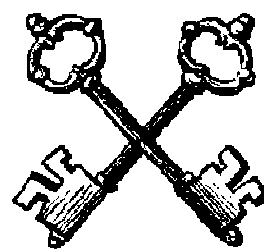
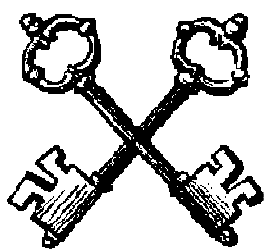
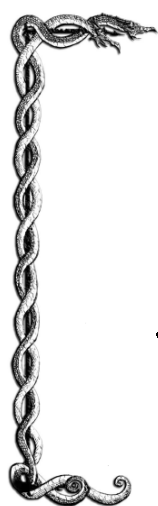


Associazione Culturale "Le Terre degli Angeli"

Concistoro di Fininverno – Anno XXIX

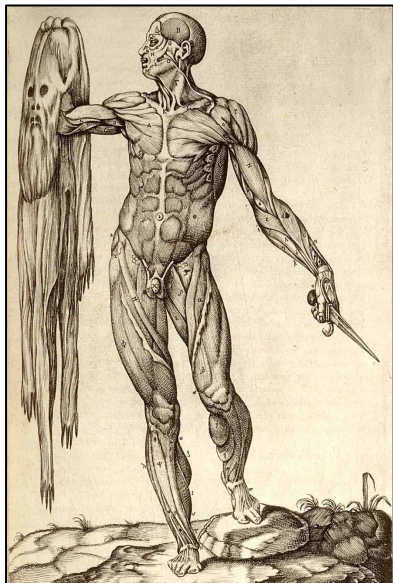
" UBI SPES CAEDET "

INTRODUZIONE AL GIOCO





Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”



Uno...

Il carro avanzava cigolando sulla dura terra ammantata di un tappeto di brina cristallina. I due villici seduti in cassetta erano avvolti in ruvide cappe di grezza lana e il loro respiro lento fioriva in sbuffi candidi innanzi ai volti rubizzi.

Quando giunsero innanzi al pesante cancello arrestarono il vecchio somaro e senza perder tempo uno di loro discese a suonar il campanaccio appeso alle mura mentre l'altro principiava scaricare le ceste di patate e cavolo che stavano ammucchiate tra le sponde.

Per qualche attimo il pensiero del primo uomo indugiò sulla maestosa villa che appariva oltre l'alta cinta esterna... quanti la abitavano con ogni probabilità la consideravano un rifugio più che adeguato per portar avanti le proprie gesta lontani dall'indiscreto sguardo del mondo mentre chi stava fuori la vedeva piuttosto come un tetro carcere in cui tener relegati individui a dir poco squilibrati... invero l'uomo non poté non notare

come si trattasse di una singolare ironia.

Le colorite bestemmie dell'altro lo scossero improvvisamente da quelle divagazioni ed entrambi si diedero quindi da fare per completare l'opera... per certo nessuno dei due desiderava restar lì per più tempo del necessario e non appena uno di quegli squinternati della setta si fosse deciso a ritirare i viveri si sarebbero potuti allontanare da quel lugubre edificio.

Gli attimi, scanditi dai radi fiocchi di neve che presero a volteggiare nell'aere, si alternarono tuttavia senza che nessuno venisse al cancello e dopo circa un'ora i villici si decisero a varcare le soglie del grande giardino... dove erano finiti quei pazzi? Forse erano intenti a praticare uno di quei loro bizzarri riti? Per caso quello stregone decerebrato che li guidava li aveva persuasi a rinunciare alle sostanziose scorte che il feudo gli elargiva regolarmente?

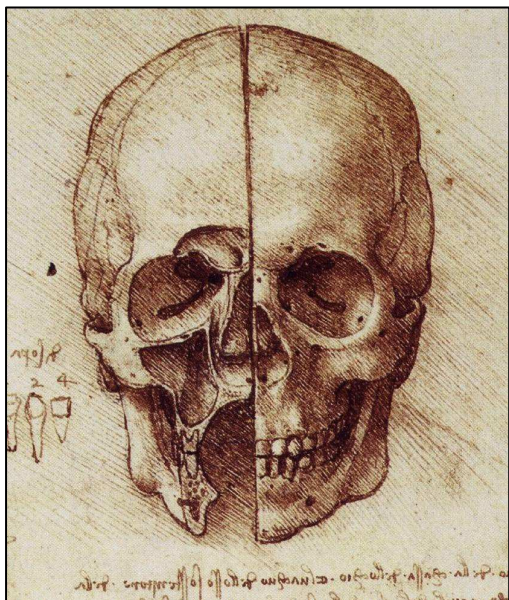
I due urlarono sinché la loro voce non divenne arrochita a causa del gran freddo e del vento di tramontana che si era levato... poi videro che una delle porte che immettevano nelle ali laterali della villa era socchiusa... e contro ogni voglia e sentimento alfine entrarono.

Non furono i corpi gonfi degli impiccati che stavano appesi in fila nel lungo corridoio come pezzi di carne da beccaio... non furono i cadaveri simili a bambole di stracci di quanti si erano gettati lungo le scale... non furono le molte coppie di uomini o donne che giacevano avvinti in un grottesco abbraccio dopo essersi scannati a vicenda... fu la diabolica figura dello stregone seduto su uno scranno al centro dell'ampia sala consiliare a toglierli il beneficio del sonno per le molte lune a venire.

Con un ghigno folle dipinto sulle labbra Barnabas Knauzer osservava gli ultimi discepoli che lo attorniavano e probabilmente egli era rimasto cosciente mentre questi facevano a pezzi il suo corpo per poi darsi la morte nel più raccapricciante dei modi... usando i suoi intestini per strangolarsi, spezzando le sue ossa per poi conficcarsele nelle orbite o persino raccogliendo il suo sangue in un bacile e quindi tuffandoci dentro il capo fino ad annegarsi... così i seguaci dell'angelo mortifero avevano omaggiato il loro maestro.



