

Il ballo dei volti infranti

Campagna one-shot per un party di 6 giocatori di livello 3 ambientata nel mondo di Golarion, con le regole di Pathfinder 1e

Ambientazione

L'avventura si svolge nella città di **Korvosa**, durante il regno della regina **Ileosa Arabasti**, splendida monarca dai capelli rosso scuro e dalla pelle bianca come porcellana.

Korvosa

Storia

Korvosa è la più antica delle tre grandi città-stato della **Varisia**, una regione di frontiera che si estende dal Mare del Vapore alla Baia del Conquistatore.

Fondata inizialmente come avamposto militare, la città è cresciuta rapidamente grazie alla sua posizione strategica tra il mare e il fiume Jeggare, che ne facilitano il controllo e i commerci.

Economia

Oggi **Korvosa** è un nodo commerciale vivace e prospero, grazie al suo porto e alla rete fluviale. Si commercia in prodotti ittici, spezie rare come la corteccia di *Thileu* e oggetti magici, in particolare quelli provenienti dalla rinomata **Acadamae**, la più prestigiosa scuola di magia della Varisia.

Il culto di **Abadar**, dio del commercio e della legge, ha sede in un imponente tempio che funge anche da banca centrale: qui si coniano le monete ufficiali della città.

Governo

Korvosa è una monarchia retta da **Ileosa Arabasti**, ma il potere è condiviso con un **Siniscalco**, vari **Magistrati** e **Arbitri** che gestiscono la burocrazia cittadina.

Il suo regime è ben visto dai nobili e dai cittadini più abbienti, mentre le classi povere subiscono le sue leggi sempre più severe.

Esercito

- La **Guardia Korvosana** vigila sulle strade della città, difendendo i cittadini e garantendo il rispetto delle leggi.
- La **Compagnia Nera** sorveglia i cieli in sella a ippogrifi e agisce su ordini diretti del siniscalco.
- L'**Ordine del Chiodo**, composto da **Cavalieri Infernali**, opera in città come forza mercenaria al soldo del governo, spietata nei metodi e rigorosa nei giudizi.
- Le **Vergini Grigie** sono la guardia personale della regina: donne in armatura lucente, addestrate nel silenzio e nella morte. Nessuno le ha mai sentite parlare.

Mappa



Religioni

Korvosa è un crocevia di fedi. I templi più influenti sono:

- **Abadar**, dio della ricchezza e della legge.
- **Sarenrae**, dea della compassione e della redenzione.
- **Pharasma**, dea del ciclo della vita e della morte.

Magia

La città ospita l'**Acadamae**, prestigiosa scuola di magia con una predilezione per l'Evocazione. Il suo percorso di studi è notoriamente duro, letale persino: trappole, compiti impossibili, prove estenuanti... solo i più forti sopravvivono ai primi tre anni.

I migliori studenti accedono ai circoli interni della scuola, dove studiano direttamente con arcimaghi. Preside dell'Acadamae è il temutissimo **Toff Ornelos**, che comanda da dietro le sue mura con un'influenza che si estende su tutta Korvosa.

L'invito

Non è firmato.

La busta è nera, vellutata. Nessuna ceralacca, nessun timbro. Ti è stata lasciata nel luogo più inaspettato: sul letto, tra i libri, in un borsello chiuso o infilata nella tasca senza che te ne accorgessi.

All'interno, un solo foglio di pergamena grigia, scritto in una calligrafia elegante ma priva di fronzoli:

*Korvosa è una città di contrasti:
torri dorate e vicoli luridi,
nobili in maschera e bambini affamati,
leggi severe e giustizia flessibile.
Ciò che è stato infranto può ancora essere salvato.
Vi aspetto alla Locanda della Spada Spezzata. Al tramonto.*

Nient'altro. Ma basta e avanza.

