

CHI DI  
SPADA  
FERISCE

*La danza dei vetri infranti*



# La danza dei vetri infranti

**Jack Harrison:** *Autore*

**Hortense Mariano:** *Illustratore*

**Oscar Biffi:** *Traduttore*

*Sleep on the Wing - Bibio: Ispirazione musicale*

## INTRODUZIONE

Lo scontro infinito tra bene e male, un ballo in maschera sotto la luce delle stelle. Tolkien incontra il Carnevale di Venezia e gli Elfi scoprono il gusto per l'intrigo. Nessuno è perfetto come sembra e l'immortalità non è altro che un'occasione di tramare nell'ombra per secoli, con un incantesimo pronto sulle labbra.

È una storia fantasy dove sullo sfondo di un mondo meraviglioso s'intrecciano le più antiche tra le malvagità, inganni carichi di fascino e magie da lungo tempo proibite.

Scivoliamo nella notte con abiti di seta e maschere di squisita fattura, creiamo la nostra corte elfica e lasciamo che una nota dissonante salga a rovinare la melodia. Finché il canto della Spada tornerà a risuonare.

## SEGUIRE IL COPIONE

Passo dopo passo il Copione ci aiuterà a impostare la nostra partita, sostituendo il procedimento del *Preludio*.

Facendo a turno, leggeremo tutti i paragrafi del Copione **ad alta voce**, aggiungendo personaggi, fili e note alla nostra bacheca come spiegato nel *Regolamento*.

1. Leggiamo *La Cittadella Velata* (3).
2. Leggiamo *L'arcana dimora* (5) e cuciamoci addosso il Copione, scegliendo tra le varie opzioni.
3. Creiamo la *Spada* (8) in maniera collettiva.
4. Ognuno di noi sceglie quale tra i quattro *Cospiratori* (9) preferisce interpretare e lo presenta agli altri.
5. Definiamo la rovina della Spada: la *Cospirazione* (13).
6. Definiamo il ruolo giocato da ogni *Cospiratore* scegliendo tra le opzioni in *Mani sporche di sangue* (15).
7. Aggiorniamo sempre la **bacheca** con **personaggi, fili** e **note** importanti. Ogni volta che ci serve un nome possiamo consultare le liste in fondo al Copione (17).

Nel giro di un'ora saremo pronti a dare inizio all'**Atto I**.

# La Cittadella Velata

**Nove secoli or sono**, un grande male si è diffuso per tutto il Reame. I popoli liberi si sono uniti per un'ultima, disperata difesa contro l'Oscuro Signore. Ma hanno fallito.

## DALLA RITIRATA AL RIFUGIO

I sopravvissuti sono fuggiti sparpagliandosi ai quattro venti, per nascondersi, leccarsi le ferite e aspettare un'altra occasione. I nostri antenati, esperti di sentieri al chiaro di luna e porte segrete, hanno dato forma a *Baradthur*, la Cittadella Velata, la nostra casa e rifugio sicuro.

Oggi migliaia di noi vivono nella fortezza di vetro, nascosta nelle profondità della terra sotto un cielo di stelle gelate. La nostra è una società di celeste armonia in cui ciascuno sa come contribuire per essere parte del tutto.

## IL SOVRANO E I SUOI RIFLESSI

Seguiamo l'*Aran Maril*, il Sire di Vetro. La sua inconfondibile mano di cristallo ci indica la via per la prosperità.

A consigliarlo ci sono gli anziani del *Cen'tirith* che, oltre a condividere la propria saggezza, si occupano di tessere gli incantesimi a protezione della nostra casa.

## DA SUDDITI A SERVITORI

Noialtri siamo il *mohgrem* e ci viene insegnato che, per non disfare la celeste concentrazione degli anziani, dobbiamo lavorare duro quanto loro, occupandoci di tutto il resto.

Piantiamo le messi, spremiamo il vino, cresciamo i bambini, tessiamo la seta, tutto senza mai lamentarci. Anche se il meglio della nostra produzione è destinato agli anziani.

Del resto è così che è sempre stato. Lo vediamo a scuola, nelle poesie e negli arazzi. Ci ha tenuto al sicuro per quasi mille anni. Ma ora è venuto il momento di cambiare.

## IL VETRO E LE SUE CREPE

*L'Aran Maril* sta morendo: le sue visioni sono ormai velate e la sua voce melodiosa si spezza. Presto dovrà essere nominato un nuovo Sovrano, ma il *Cen'tirith* si è smarrito tra gli intrighi di palazzo e i risentimenti personali.