Concistoro di Fininverno - Anno XXIX - "*ubi Spes Caedet*"



Due...

L'armigero si azzardò ad alzare lo sguardo appena sopra il bordo del pesante scudo dietro cui era rannicchiato... in quel momento l'ennesimo dardo saettò fuori dalle finestre del palazzo, conficcandosi nel legno a circa una spanna dal capo dell'uomo.

Tutti in quel momento si voltarono verso il vecchio conestabile che al par loro a malapena si azzardava ad abbandonare la copertura. Da quando quei malnati ribelli si erano asserragliati dentro la vecchia magione erano strati costretti ad affrontare un assedio senza né forze né mezzi adeguati... del resto avevano perso oltre un terzo della schiera durante l'inseguimento e prima ancora di rinchiudersi dietro quelle spesse mura gli insorti avevano dimostrato di saper combattere maledettamente bene... per ogni dozzina di strali che gli scagliavano contro invano uno dei loro proiettili mandava zampe all'aria un compagno d'arme... quando riuscivano a metterne uno spalle al

muro questo ne sbudellava almeno un paio prima che riuscissero ad accopparlo... e ora che potevano beneficiare di quel baluardo le perdite si erano moltiplicate di ora in ora.

Nessuno credeva abbastanza nell'Impero o temeva le sue punizioni al punto di volersene star lì a ricevere una freccia nel gargarozzo o a farsi sfasciare il cranio da una pietra o mobile lanciato da quei cani rabbiosi. A quanto pare anche il Conestabile era concorde su questo e sputando una feroce imprecazione egli diede finalmente l'ordine di ripiegare nella boscaglia... un vago sorriso affiorò su quei volti madidi di dolore e fatica... molti di loro giacevano morti nella campagna circostante ma per i superstiti il pensiero di un pasto caldo e qualche ora di sonno fu sufficiente per scacciare lo spettro della morte dalla mente... del resto quello spettro non avrebbe tardato molto prima di recargli visita.

I villici che nottetempo avevano deciso di dar man forte ai ribelli si staccarono dal bivacco degli armigeri e sfilarono quindi in silenzio sulla via della magione... i pochi soldati imperiali rimasti erano stati sorpresi nel sonno e i più fortunati non si erano destati quando falci e bastoni erano calati su di loro.

Il più risoluto dei popolani, un energumeno di nome Hans, si fece avanti nel piazzale della dimora tenendo bene in vista una bandiera improvvisata ma nessuno dei valorosi che se ne stavano là dentro parve farsi vivo... porte e finestre al piano terra erano ancora sprangate e anche quando molte voci si sgolarono non vi fu risposta dall'interno.

Infine decisero di portare in loco una delle lunghe scale usate dai carpentieri per salire sulle impalcature e due o tre dei villici con l'ausilio di questa raggiunsero una delle finestre al primo piano le cui imposte apparivano appena accostate...

Ci vollero molti di prima che qualcuno trovasse il coraggio di avventurarsi ancor una volta oltre quella soglia... e ci vollero molte lune prima che le voci riguardo a ciò che fu visto in quelle stanze tacessero... ma ciò che era scolpito nei ricordi come una profonda cicatrice certo non sarebbe mai più svanito.



Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

1. Una tenebrosa esperienza di gioco...

Il “**Concistoro di Fininverno**” è una sessione di gioco di ruolo dal vivo della durata di tre giorni (dal venerdì sera fino a domenica mattina). L’evento si svolge prevalentemente nelle ampie sale e corridoi di un antico edificio, esaltando l’atmosfera cupa e misteriosa tipica dei racconti del terrore. Il contesto ricco di scene inquietanti e spaventosi colpi di scena contribuisce ad aumentare la suspense generale, offrendo così un’esperienza di gioco senza precedenti.

L’edizione 2016 del “Concistoro” (ambientata nell’anno XXIX della cronaca TdA) si terrà **dal 26 al 28 Febbraio** presso il casolare di **Pergo** (vicino a Cortona – AR), un imponente complesso rurale che include una maestosa villa a tre piani e un vasto giardino esterno.

Questa sede fungerà da sfondo per l’antica “**magione scarlatta**”, un’imponente dimora signorile le cui vetuste pietre celano un chiaroscuro di misteri e tragedie.

V’invitiamo dunque a prender parte a quest’avventura che passo dopo passo vi condurrà entro il fosco dedalo del terrore!





Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

2. SCHEDA DI ISCRIZIONE – Partecipazione al Concistoro

I giocatori che partecipano in veste di PG dovranno compilare una **scheda d'iscrizione** (vedi “**Regolamento generale 2016**” dell’evento) per segnalare allo staff i particolari della loro adesione al Concistoro di Fininverno. Di seguito sono descritti i punti fondamentali della scheda:

Prender parte a una delegazione regionale

Molti ospiti partecipano al Concistoro sotto il vessillo della propria patria. Che si tratti di arditi patrioti, ruffiani cortigiani, o semplici nativi, questi individui cercano generalmente di dare ausilio e contributo alla propria fazione (che lo facciano per ideali o per mere questioni di profitto).

Chi sceglie di partecipare a una delegazione regionale ottiene particolari informazioni ed agganci legati al suo peculiare contesto. I giocatori possono scegliere tra le opzioni che seguono per stabilire la loro delegazione di appartenenza:

- **Regio Ducato di Athar** “*Il Leone Dorato*”
- **Regio Ducato di Gardan** “*L’Orsa Bianca*”
- **Regio Ducato di Thersa** “*La Torre Scarlatta*”
- **Libero pellegrino**

Invitiamo i partecipanti a consultare il modulo “**Ducati del Sud – Valli dell’Orifiamma**” – (ver. 1.0 – disponibile sulla sezione [downloads](#) del nostro [sito web](#)) per i dettagli inerenti le varie regioni dell’ambientazione.

