

# **La Valle della Rosa Bianca**

Scenario Fantasy per giochi di ruolo

di Eugenio Spagnolini

## **Introduzione**

*Quella che avete tra le mani non è un'avventura dettagliata, ma uno scenario. Non ci sono descrizioni di ogni singola stanza, disposizioni tattiche e statistiche di mostri; non sono coperte e previste tutte le reazioni possibili degli avversari né dei personaggi non giocanti.*

*C'è tuttavia una solida linea narrativa, alcune mappe e molti spunti per il Game Master (o Mastro Narratore, come viene chiamato qui).*

*I disegni dei personaggi a pagina 3 e 4 sono stati creati con i generatori di ritratti, che potete scaricare qui*

*<http://lagrandequest.blogspot.com/2009/08/ritratti-di-personaggi.html>*

*<http://lagrandequest.blogspot.com/2009/08/ritratti-di-personaggi-laltra-meta-del.html>*

*La mappa della valle è stata creata con il generatore di mappe, che potete invece scaricare qui*

*<http://lagrandequest.blogspot.com/2009/08/ancora-mappe.html>*

*Sentitevi liberi di utilizzare questo materiale come meglio credete, applicando a questo scenario il vostro sistema di gioco preferito.*

*Se volete fare un utilizzo non privato de "La Valle della Rosa Bianca" vi chiedo la cortesia di contattarmi all'indirizzo qui sotto.*

*Ogni vostra riflessione è benvenuta.*

*[eugenio.spagnolini@gmail.com](mailto:eugenio.spagnolini@gmail.com)*

*Buon Divertimento!*

## Antefatto dell'avventura

La valle di **Forratortuosa** è stata a lungo contesa, per la sua posizione strategica, tra i regni di **Nymeria** e **Syldavia** (o tra una qualsiasi coppia di regni confinanti e rivali che facciano al caso). Negli ultimi cento anni tuttavia la valle è stata solido baluardo di Nymeria, con la dinastia dei **Rosaspina**. Sebbene non siano mai mancate le rivendicazioni dinastiche da parte della famiglia degli Arran, feudatari della vicina valle e fedeli al regno di Syldavia, queste non sono mai sfociate in aperta battaglia e la valle ha vissuto anni di pace e prosperità.



Alcuni anni fa tuttavia l'ultimo signore di Rosaspina diede in sposa la figlia **Fraelissa** ad un nobile cavaliere del re, tale **Falcayon il Fiero**. I primi anni di matrimonio furono felici.

Dopo aver ritrovato un tomo dell'antico popolo nei sotterranei del castello - e forse tentato dalle lusinghe degli spiriti maligni che vi albergavano - Falcayon incominciò tuttavia ad interessarsi alle arti oscure.

L'amore svanì nell'ossessione per la magia nera e Fraelissa, a lungo trascurata, si innamorò, ricambiata, di un bardo, **Eamon**, che capitò una sera al castello di Rosaspina.

Le lunghe e ripetute assenze di lord Falcayon, ossessionato dalle sue ricerche, favorirono una lunga relazione tra Eamon e Fraelissa, che ebbe da lui anche un figlio. Il pargolo venne partorito prematuro ma sopravvisse. La signora di Rosaspina lo affidò ad una serva, in modo che crescesse al sicuro, lontano dall'ombroso signore del castello.

Durante questi anni incerti la valle era governata dalla Signora di Rosaspina, ma le difese, compito di Lord Falcayon, venivano trascurate, anche perché gli uomini d'arme erano sempre più frequentemente spediti in missione in lontane contrade, alla ricerca di antichi artefatti e componenti esotici per magie dimenticate.

Questa sopravvenuta debolezza militare non sfuggì ai signori di Arran, che, per due stagioni, reclutarono ed addestrarono uomini per marciare sulla valle e reclamare le terre che avevano sempre ritenute loro di diritto.