Nel frattempo noi *mohgrem* siamo diventati troppo numerosi e la povertà è sempre più diffusa. Eppure la richiesta di vini e sete pregiate dagli anziani sopra di noi non fa che crescere, spingendo i nostri pensieri verso la rivolta.

Possiamo immaginare *Baradthur* come un rifugio che sta andando in pezzi, una teca di vetro sigillata troppo a lungo. I nostri personaggi cercano di rimanere in cima, aggrappandosi al potere e gettando di sotto chiunque li ostacoli.

## L'arcana dimora

*Baradthur* è un luogo straordinario e contraddittorio. È un castello dai riflessi cristallini, sepolto in una gigantesca caverna sotterranea dalla volta punteggiata di stelle. Nelle torri più alte, i nostri saggi custodi indulgono in festeggiamenti senza fine. In primavera anche noi danziamo, avvolti da nubi di farfalle che volteggiano intorno ai boccioli iridescenti dei nostri antichi frutteti, orfani del sole. Nelle gallerie più calde e profonde vivono colonie di enormi bachi color perla, allevati come bestiame per la loro preziosa seta sottile.

Ora tocca a noi: impadroniamoci della Cittadella Velata. Non esitiamo a citare libri e film, facciamo domande e annotiamo le cose importanti sulla bacheca. Se emerge un'idea migliore, torniamo indietro e correggiamo.

### SPLENDIDE MASCHERE, VOLTI SINISTRI

Il *Cen'tirith* non si mostra mai senza maschere. **Scegliamo:**

- ♦ *Sostenere il velo prosciuga le forze degli anziani, costringendoli a indossare maschere per nascondere i loro visi avvizziti.*
- ♦ *Le maschere sono antichi artefatti magici, tramandate di generazione in generazione e sede del potere dei nostri custodi.*

## CORONA DI VETRO, MANO DI CRISTALLO

Un nuovo *Aran Maril* sarà presto incoronato. **Scegliamo:**

- ◆ *Il vecchio Sovrano sceglie liberamente il proprio erede tra tutta la Cittadella, marchiandone la mano con l'alloro di vetro blu.*
- ◆ *Alla morte dell'Aran Maril, il mohgrem sceglie un candidato per sostituirlo. La Vetrificazione è il più grande tra gli onori.*

## INCANTI, DIVINAZIONI

La magia è il cuore della nostra comunità. **Scegliamo:**

- ◆ *Noi tessiamo incantesimi dai colori cangianti e poteri incredibili. Solo nel Cen'tirith si apprende quest'arte, naturalmente.*
- ◆ *La magia scorre sempre in ogni cosa. La sua forza riecheggia in profezie complesse che solo pochi tra noi sanno udire.*

## SANGUE BENEDETTO, LEGAMI SACRI

La nostra gente è legata da fili inestricabili. **Scegliamo:**

- ◆ *Gli alberi genealogici hanno radici profonde. Ogni matriarca brama di celebrare l'unione più prestigiosa per la propria casa.*
- ◆ *Nella vita un'Elfa depone fino a venti uova, tutte contraddistinte dalla stessa sfumatura di colore, unica e irripetibile.*

“Alcune cose che non avrebbero dovuto essere dimenticate andarono perdute. La storia divenne leggenda, la leggenda divenne mito.”

J.R.R. Tolkien - *Il Signore degli Anelli*



## Personaggi

Innanzitutto incontreremo **Lyari**, la *Spada*, e risponderemo alle due domande sul suo conto.

Dopodiché ognuno di noi sceglierà un *Cospiratore* da interpretare per il resto della storia. Tra questi quattro:

- ◆ **Joalur**: *il sovrano non più designato, sconfitto e amareggiato.*
- ◆ **Azghul**: *il primo tra i pari del Cen'tirith, fedele solo a se stesso.*
- ◆ **Lindir**: *il fratello gemello di Lyari, inferiore in tutto e geloso.*
- ◆ **Virrento**: *un'odiosa sanguisuga che si nutre dei più deboli.*

Leggiamo insieme le loro descrizioni e facciamo le nostre scelte, quindi presentiamo il nostro *Cospiratore* agli altri giocatori e aggiungiamolo alla bacheca.

Se ci va, possiamo scegliere anche una **Carta Ritratto**. Gli Elfi in questa ambientazione non hanno cognomi, ma se ci va potremo assegnare un epiteto ai nostri personaggi nel corso della partita.