La voce **libero pellegrino** sancisce invece la neutralità del personaggio innanzi alle varie terre (o semplicemente il fatto che egli è un tuttora forestiero entro i Ducati del Sud).

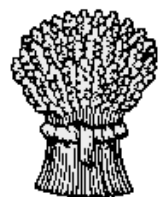
Veste di partecipazione

Il Concistoro raduna individui provenienti da varie etnie e gradini della gerarchia sociale: sempliciotti, fieri combattenti, severi ufficiali e nobili pomposi...

I giocatori possono scegliere tra le voci che seguono per stabilire la loro specifica veste di partecipazione all’evento:

- **Libero ospite**
- **Aristocratico** (solo PG in possesso di titoli nobiliari)

Libero ospite: Un libero ospite partecipa al Concistoro senza rivestir nessun ruolo, o specifico impiego. Gli ospiti possono muoversi nelle aree pubbliche della **Magione Scarlatta** (sede della celebrazione) e nei giardini circostanti (il florido parco esterno del convento). Inoltre gli ospiti esulano dalle speciali legislazioni (come il codice marziale) a cui sono sottoposti i militari e altre personalità di rilievo.





Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

In ogni caso un semplice ospite deve sottostare ad alcune restrizioni:

REGOLE GENERALI PER I LIBERI OSPITI

- L'ospite può portare armi con sé, ma per rispetto alle autorità deve evitare di impugnarle all'interno degli spazi del Concistoro (le armi devono rimanere inguainate e ben palesate). Tale obbligo può essere revocato in caso di pericolo imminente presso la sede dell'evento.
- L'ospite non può partecipare, a meno di ricevere formale avallo, alle riunioni della nobiltà, del clero o della guardia di campo.
- L'ospite ha obbligo di presentar saluto formale (è sufficiente un semplice inchino) al cospetto degli aristocratici.



Aristocratico: Le seguenti figure sono riconosciute come rappresentanti dell'aristocrazia presso il Concistoro di Fininverno:

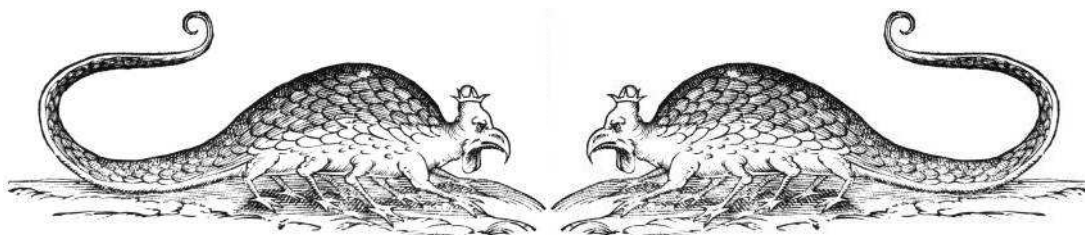
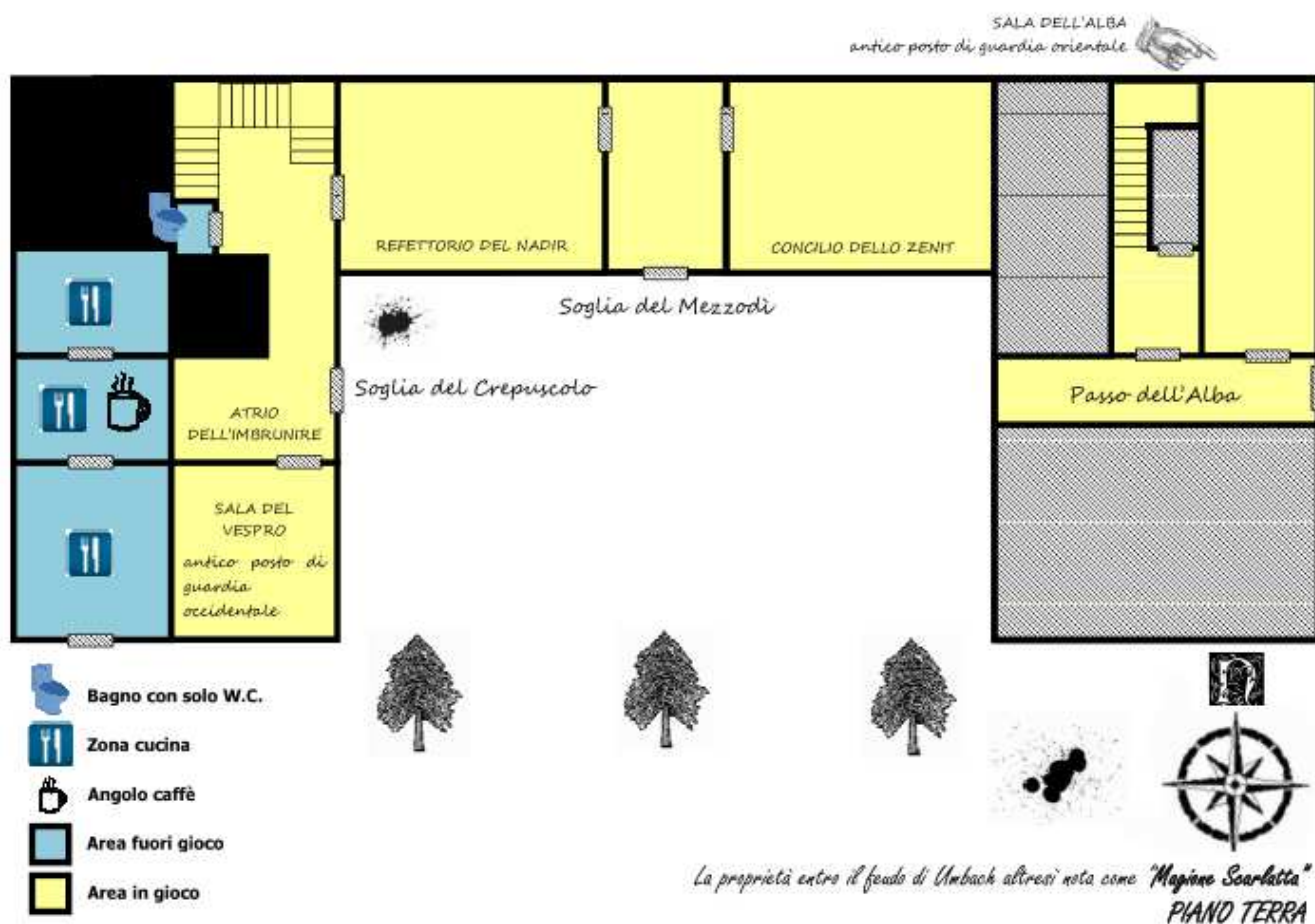
- *Gran Kal'esir* Jaina Intissar, attuale Sovrintendente della reggenza di **Athar**
- Alti Ministri, Vassalli e Funzionari di **Athar**
- *Frenin* Finèal del Clan dei Munroe di **Gardan**
- Alti Ministri, Vassalli e Funzionari di **Gardan**
- *Obermarshall* Vladilena Krutchow e Gran Matriarca Wilhelmina Schwarzrose, attuali Consoli di **Thersa**
- Alti Ministri, Vassalli e Funzionari di **Thersa**
- Baroni e Marchesi dei feudi coloniali
- Lord dei protettorati ducali
- Pontefice dell'Ecclesiarchia Maximilian Pappenheim, primo del suo nome
- Alti prelati (Cardinali, Vicari e Diaconi) dell'Ecclesiarchia
- Ufficiali della Regia Armata