In pochi mesi tuttavia la situazione precipitò. Lord Falcayon, divenuto ormai uno stregone imbevuto della perversa sapienza dell'antico popolo, scoprì l'aduletrio. Sorprese Eamon e lo uccise in un duello senza storia. Quindi inseguì nella notte Fraelissa, che cercava di mettersi in salvo, e, giunto presso un sacro dolmen, sulle sponde del lago di **Acquascura**, la trafisse con la



sua spada. Il sacrilegio, compiuto per di più da un animo corrotto, gettò un'ombra sinistra sulla valle, che ora è percossa da bufere innaturali, che spazzano i campi e fanno marcire l'erba dei pascoli.

Inoltre, poichè la legge della valle sancisce che la signoria di Rosaspina può essere tramandata anche per linea materna, Falcayon è ora ossessionato dalla possibilità che il figlio che Fraelissa ebbe da Eamon un giorno reclami il castello e per questo ha ordinato di fare strage dei fanciulli della sua età.

Questo odioso editto non è passato inosservato alle spie degli Arran, i quali si preparano ora a marciare sulla valle con il nobile pretesto (e forse anche l'intenzione sincera) di ergersi a baluardo contro il male dilagante.

### **Agganci**

I nostri eroi sono reclutati dal re di Nymeria per indagare sui fatti recenti della valle di Rosaspina, da cui non giungono notizie da settimane, con il preciso compito di osservare e riferire e, se possibile, risolvere la situazione prima che gli Arran, e con essi il regno di Syldavia, ne reclamino il possesso.

### **Scopo dell'avventura**

Una volta giunti nella valle i personaggi ne saranno prigionieri. A causa delle innaturali condizioni atmosferiche non sarà infatti più possibile abbandonarla con mezzi mondani e non potranno fare altro che scoprire il mistero del tetro signore del castello, sconfiggerlo, e restituire la valle alla sua prosperità.

## Canovaccio

### Scena 1 - Il reclutamento

La vicenda ha inizio nella fumosa locanda di un villaggio a fondovalle, dove, dopo l'introduzione di prammatica del Mastro Narratore, avverrà il reclutamento dei nostri eroi. Due di loro sono già al soldo del re di Nymeria e si trovano nella taverna poiché cercano guide per raggiungere Forratortuosa: gli altri due personaggi saranno le loro guide.

Supporto di gioco #1: il Narratore fornisce ai giocatori una mappa della valle di Rosaspina



### Scena 2 - Lo spettro nella bufera

I nostri eroi percorreranno senza inconvenienti la strada che conduce al passo di Piccolo Corno, oltre il quale si apre la valle di Forratortuosa. Appena oltre il passo tuttavia essi saranno colti da un'improvvisa, innaturale, bufera, effetto della maledizione che si è abbattuta sulla valle. Tra i turbini di neve scorgeranno una spettrale figura femminile che li osserva dal bosco a fianco del sentiero. Se decideranno di seguirla si svolgerà la Scena 3. In caso contrario punteranno alla Scena 4.

### Scena 3 - Il messaggero

Lo spettro, che è lo spirito tormentato di Fraelissa, si incammina nel profondo del bosco a lato del sentiero. E' una bella fanciulla in abiti nobiliari. Dietro di sé lascia gocce di sangue, che, una volta toccato il terreno innevato della foresta, si trasformano in petali rossi di rosaspina. Se i nostri eroi seguiranno lo spettro, esso li condurrà in una radura, dove il cadavere di un messaggero giace trafitto da molte frecce.

Lo spettro svanirà e i nostri eroi potranno, se vorranno, perquisire il corpo.

Il poveretto era un paggio del castello di Rosaspina; ha ancora indosso un messaggio che Fraelissa scrisse, alcune settimane fa, al re di Nymeria, per chiedere il suo intervento. Il messaggio però non ha mai lasciato la valle: il paggio venne intercettato dai soldati di Falcayon e ucciso. Gli uomini non si diedero pena di cercare a fondo e non trovarono la missiva, che era stata cucita nella giubba.

Se i personaggi entreranno in possesso della lettera, che è macchiata e rovinata e quindi illeggibile in molti punti, raccoglieranno alcune importanti informazioni su quello che li attende.