“Vestiti come se dovessi incontrare il tuo peggior nemico.”

Coco Chanel

# Lyari

## La Spada

**Eloquente, risoluto e gran lavoratore, Lyari era considerato da molti come il migliore del *mohgrem*.** Aveva i suoi difetti, naturalmente: qualche idea brillante di troppo e un certo gusto per l'inganno. Ma era amato dai più.

Eppure il *Cen'tirith* è stato colto alla sprovvista, quando ha capito che Lyari stava per diventare il prossimo *Aran Maril*.

### CUORDILEONE

Era noto per un particolare atto di coraggio. **Scegliamo:**

- ♦ *L'uccisione di Goengola, la terribile strega ragno che, accecata dal rancore, si nutriva tanto di bachi da seta quanto di Elfi.*
- ♦ *Il salvataggio di Sylphine, adorata arpista da sempre critica nei riguardi del Cen'tirith, da un attentato in pubblica piazza.*

### TIZZONE ARDENTE

Designarlo come erede era una scelta radicale. **Scegliamo:**

- ♦ *Credeva che fosse giunto il momento di lasciare Baradthur e tornare in superficie, per riscattare le terre libere dal male.*
- ♦ *Sosteneva che il Cen'tirith dovesse lasciare le alte torri e tornare tra il mohgrem, vivendo al pari delle altre gilde di artigiani.*

# Jovalur

## *Cospiratore*

**Saresti dovuto essere tu il prossimo *Aran Maril*.** Sei stato educato per questo fin dalla nascita, godendo di ogni possibile vantaggio per raggiungere questo scopo.

Avevi un invito a ogni festa degna di nota, un guardaroba con le vesti più raffinate e un'intera schiera di ammiratori. Eri il pupillo dell'intero *Cen'tirith* e ne conoscevi alla perfezione le più sottili consuetudini. Tuo malgrado hai lavorato duro per dimostrarsi all'altezza, nel corpo e nella mente. Sì, hai vissuto nell'attesa che venisse il tuo turno di indossare la Corona di Vetro.

E poi questo usurpatore, questa nullità, ha osato cercare di prendersi il tuo trono. Non lo potevi permettere: hai preso in mano la situazione, pronto a pagare qualsiasi prezzo,

## IL PROFUMO DEL PRIVILEGIO

Incolpi Lyari, ma la verità è che nessuno ti ama. **Scegli:**

- ♦ *La tua voce nasale e i tuoi lineamenti aguzzi fanno una pessima impressione che i tuoi modi non fanno nulla per smentire.*
- ♦ *Nonostante il denaro e le energie spese per nascondere la verità, tutti sanno che hai ucciso tuo fratello per una sciocca ripicca.*

# Azghal

## Cospiratore

**Sei il primo tra gli anziani del *Cen'tirith*, secondo solo all'*Aran Maril* stesso.** Dal vostro trespolo sbilenco nella più alta torre di *Baradthur*, tu e gli altri privilegiati tramate gli uni contro gli altri, manipolando la massa sottostante.

Il tuo predominio su questo consiglio di boriosi rampolli di sangue blu è stato messo in discussione molte volte, dandoti modo di dimostrare la tua implacabile determinazione a non condividere il potere.

Ma persino il dominio su *Baradthur* è poca cosa se paragonato al resto del mondo, per questo hai spostato il tuo avido sguardo sui reami in superficie. Hai stretto accordi. Hai ingannato l'*Aran Maril*, ormai fragile e tremante. Ma il nuovo arrivato, Lyari, era troppo astuto per i tuoi gusti.

## UNA VOLPE NEL POLLAIO

Lyari avrebbe smascherato i tuoi piani diabolici. **Scegli:**

- ♦ *Hai siglato un patto con l'Oscuro Signore e, reso insospettabile dal velo del tuo titolo, stai allentando le difese di Baradthur.*
- ♦ *L'Oscuro Signore è morto. La tua influenza in superficie è ancora troppo debole per informare, e quindi liberare, il mohgrem.*

# Lindir

## Cospiratore

**Tu e Lyari siete gemelli identici, nati a pochi istanti l'uno dell'altro.** Ma tu sei arrivato secondo e, sebbene siate cresciuti uno di fianco all'altro, hai passato la vita a cercare di rimontare. Se lui è coraggioso, tu sei prudente. Se lui è esuberante, tu sei malinconico. Questo senso d'inferiorità ha messo radici nella tua mente, facendo sbocciare un fiore maligno e intossicante che fatichi a dominare.