Gli aristocratici patrocinano e presiedono i vari eventi ufficiali in seno al Concistoro e godono di privilegi di autorità innanzi agli ospiti e alle milizie.



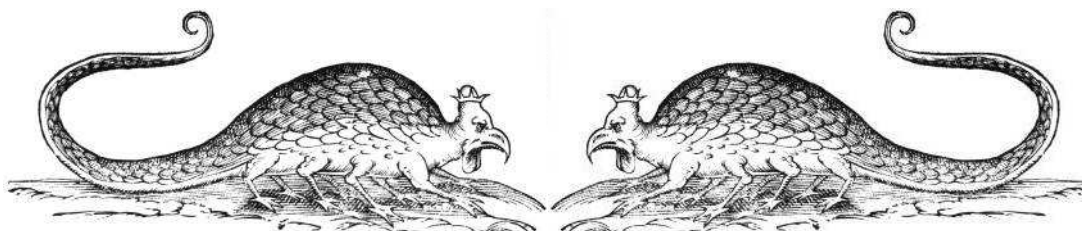
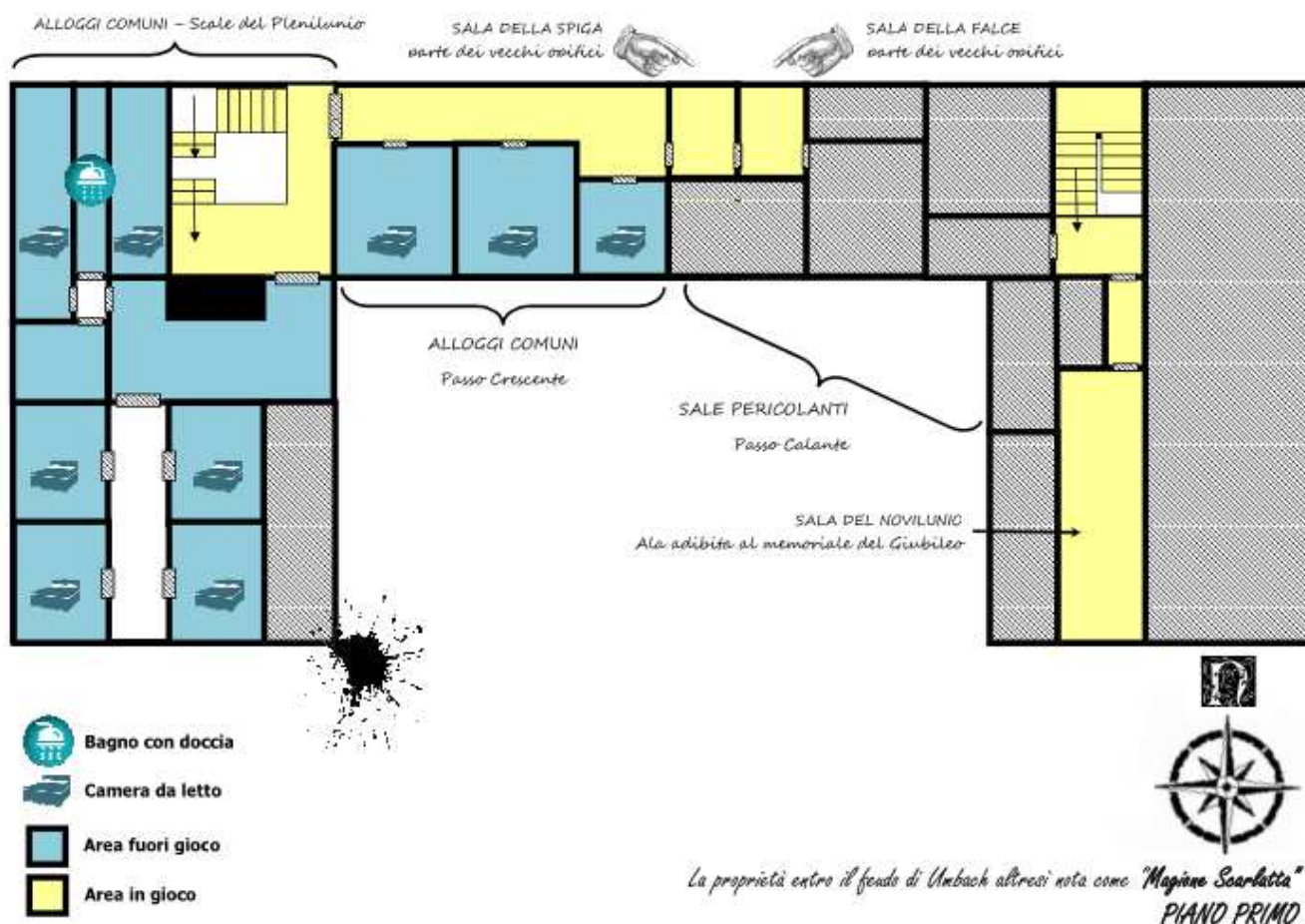
Concistoro di Fininverno - Anno XXIX - "ubi Spes Caedet"

