempio di **Carisma**. Per ogni Successo in prove preparatorie, la **SD** migliora di +1. Per esempio:

- **Intuito** o **Arti** per comprendere la profondità del suo amore e del dolore della perdita.
- **Sapienza** o **Spirito** per rendersi conto che il rituale richiede tante, troppe energie, e molte delle Piante sotto la protezione della Dama moriranno per completarlo.

Se la Dama viene persuasa, il suo cuore si spezzerà. Ma avrà capito il proprio errore e distruggerà lei stessa il Giglio del Rito.



VINCOLI DI LEALTÀ, VINCOLI D'AMORE



Dramatis Personae

LA DAMA DELLA VALLE

La Dama è l'eterna custode della selva. Imperscrutabile e quasi inumana, il suo cuore è un pozzo infinito d'amore e solitudine.

Origini	Il cuore della Valle.
Aspetto & Tratti	Ovunque vada la seguono le foglie e il profumo della pioggia. Più alta del più forte Cavaliere, algida e aggraziata.
Relazioni	Morirebbe per la sua selva. Ucciderebbe per il Principe.
Ruolo & Scopi	Prevenire l'Ascesa del Principe.
Tattica	Si circonda di Piante per proteggersi e si affida al proprio Spirito.

Sangue 15 ◦ Animo 18
Creativo 2 ◦ Cauto 3 ◦ Concitato 3
Sopravvivenza 3 ◦ Intuito 3 ◦ Arti 2 ◦ Prestanza 2

Inventario

- Amore disperato [+1 Difesa Animo]

Incantesimi

- 1 utilizzo di Catene d'ombra (dall'aspetto di radici)
- 1 utilizzo di Mani instancabili (dall'aspetto di rami e liane)

GIOVANI VIRGULTI

Sangue 7 ◦ Animo 6
Creativo 0 ◦ Cauto 1 ◦ Concitato 1
Sopravvivenza 2 ◦ Prestanza 1

Inventario

- Corteccia bizzarra [+1 Difesa Sangue]

Speciale: Rinverdire

- Un Giovane virgulto può usare un'azione per guarire la Dama della Valle di 1 Sangue e 1 Animo.





GORTY

L'anziano custode del castello e il Maggiordomo del Principe da quando era bambino.

Origini	Un villaggio lontano.
Aspetto & Tratti	Scontroso ma fedele.
Relazioni	Vede il Principe come un figlio.
Ruolo & Scopi	Tenere il Principe felice e al sicuro, anche dal Re Sole in persona.
Tattica	Efficienza invisibile.

Sangue 5 ° Animo 7
 Creativo 0 ° Cautio 2 ° Concitato 1
 Fermezza 3 ° Carisma 2 ° Mestieri 2

Inventario
 Voce penetrante [+1 Danno Animo]
 Aplomb infinito [+2 Difesa Animo]

AMELIE

Capitano della Guardia Reale.

Origini	Radiusa, Capitale d'Estate.
Aspetto & Tratti	Idealista, crede nell'ordine costituito e nella disciplina.
Relazioni	Costantemente esasperata dalle guardie più fannullone.
Ruolo & Scopi	Mantenere il suo ideale di pace e combattere per il bene superiore.
Tattica	Posizionamento tattico e vantaggi strategici.

Sangue 10 ° Animo 7		
Creativo 2	Tattica 2	Spada affilata [+2 Danno Sangue]
Cautio 2	Armi 2	Corazza su misura [+2 Difesa Sangue]
Concitato 2	Percezione 2	1 utilizzo di Furore bellico [Tecnica]

Cavalieri	Sangue 8 ° Animo 6
Ordinari	Creativo 1 ° Cautio 1 ° Concitato 2
	Armi 2 ° Prestanza 2

Spada [+1 Danno Sangue] e Corazza [+1 Difesa Sangue]



SIR CAVALIER BARNABY

Piccola eroina dal cuore grande.

Se Barnaby aiuta gli Eroi in un Conflitto, un giocatore può prenderne il controllo come se fosse un Eroe fino alla fine della scena.

Origini	Umile vita da Topolina.
Aspetto & Tratti	Virtuosa ma timida
Relazioni	Considera Peppe Rone il suo migliore amico.
Ruolo & Scopi	Salvare Peppe Rone!
Tattica	Eroica destrezza.

Sangue 8 ◦ Animo 6
 Creativo 2 ◦ Cauto 2 ◦ Concitato 1
 Coordinazione 3 ◦ Concentrazione 2 ◦
 Armi 1 ◦ Sapienza 1

Inventario
 Spada piccolissima [+1 Danno Sangue]
 Cuore coraggioso [Guts Defense +2]
Tecniche
 1 utilizzo di Furore bellico
 1 utilizzo di Ispirazione



PEPPE RONE

Ha sempre le storie più piccanti.

Origine	Famiglia delle Peperonacee.
Aspetto & Tratti	Letteralmente una Pianta. Pettegolo.
Relazioni	Giudica tutti.
Ruolo & Scopi	Sapere tutto di tutti.
Tattica	Gli piace <i>troppo</i> parlare.

Sangue 6 ◦ Animo 4
 Creativo 2 ◦ Cauto 0 ◦ Concitato 1
 Sopravvivenza 2 ◦ Intuito 2

Speciale: Piccante
 Quando qualcuno tocca Peppe Rone, subisce 1 Danno Sangue. Brucia!