L'oggetto della peggiore tra le tue gelosie è l'innamorata di Lyari, sua promessa sposa. Guardi a lei con lussuria dalle ombre, bramando di poterti scambiare al tuo gemello.

Non sarebbe poi così difficile, siete indistinguibili. Ma sai che non funzionerebbe: Lyari finirebbe per avere la meglio, come sempre. Vivrai per sempre nella sua ombra.

## LA GEMMA DELLA DISCORDIA

Sei ossessionato dalla promessa sposa di Lyari. **Scegli:**

- ♦ *Radelia, signora del raccolto, bionda e rubizza. Di Lyari ama gli occhi selvaggi e la voce vellutata nel canto.*
- ♦ *Orrian, una sentinella della Cittadella, solenne eppure tenera. Di Lyari ama il cuore coraggioso e le mani gentili.*

# Virrento

## *Cospiratore*

**Hai messo insieme un piccolo impero criminale nei bassifondi di *Baradthur*.** Hai coinvolto Lyari nei tuoi intrighi per anni. Non che sia speciale, a metà del *mohgrem* capita di lavorare per te, ma è sempre stata la più riottosa tra le tue pedine. Non sa quando arrendersi, né battere in ritirata, sebbene tu abbia cercato di ficcarglielo in testa dandogli più di una volta una bella lezione.

Ma poi, d'improvviso, tutti hanno iniziato a parlare di Lyari come del futuro *Aran Maril*. Salito al trono, gli sarebbe bastato uno schiocco di dita per spezzare le catene di paura e sfruttamento che hai stretto intorno alla Cittadella.

Non avevi dubbi che la sua vendetta sarebbe arrivata in un lampo. Per questo hai dovuto agire ancora più in fretta.

## IL LUPO E IL LEONE

Stai sfruttando Lyari e lui lo sa. **Scegli:**

- ♦ *Gli hai prestato del denaro nel momento del bisogno, per poi aumentare gli interessi in modo da tenerlo sotto il tuo giogo.*
- ♦ *Hai scoperto una verità sconvolgente sul conto del suo gemello Lindir e il prezzo del tuo silenzio è esorbitante.*



## La Cospirazione

Ora abbiamo definito i personaggi principali e ne sappiamo di più sulla vita di Lyari. Era l'astro nascente di *Baradthur*, pronto a condurre la nostra gente in una nuova era. Eravamo sul punto di una resa dei conti che avrebbe posto fine alla corruzione venuta con il potere e il privilegio.

**Ma poi sono entrati in scena i nostri antagonisti.** Hanno tramato nell'ombra contro Lyari, facendolo condannare per un crimine mai commesso. Ognuno di loro ha giocato un ruolo centrale e attivo nella Cospirazione.

Il promettente regno di Lyari non è mai cominciato: è stato bandito nelle viscere delle terra, oscure e profonde.

Per stabilire la verità sulla Cospirazione, compiremo innanzi tutto tre scelte: quale crimine ha commesso Lyari, dove è stato arrestato e in quale prigione è stato confinato. Una volta che avremo stabilito questi elementi di base, definiremo in che modo sono coinvolti i nostri Cospiratori.

Non dimentichiamo di annotare tutto sulla bacheca.

## LA CADUTA NELL'OSCURITÀ

Lyari è stato bandito da *Baradthur*. **Scegliamo:**

- ♦ **In disgrazia.** *È stato incolpato dell'assassinio dell'Aran Maril e allontanato nel disonore, con addosso il marchio del traditore.*
- ♦ **Nell'ombra.** *Vittima di un'imboscata, è stato trascinato fuori dalla Cittadella e dato per morto. Tutti credono sia fuggito.*

## UN FUGGEVOLE ATTIMO DI GIOIA

Appena prima di essere catturato, era felice. **Scegliamo:**

- ♦ *Stava tenendo un discorso ai suoi sostenitori, condividendo il sogno di un futuro più giusto e luminoso per la Cittadella.*
- ♦ *Stava cenando con la famiglia e gli amici. Il vino scorreva in quantità, insieme alle canzoni e alle risate.*

## UNA CUPA PRIGIONIA

Ora è solo e abbandonato nella disperazione. **Scegliamo:**

- ♦ *Molto lontano da Baradthur, nelle gallerie tetre e inesplorate del Labirinto insieme ai peggiori peccatori tra gli Elfi.*
- ♦ *La sua condanna è l'esilio in superficie, accecato dal sole e guardato a vista da un manipolo di sentinelle in disgrazia.*

“La luce della luna annega tutto, tranne le stelle più luminose.”