3. Le sale della "Magione Scarlatta"





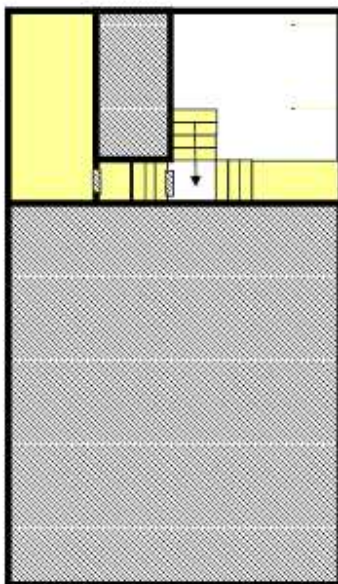
Concistoro di Fininverno - Anno XXIX - "ubi Spes Caedet"



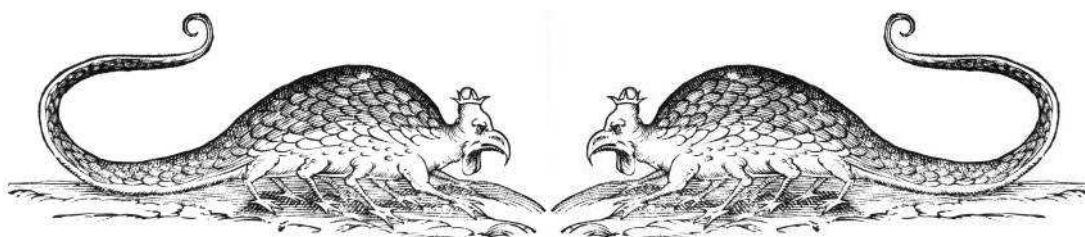


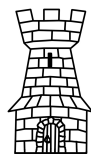
Concistoro di Fininverno - Anno XXIX - "ubi Spes Caedet"

SALA DEL
SOLSTIZIO



La proprietà entra il feudo di Umbach altresì nota come "Magione Sgarlatta"
PIANO SECONDO - ALA OCCIDENTALE





Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

Come si evince dalle mappe riportate in precedenza, le sale del “*magione scarlatta*” presentano la singolare caratteristica di aver nomi riferiti a fasi del giorno, del mese e dell’anno o più in generale al corso del tempo. Di seguito sono descritte le principali aree a della magione:



Sala dell’Alba ... (piano terra / ala orientale)

Un tempo questa sala perimetrica fungeva con ogni probabilità da posto di guardia.



Passo dell’Alba ... (piano terra / ingresso orientale)

Un vasto corridoio presumibilmente riservato all’accesso degli ospiti in visita presso la magione.



Soglia del Mezzodi ... (piano terra / ingresso centrale)

L’atrio principale della magione.



Concilio dello Zenit ... (piano terra / edificio centrale)

Imponente salone destinato a ospitare incontri di grandi assemblee.



Refettorio del Nadir ... (piano terra / edificio centrale)

Sala mensa in cui erano serviti i pasti pubblici per gli ospiti della magione.



Sala del Vespro ... (piano terra / ala occidentale)

Un tempo questa sala perimetrica fungeva con ogni probabilità da posto di guardia.

Di seguito sono descritte le principali aree al primo piano della magione:



Alloggi comuni ... (piano primo / ala occidentale)

La maggior parte delle camerate per la servitù del palazzo sono dislocate in quest’ala del palazzo.



Sala della Spiga ... (piano primo / ala orientale)

Parte degli antichi laboratori artigianali allestiti presso la magione.



Concistoro di Fininverno - Anno XXIX - "ubi Spes Caedet"



Sala della Falce ... (piano primo / ala orientale)

Parte degli antichi laboratori artigianali allestiti presso la magione.



Sala del Novilunio ... (piano primo / ala orientale)

Ampio locale che da molti anni ormai accoglie una cappella consacrata e che in occasione del Concistoro sarà adibito a memoriale del **Giubileo del Frommenring**, concluso con la fine dell'anno XXVIII.



Sala del Solstizio ... (piano secondo / ala occidentale)

Una delle poche sale della grande mansarda ancora agibile a causa del tetto pericolante. Qui si trova una piccola aula laddove quanti coltivano le scienze possono trovare una quiete assai propizia per i loro studi.

Di seguito sono descritte le principali aree all'esterno della magione:



L'Ostello Orientale

Quest'edificio poco distante dalla magione fu costruito circa due decadi addietro dai popolani di Umbach al fine di aumentare la capienza degli alloggi nel corso di importanti occasioni diplomatiche.





Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

AREE FUORI GIOCO

Le aree fuori gioco sono zone ove è vietata ogni azione di gioco, poiché questa potrebbe recar disturbo a persone estranee all'evento, o intralciare le attività dello staff associativo. Sono considerate aree fuori gioco:



SEGRETERIA DI GIOCO

Questo locale è adibito alla consegna del materiale di gioco per i partecipanti. I giocatori possono usufruire nei seguenti casi della segreteria:

1. Per ritirare i documenti di gioco (la prima sera dell'evento).
2. Per consultare lo staff nel corso dell'evento (se questo non sarà impegnato nelle attività di gioco).



SALE PNG

Uno o più locali del casolare potranno esser adibiti a punto di raduno per i partecipanti in veste di PNG. I PNG sono tenuti a radunarsi qui ogniqualvolta saranno privi di incarichi di gioco (in modo da permettere ad arbitri e narratori di contattarli celermente).



CAMERATE

Le camerate sono disposte in ciascuna delle due case del complesso e dotate di letti a castello. Parte dei corridoi esterni della zona camere potrà esser considerata come are in gioco.



BAGNI E DOCCE

Il casolare dispone di servizi igienici (W.C. e docce) accanto alle camerate e in appositi locali distribuiti tra i vari piani.



CUCINA

L'accesso alla cucina è SEVERAMENTE vietato ai non addetti ai lavori. Nel caso vi fossero soci TdA disposti a dare un contributo in cucina, questi saranno ovviamente bene accettati e potranno render nota la loro disponibilità in ogni momento (comunicandolo allo staff).

3. Master e arbitri in gioco

Durante la sessione alcuni membri del nostro staff saranno incaricati di controllare e coordinare le azioni di gioco. I narratori si occupano di allestire le varie scene e di disporre nell'area tutti gli elementi necessari per ben rappresentare la vicenda di gioco. Un narratore ha inoltre il compito di istruire i PNG che vuole introdurre nelle scene della sessione.

Gli arbitri controllano invece che le regole di gioco e di condotta siano sempre rispettate dai partecipanti alla sessione, fungendo da costante riferimento per questi.

Narratori e arbitri indossano solitamente una **cappa azzurra o vinaccia**.



Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

4. Materiale iniziale per i PG

Ogni partecipante in veste di PG potrà ritirare il seguente materiale presso la segreteria di gioco prima che l'evento abbia inizio:

Documenti

1. **Indiscrezioni:** Questo documento riporta informazioni ufficiose apprese dal personaggio prima di prender parte al Regio Concistoro e che egli può sfruttare a propria volontà in gioco. A seconda del proprio ruolo, o collocazione sociale, un PG può racimolare gli aneddoti più disparati.



NOTA IMPORTANTE: Ogni giocatore è tenuto a riconsegnare i cartellini inutilizzati al termine di ogni giornata di gioco. Tali cartellini dovranno esser gettati nella cassetta appositamente predisposta in **segreteria**.

2. **Tesserini segreti:** Alcuni PG possono ricevere tesserini contenenti peculiari informazioni di gioco. I PG sono tenuti a consultare attentamente questo materiale e a NON mostrarlo agli altri personaggi.
3. **Tesserini conoscenza:** I PG dotati di peculiari talenti di conoscenza ricevono questi documenti, contenenti preziose informazioni affini al loro sapere.

In aggiunta i PG dovranno provvedere personalmente a stampare i seguenti documenti (disponibili sul nostro sito web www.terredegliangeli.com):

1. **Scheda PG:** Questa scheda riporta il profilo di gioco del PG e può esser da lui consultata nel corso della sessione.
2. **Tabelle di identificazione:** I PG dotati di talenti che consentono loro di identificare sostanze/oggetti utilizzano queste tabelle.
3. **Tabelle di creazione:** I PG dotati di talenti che consentono loro di costruire/incantare oggetti utilizzano queste tabelle.

Oggetti

1. **Armi:** I PG possono ritirare armi di gioco appartenenti all'associazione se queste sono disponibili sul momento.
2. **Vestiario:** I PG possono ritirare capi di vestiario appartenenti all'associazione se questi sono disponibili sul momento.
3. **Oggetti speciali:** Alcuni PG possono ricevere speciali oggetti di gioco, che saranno loro consegnati assieme ai documenti descritti sopra.



Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

Introduzione al Concistoro di Fininverno



*D'antiche radici e di giovani frutti,
Di ciò io canto innanzi a voi tutti.
Non da trono non da un pulpito santo,
Ma dalle Valli si leva il bel canto.*

*Nel cor reco ciò che fu del regno mio,
Sepolto nei secoli ma non nell'oblio.
D'armi, tenzoni, nobiltà ed onori,
Di schiere, blasoni, sfarzi ed ori.
Meste ceneri della gloria passata,
In cui rara fiamma è addormentata.
Tenterò tosto di evocarne una stilla,
Sian queste parole esca e scintilla.*

*Veggio leoni che non conoscon terrore,
Nasce l'ardor dove il sol se ne muore.
Veggio Orsi che non mai cedon terreno,
Eroi all'Orifiamma cresciuti in seno.
Veggio Torri erte ove il ferro più duole,
Dove sorge la speme assieme al sole.*

*Dia questo linfa ai frutti novelli,
Di lor catena rinsaldi gli anelli.
Sia il Concistoro la fine d'Inverno,
E che l'Era ventura duri in eterno.*





Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “ubi Spes Caedet”



1. Il Concistoro dell'anno XXIX – Smarriti nel vespro

Mentre il principio della terza decade dell'Era del Regno incombe, le nobili Podestà dell'Orifiamma giacciono ormai prive di guida innanzi al capitolo più buio della loro storia odierna.