Nella lettera la signora della valle denuncia il marito come un seguace delle arti oscure e chiede al sovrano rinforzi per difendere Forratortuosa da una possibile invasione.

#### Scena 4 - Il villaggio di Ponte Lungoinverno

(Supporto di gioco #2: il Narratore fornisce ai giocatori una mappa del villaggio di Ponte Lungoinverno)



I personaggi arriveranno al villaggio proprio mentre è in corso un raid degli uomini di Falcayon. Gli sgherri del lord della valle hanno fatto sapere alla popolazione che, se avessero consegnato loro i maschi di età compresa tra i tre e sei anni, avrebbero risparmiato il villaggio. La popolazione si è ribellata, cercando di resistere con le poche armi a disposizione e i soldati del castello hanno risposto mettendo a ferro e fuoco il villaggio. L'intervento dei nostri eroi può fare la differenza e allontanare momentaneamente la minaccia da Ponte Lungoinverno. L'impresa non sarà facile poiché i soldati sono accompagnati da alcuni mastini demoniaci, evocati dalla magia oscura di Falcayon.

I nostri eroi possono scegliere se intervenire o meno, ma il villaggio si rivelerà in ogni caso una buona fonte di informazioni, sia per le voci che si possono raccogliere tra i paesani, sia per i documenti che sono custoditi nel tempio.

Sei nostri eroi sono intervenuti per salvare il villaggio la disposizione della gente di Ponte Lungoinverno nei loro confronti sarà di assoluta collaborazione. In caso contrario sarà anche

piuttosto difficile trovare dei superstiti informati. Sta al Mastro Narratore stabilire quale sottoinsieme di indizi saranno disponibili nel villaggio distrutto.

Nel migliore dei casi al villaggio i nostri eroi potranno scoprire che

- Nesuno ha più visto o saputo nulla di Fraelissa da tre settimane. D'altra parte è da quattro settimane che non giungono più notizie dal castello.
  - Il simbolo araldico dei Rosaspina è, appunto, il fiore di rosaspina bianco in campo nero. E' un rampicante che cresce ovunque nella valle, soprattutto sulle antiche rocce e sulle pietre erette dei santuari. Osservare che i petali lasciati dallo spettro di Fraelissa sono invece rossi costituirà un indizio importante per scoprire il luogo dove giace il corpo della signora della valle (vedi scena 5).
  - Gli altri insediamenti della valle, il villaggio di Sassofosco e molte fattorie, sono già stati messi a ferro e fuoco.
  - Fraelissa era una signora giusta e amata e suo marito, che molti anni fa era pure un lord rispettato, ha piano piano perso la ragione. La gente del villaggio riferirà molte fosche dicerie su di lui (alcune delle quali frutto della fantasia popolare, ma comunque con un fondo di cupa verità).
  - La legge della valle sancisce che la signoria di Rosaspina può essere tramandata anche per linea materna. I nostri eroi potranno mettere in relazione questo fatto con l'uccisione dei fanciulli della valle e dedurre che, forse, Fraelissa ha avuto un figlio da un uomo che non era suo marito.
  - Esaminando i documenti sulle genealogie della valle è possibile dedurre che le rivendicazioni degli Arran sulla valle sono in gran parte legittime
  - Alcuni artigiani di Ponte Lagolungo hanno partecipato alla costruzione del castello di Rosaspina, alcuni secoli fa. Una mappa del castello, seppure incompleta, è custodita tra i documenti del tempio.
- Supporto di gioco #3: il Narratore fornisce ai giocatori una copia della mappa del castello di Rosaspina
- I paesani sono reticenti nel parlare dell'amore di Fraelissa per Eamon, poiché non vogliono screditare la loro signora. Tuttavia se i personaggi si sono presentati come salvatori del villaggio non tarderanno troppo a trovare una fantesca o qualcuno che negli anni precedenti ha frequentato la corte e che sia ben informato dei fatti e disposto a raccontarli.
  - Il figlio di Fraelissa ed Eamon, erede della valle, è tra i bambini del villaggio. E' l'unico con gli occhi viola: ha infatti ereditato questo insolito colore dalla madre. I nostri eroi potranno notarlo se dichiareranno deliberatamente di cercare qualche somiglianza tra i fanciulli e lo spettro della donna che hanno incontrato al passo.