J.R.R. Tolkien - *Il Signore degli Anelli*



## Mani sporche di sangue

È ora di mettere a fuoco il ruolo giocato dai Cospiratori e la sequenza di eventi che ha portato all'arresto della Spada.

A turno sceglieremo uno spunto per il nostro Cospiratore. Stabilirà la verità sul suo ruolo e ci darà una domanda da **rivolgere al giocatore alla nostra sinistra**. Rispondendo dal punto di vista del suo Cospiratore, intreccerà le storie.

Continuiamo a discutere della Cospirazione finché avremo fatto tutti le nostre scelte e concordato come è andata.

Infine aggiorniamo la bacheca e diamo inizio all'Atto 1.

### IL RUOLO DI JOVALUR

Un piccolo prezzo per la corona. **Scegli e chiedi a sinistra:**

- ♦ *Avevi bisogno che distraessi Lyari per agire contro di lui. Che insulto ho dovuto ignorare mentre sorseggiava il mio vino?*
- ♦ *Mi hai spinto a fare una mossa avventata che ha quasi fatto bandire me invece di Lyari. Quale folle consiglio mi hai dato?*

## IL RUOLO DI AZGHAL

Si recidono anche i fiori più spinosi. **Scegli e chiedi a sinistra:**

- ♦ *La difesa della Cittadella è mio dovere e posso disporre sentinelle ovunque desideri. Che trappola abbiamo teso a Lyari?*
- ♦ *Avevi bisogno di me per realizzare l'impossibile. Quale magia proibita ho invocato e che prezzo ho dovuto pagare?*

## IL RUOLO DI LINDIR

Un gemello da rovinare o sostituire. **Scegli e chiedi a sinistra:**

- ♦ *Sono identico a Lyari. In quale circostanza mi hai chiesto di spacciarmi per lui e che cosa mi hai promesso in cambio?*
- ♦ *In che modo ho tradito l'amore che nutrivo per la promessa sposa di Lyari e che cosa l'abbiamo costretto a fare per salvarla?*

## IL RUOLO DI VIRRENTO

Anche la bellezza può farsi orribile. **Scegli e chiedi a sinistra:**

- ♦ *Ho sgherri in ogni angolo di questa cittadella punteggiata di stelle. Quale subdolo piano mi hai chiesto di orchestrare?*
- ♦ *Mi hai chiesto di sporcarmi le mani per il complotto. Che cosa ho fatto per te e quale prezzo sapevo che avresti pagato?*

"I conquistatori vivono nel terrore che arrivi quel giorno in cui verrà loro mostrato che non sono mai stati superiori, solo fortunati."

N.K. Jemisin - *Il cielo di pietra*

# Panorama di Baradthur

Ecco alcuni nomi per i luoghi e gli abitanti di *Baradthur*. Sebbene gli Elfi siano spesso dipinti come poetici e pazienti, sentiamoci liberi di creare nomignoli e storpiature.

## NOMI ELFICI

*Amara, Anatar, Balchar, Baradon, Beluar, Calarel, Celantiel, Darunia, Dinalagos, Elaith, Elora, Falenas, Fibaz, Goren, Haemir, Hastor, Isarrel, Jhairo, Kailu, Keryth, Laizet, Lhoris, Merith, Neia, Noriel, Orm, Pentos, Quinlan, Renna, Saerphen, Silveril, Talindra, Telion, Theoden, Uwenna, Vamir, Wynn, Yabaaza*

## LUOGHI

*Macarindo (casa dei mercanti), Lomelingtar (stagno notturno), Merethrond (salone delle feste), Anganta (maschera di ferro), Nostarlam (eco degli antenati), Vaireladen (covo della tessitrice), Huevelhad (seggio dei nove fuochi), Silmursant (vigne d'argento), Linduin (fiue che canta), Lotarwaran (giardino del re).*

## FESTE ED EVENTI

*Fuin Maica (notte delle lame), Mereth Mirybin (vendemmia), Asardin (carnevale silente), Polcaran Nosta (nascita del re dei verri), Ruinaire (pira dei rimpianti), Quaime Naina (mille lamenti).*