Nell'arco di un anno la tragica dipartita dei tre reggenti ducali: la *Frehines* dell'Orsa Logan Mac Dussel, il *Rahis* del Leone Karim Komein e infine l'*Oberstführer* Kaspar Von Hassel, si è consumata in circostanze a dir poco controverse tant'è che molti in questi dì ancora si interrogano sulle origini di una così drammatica scia di morte. In ogni caso la conseguenza più lampante di questi lutti è indubbiamente il clima di confusione e terrore che si è impossessato delle masse.

Da ovest a est un'ombra malsana è calata su ogni borgo, feudo o città e l'oscurità recata da questa è ancor più fitta di quella legata all'**"immonda serpe" Ammon**. Coloro che in occasione del memorabile Conclave di Vencenslot hanno assistito alla distruzione del terribile demone sanno difatti che quel trionfo è stato pagato con un'infausta moneta... non a caso la scellerata **setta del Dogma** sembra esser riuscita nell'intento di rimuovere ogni *"anomalia"* posta in contrasto col suo dissennato disegno e dunque il destino stesso dei figli dell'Orifiamma indugia in balia dell'algido nume che si proclama quale Sommo Arbitro di ogni fato terreno.

Sotto i vessilli insanguinati del Leone, dell'Orsa e della Torre non resta che un pugno d'uomini e donne che contro ogni avversità e presagio si ostina a combattere per il riscatto della propria patria. Questi sono gli ospiti del Concistoro dell'anno Ventesimo Nono e nelle loro mani è posata l'unica stilla di speranza che ancora separa questo cantone del vecchio mondo dalla più bieca dannazione.

Di seguito è riassunta la situazione odierna delle tre Signorie che parteciperanno al Concistoro:



ATHAR – Nelle spire della serpe

Da ormai cinque lune il Ducato del Leone è prostrato dall'abbietta schiera dell'Untrice e molti nativi athariani ancora sono costretti all'esilio a causa dell'infame ricatto imposto dalla turpe strega. In ogni caso il passaggio del Sottomondo scoperto presso Vencenslot ha permesso ai dignitari del Leone di raggiungere il cuore della nazione e di far progredire le indagini volte a discernere l'ignota *"origine del morbo"*.

Pare ormai confermato come il segreto del sinistro potere dell'Untrice sia indissolubilmente vincolato allo stesso suolo di Athar e dunque gli indomiti giustizieri locali ora calcano con rinnovato zelo una via ben precisa.



GARDAN – Tra le grinfie della natura

Presso i floridi territori dell'Orsa va inasprendosi il conflitto con le bellicose sacche di sciamani discesi dalle Grandi Cime. Le genti di Gardan, accusate dalle cerchie druidiche di non aver saputo frenare il diffondersi dell'occulto potere dei *"marchingegni"*, hanno dovuto sostenere a caro prezzo gli ingenti danni causati dai *primordi*: gli ancestrali guardiani ridestati dalla polvere dei secoli.

Per quanto la volontà dei difensori dell'Orsa non sia vacillata innanzi alla furia delle ostilità, le risorse del Ducato vanno di giorno in giorno assottigliandosi e persino gli individui più risoluti sanno che questa precaria situazione non potrà esser sostenuta a lungo.



Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”



THERSA – Tra le fauci della viverna

Sul volto della nazione ospitante di questo Concistoro spiccano tuttora le strazianti piaghe causate dal subdolo golpe ordito dagli spietati duci della “*Marca della Viverna*” e dagli episodi di brutalità di cui si sono macchiati i chierici insorti contro le “*rose*” dell’Ecclesiarchia. Pochi rimembrano si appellano ancora al senso di lealtà e di abnegazione che da secoli contraddistingue la missione della Torre Scarlatta e pertanto persino gli incrollabili cancelli dello Scirocco iniziano a tremare sui cardini dell’Estvallo.

Le due carismatiche Consoli chiamate a rinsaldare la corte del Ducato e a infiammare i cuori di quanti hanno trovato asilo entro la Magione Scarlatta tentano altresì di far leva su quelle virtù che in passato hanno permesso agli eredi delle antiche dinastie equestri di respingere perigli ben superiori alle loro forze. Così ogni delegazione è pronta a far quadrato attorno all’appello della Torre e l’ultimo baluardo dell’Orifiamma appronta così la sua strenua resistenza.



2. Il passato della “*magione scarlatta*”

La regione sud-occidentale del Nordenmark, incuneata tra le ultime contrade rurali del Middenland e le vie che menano presso il fronte insanguinato dell’Estvallo, è forse l’ultimo tratto di suolo florido che indugia sulle soglie dello sterile Südenmark.

Presso il locale feudo di Umbach si staglia un vasto giardino di abeti e cipressi cinto da uno spesso muro di mattoni oltre il quale spicca l’imponente sagoma di una dimora signorile. L’architettura dell’edificio richiama alla mente il tipico aspetto maestoso e decadente delle ville d’epoca imperiale; a un occhio più attento non sfuggono altresì le vetuste pietre integrate nelle fondamenta e nei ruderi esterni... logori resti di una struttura la cui origine si perde nei remoti secoli arcaici. Questa è la celebre “*Scarlach Haus*” (trad. “*Magione Scarlatta*”): un palazzo la cui controversa storia va per certo ben oltre l’odierna fama.

Al giorno d’oggi le vaste sale della dimora sono perlopiù adibite a ospitare gli occasionali banchetti e incontri diplomatici presieduti dai facoltosi Vassalli di Umbach. Per la maggior parte dell’anno tuttavia il clamore dei convitati e dei dignitari cede spazio a un’estrema solitudine rotta soltanto dalle sporadiche visite dei garzoni incaricati di tener in ordine i locali e il grande parco. Non a caso molti forestieri si stupiscono del fatto che gli stessi Signori di Umbach preferiscano alloggiare nello spartano fortilizio di *Alturm* piuttosto che sfruttare in pianta stabile una così pittoresca residenza.