Quali e quante informazioni verranno raccolte dai nostri eroi dipenderà molto dalla loro capacità di interagire con gli abitanti del villaggio e di collegare i vari elementi. A conti fatti essi si troveranno di fronte due alternative: temporeggiare ed esplorare la valle, per raccogliere ulteriori indizi (Scena 5), oppure recarsi al cuore del problema: il Castello di Rosaspina (Scena 6)

### **Scena 5 – Esplorando la valle**

Sulle sponde del lago di Acquascura si trova un dolmen. Le antiche pietre non potranno non attirare l'attenzione dei nostri eroi poiché sono ricoperte di rampicanti di rosaspina dai petali rossi. I fiori hanno assunto questo colore innaturale per essere stati testimoni silenziosi dell'uccisione di Fraelissa da parte del marito. Il corpo della fanciulla si trova nel lago. Solo in questo luogo, sulle sponde del tetro specchio d'acqua, i nostri eroi potranno evocare e interrogare il suo spettro.

Parlare con lo spirito di Fraelissa può rivelarsi fondamentale per eliminare Falcayon. L'oscuro signore della valle ha infatti compiuto su di sé un potente sortilegio ed ha trasferito la sua forza vitale all'interno di una preziosa gemma. In questo modo egli è praticamente invulnerabile: non può essere ferito dalle armi ed è immune agli incantesimi e ai veleni. Fraelissa lo sa e metterà in guardia i nostri eroi, rivelando che la gemma è custodita nei sotterranei del castello, proprio sotto il mastio, guardata da una bestia immonda evocata da Falcayon.

*Recuperare la gemma e fare in modo che Falcayon la tocchi è l'unico modo per eliminare fisicamente il tiranno.*

Inoltre Fraelissa potrà indicare ai nostri eroi un passaggio relativamente sicuro per intrufolarsi nel castello senza essere visti.