Pochi da queste parti sono abituati a parlar franco a tal riguardo ma è sufficiente cogliere gli sguardi cupi di quanti vivono a ridosso della magione per comprendere la verità taciuta dai più... nessuno sarebbe disposto a trascorrere più di una manciata di notti tra queste antiche mura.

Per certo la stragrande maggioranza degli edifici risalenti ai tenebrosi millenni del dominio falconite è stato teatro di fatti talmente orripilanti da togliere il beneficio del sonno a chiunque ma nel caso della *Scarlach Haus* i due soli aneddoti degni di nota riguardano proprio uno degli elementi più stigmatizzati dalla rigida tradizione thersiana.

Molti dotti ritengono che la storia della dimora affondi le proprie radici in un tempo persino antecedente alla fondazione del Ducato della Torre ma fu solo nel corso degli ultimi secoli dell’Era dei Quattro che il nome di questa affiorò nei tetri annali imperiali... il primo nome intrecciato al fosco mistero della magione fu dunque quello del famigerato **Barnabas Knauser**, un perverso luminare a cui è legato il tristo nomignolo di “*Tödlichen Engel*” (trad. “*angelo mortifero*”). Barnabas era un bieco negromante il cui sapere era tenuto in gran conto presso le autorità falconite e tuttavia egli nel corso delle sue ‘sperimentazioni’ si era macchiato di



Concistoro di Fininverno – Anno XXIX – “*ubi Spes Caedet*”

crimini così raccapriccianti da indurre il Podestà di Thersa a relegarlo agli arresti entro *Scarlach Haus*.

Durante la prigionia tuttavia Barnabas prese a perseguire le sue segrete ricerche con rinnovato zelo e un gran numero di fanatici discepoli giunse presso la magione onde servire il folle stregone. Si formò così una nutrita setta i cui membri si aggiravano come spettri silenti nei meandri della dimora, appropinquandosi ai cancelli di questa solo per prelevare i viveri che i timorosi villici recavano ogni mattina.

Nessuno sa cosa avvenne la sciagurata sera che precedette quell'alba brumosa in cui gli addetti alle provvigioni non trovarono nessuno ad attenderli alle soglie del palazzo. In ogni caso il ricordo di ciò che costoro videro quando ebbero il coraggio di varcare le porte resta tuttora indelebile... tutti i seguaci della setta giacevano cadaveri nei luoghi più disparati e la maggior parte di loro si era palesemente tolta la vita con le proprie mani. Nessun filo logico o spiegazione assennata pareva legare tra loro i nauseabondi quadri di morte che stavano 'dipinti' nella magione e al centro di quelle scene infernali troneggiava il corpo esanime dello stesso Barnabas, anch'egli apparentemente vittima di un terrificante suicidio.

Ovviamente dovettero trascorrere molte decadi prima che gli aristocratici locali si decidessero a utilizzare ancor una volta le sale della dimora; fatto sta che per molti secoli a venire non vi fu traccia alcuna di malefici e dunque la spaventosa storia di Barnabas Knauzer fu infine destinata a cadere nell'oblio.

L'oscura nomea della magione tornò in auge solo negli ultimi anni dell'epoca imperiale, quando un'agguerrita schiera di ribelli chiamata “**banda degli irriducibili**” si trincerò al suo interno per sfuggire agli sgherri di Falcon. I ribelli sbarrarono le porte dell'edificio e quindi diedero fondo a ogni mezzo in loro possesso per imporre un lungo assedio alla fazione avversa. I militi dell'Impero, stremati a causa degli scontri combattuti contro le sacche degli insorti, furono letteralmente decimati dalla strenua resistenza allestita degli *irriducibili* e decisero pertanto di accamparsi a debita distanza onde attendere l'arrivo dei rinforzi.

Nel giro di una notte tuttavia la sorte sembrò arridere alla causa ribelle poiché le genti di Umbach impugnarono le armi per dar man forte al pugno di valorosi che resisteva entro *Scarlach Haus*. I contadini inferociti piovvero sugli armigeri falconiti, sbaragliandoli in pochi attimi, e quindi puntarono verso la magione per salutare coloro che avevano infiammato d'ardore i loro animi... ma una volta giunti lì non trovarono ciò che si aspettavano.

L'ignota presenza che nove secoli prima aveva visitato gli alloggi di Barnabas e della sua setta era tornata per mietere le vite degli *irriducibili* e ancor una volta uomini uniti da fiducia reciproca e obbiettivi comuni erano divenuti parte di un macabro arazzo intessuto nel sangue. Gli orrendi suicidi lasciarono le genti di Umbach a dir poco sbigottite tant'è che nessuno ebbe la forza di rimuovere le salme adagate nelle stanze, corridoi e scale. Un così pietoso compito toccò difatti ai compagni dei ribelli che alcuni giorni dopo arrivarono mossi dalla speranza di ricongiungersi ai propri compari... solo per scoprire come questi avessero inspiegabilmente deciso di dannare per sempre le proprie anime.

Da allora altri trent'anni sono passati e nell'inverno dell'anno XIX dell'Era del Regno la Sovrintendenza di Thersa, nominata a seguito del tragico trapasso dell'*Oberstführer Kaspar Von Hassel*, ha preso la faticosa decisione di tenere il Concistoro presso *Scarlach Haus*. La posizione strategica del feudo di Umbach, situato tra le roccaforti del governo lealista e il confine dell'illegittimo *Mark* della Viverna, rende infatti questa sede determinante per favorire iniziative volte a mutare il precario panorama politico dell'Orifiamma. Ecco dunque che i lugubri racconti del passato cedono ancor una volta spazio ai fragili auspici rivolti al futuro... dando così vita a un presente tagliato tra la luce e la tenebra.