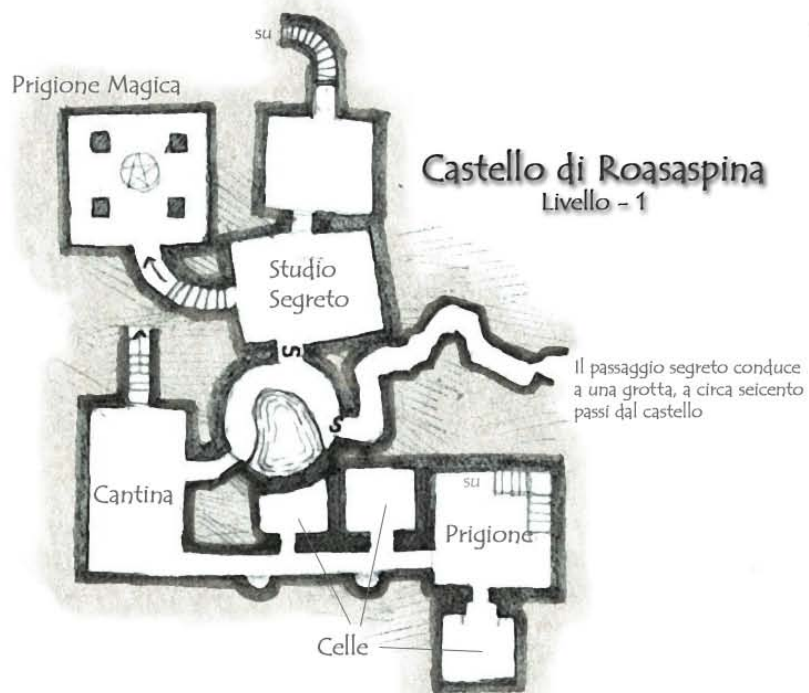
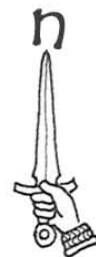
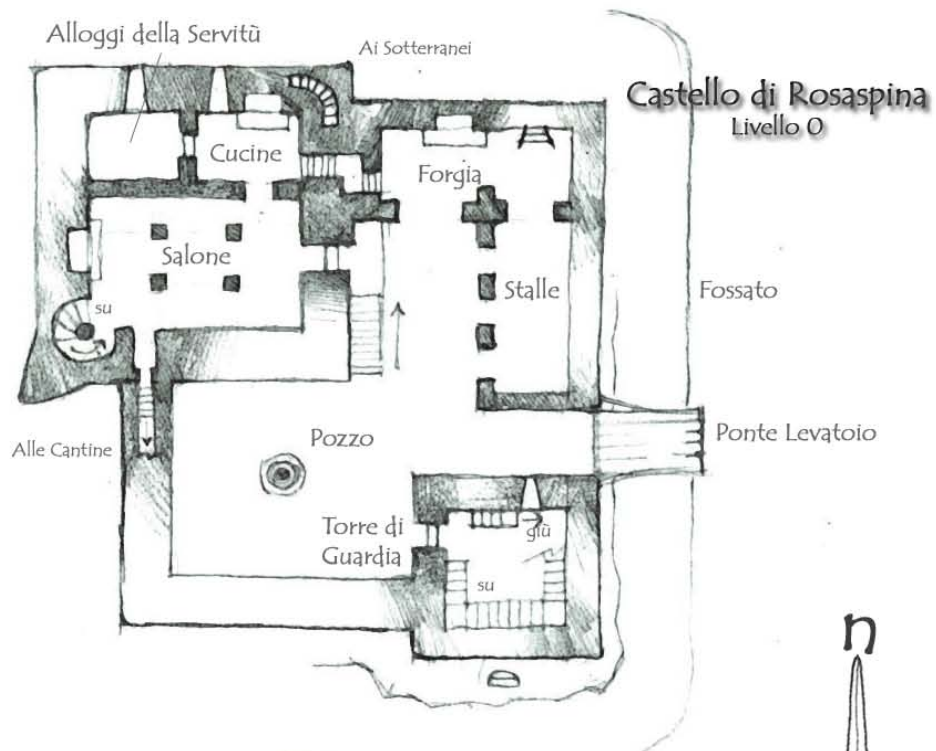
Per il resto l'esplorazione della valle offre uno scenario piuttosto desolante: l'atmosfera è cupa, il silenzio irreali. Gli insediamenti sono stati ridotti a rovine fumanti. Boschi e alpeggi sono pattugliati dai mastini infernali evocati da Falcayon, mentre i sentieri principali sono battuti dai soldati del castello, cosicché sarà piuttosto difficile muoversi evitando di scontrarsi con gli sgherri del tiranno.

Sta al Mastro Narratore decidere se improvvisare degli incontri che rendano difficile la vita ai nostri eroi, ma che forniscano anche qualche spunto narrativo. Per esempio: esplorando le rovine del villaggio di **Sassofosco** potrebbero trovare un gruppo di bambini che si sono salvati rimanendo nascosti nella cantina di una locanda, e salvarli appena in tempo da un mastino infernale che stava per scovarli.

### **Scena 6 - Il castello di Rosaspina**

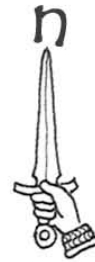
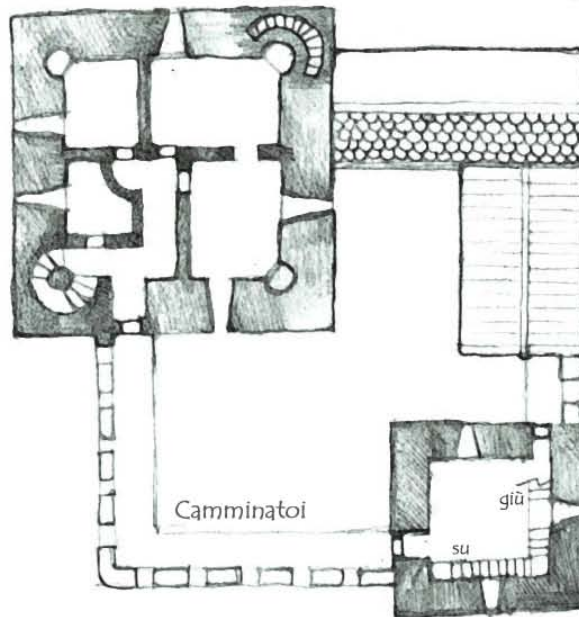
Al castello i nostri eroi potranno giungere sotto diverse condizioni: dopo aver parlato con lo spettro di Fraelissa (Scena 5) oppure senza averlo fatto. Nel primo caso avranno molti vantaggi sul loro avversario: penetreranno nella rocca non visti e sapranno di dover trovare la gemma prima di affrontare il lord della valle. Nel secondo caso potranno forse (se saranno stati abili e molto fortunati) penetrare attraverso il passaggio segreto, ma difficilmente saranno preparati al fatto che Falcayon è invulnerabile ai loro attacchi. Le probabilità che scoprano da soli la faccenda della gemma è improbabile, anche se non impossibile. Il Mastro Narratore dovrà offrire ai nostri eroi una via per una ritirata strategica, in modo che possano avere una seconda occasione per scoprire il segreto dell'invulnerabilità di Falcayon.

In ogni caso il castello è presidiato dal signore della valle e dai suoi uomini. Nei sotterranei del mastio si trova una stanza segreta, dove una creatura infernale, un gigantesco mastino - capobranco dei mastini che infestano la valle - custodisce la gemma con la forza vitale di Falcayon. Il demone e la gemma si trovano entrambi all'interno di un pentacolo disegnato sul pavimento della stanza. Imprigionando questo demone all'interno del circolo magico Falcayon ha assunto il controllo del branco demoniaco e si è contemporaneamente guadagnato un feroce guardiano per la sua gemma fatata. La stanza sotterranea costituirà anche un dilemma morale per i nostri eroi: per recuperare la gemma dovranno spezzare il circolo magico, ma così facendo libereranno il potente demone...



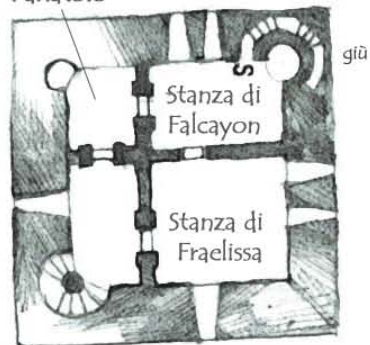
Castello di Rosaspina  
Livello 1

Alloggi degli Ospiti e della Corte



Corpo di Guardia

Parlatoio



Castello di Rosaspina  
Livello 2

Alloggio  
delle  
Guardie



## **Il finale**

Molti finali sono possibili e dipendono dall'abilità dei personaggi giocanti. La missione può dirsi un successo se essi saranno riusciti ad eliminare Falcayon. La vittoria richiede senz'altro un prezzo, che sarà tanto meno caro quanto più saggiamente si saranno mossi i nostri eroi. Nel migliore dei casi saranno pesti e feriti, ma in grado di recuperare in breve tempo. Esiste poi la concreta possibilità che abbiano liberato il demone del sotterraneo; la belva richiederà presto la loro attenzione, poiché costituisce una minaccia per la popolazione di Forratortuosa e delle valli limitrofe.

Inoltre, eliminando Falcayon, avranno sciolto la maledizione che si era abbattuta su Forratortuosa: i passi torneranno transitabili e i cieli sgombri dai nuvoloni tetri che imprigionavano la valle in una cupa penombra. Nel tempo di pochi giorni quindi l'esercito degli Arran marcerà sul castello di Rosaspina che sarà ora del tutto privo di difese. I nostri eroi dovranno scegliere se prendere le parti degli invasori, del proprio committente (il re di Nymeria) e, nel caso ne avessero scoperto l'identità, cosa fare del giovane erede di Fraelissa...

Inoltre: quali oscure e ossessive lusinghe sussurrerà il libro di magia dell'antico popolo scoperto dai nostri eroi nelle stanze del castello di Rosaspina?