La Locanda della Spada Spezzata

Un tempo rinomata per duelli e canzoni, oggi è una locanda polverosa al limite del quartiere malfamato di Midland. Il suo nome nasce da una leggenda: un eroe spezzò la sua spada nel tentativo di salvare un bambino da una creatura evocata.

Il proprietario è **Vencarlo Orsini**, famoso spadaccino e fondatore di una piccola accademia di scherma. Educato, sarcastico, e acerrimo nemico della corruzione, Orsini tiene in piedi la locanda come rifugio per chi cerca dignità in un mondo che la disprezza.

La frequentano mercenari, ex-studiosi, cacciatori d'ombre... e forse anche voi.

Gli avventori

La Borseggiatrice

Kira è cresciuta tra i vicoli stretti di Midland. Figlia di nessuno, ma allieva delle strade, ha imparato a sopravvivere con dita rapide e passi leggeri.

Porta con sé una moneta bucata: unico ricordo di una madre mai conosciuta.

Chi la guarda non sa se fidarsi o chiamare le guardie. Ma chi l'ha vista all'opera... è troppo occupato a contarsi le tasche.

La Ragazza senza Volto

Lysa è sopravvissuta a un incendio che le ha sfregiato il viso e segnato l'anima.

Guidata da una voce incorporea, ha trovato rifugio nella fede di **Sarenrae**.

Sotto i capelli lunghi che celano la cicatrice, custodisce colpa, grazia e una luce che guarisce... ma che sa anche bruciare.

Il Burattinaio

Melian è nato nei cortili delle case nobiliari, figlio di servitori troppo occupati.

La musica l'ha imparata da un domestico, la menzogna da un soldato ubriaco.

Canta verità travestite da satira, incanta e destabilizza.

Un volto amico per ogni maschera... ma nessuno sa quale sia il suo vero.

L'Apprendista

Sirian ha studiato giuramenti e salmi fin da piccolo. Scudiero devoto della Guardia Korvosana, ha disobbedito a un ordine... e capito che la legge non è sempre giusta.

Ora porta lo stemma rovesciato cucito nel mantello.

In attesa di decidere se seguirlo ancora o bruciarlo.

Il Ribelle

Tyren è figlio di nobili, destinato all'**Acadamae**. Ma ha scelto di rubare grimori e fuggire.

La sua magia è instabile come la sua indole: potente, ma imprevedibile.

Dice di inseguire un destino più libero. Forse fugge soltanto. Ma quando lancia un incantesimo... il mondo si piega.

La Sentinella

Joran è nato nei boschi, figlio di cacciatori.

Ha imparato a leggere i segni del mondo prima ancora delle parole.

Silenzioso, lucido, preciso: si muove tra i tetti come tra i rami.

E quando tende l'arco... colpisce.

Il ballo dei volti infranti

La Locanda della Spada Spezzata è immersa nel silenzio. Le assi scricchiolano, l'aria sa di birra vecchia e acciaio. Il sole muore oltre le finestre sudicie.

Vencarlo Orsini osserva la sala come fosse il suo regno decadente. Un guanto a metà, il cappello sulla mensola, lo sguardo perso oltre le mura.

Qualcosa si muove nel retro.

Una donna in mantello nero entra. Tra le mani tiene una scatola di legno scuro con una serratura arcana. Nessun marchio, nessuna parola.

«Li hai trovati?»

Annuisce. Posata la scatola sul tavolo, scompare.

Orsini apre la scatola. Ne estrae sei rotoli, ciascuno chiuso con spago cerato. Su ognuno:

- un sole spezzato
- un corvo impiccato
- una spada che piange
- una maschera divisa
- un occhio che dorme
- una piuma stretta in pugno

Li posa sul tavolo. Per voi.

Poi si siede e aspetta.

All'interno di ciascun rotolo, un foglio:

"Alle ore ventuno di questa sera, nel Palazzo di Cristallo dei Carminia, si terrà un ballo in onore della nobiltà e dei suoi legami più antichi.

Siate gentili. Siate puntuali. E non dimenticate la maschera.

Alcuni volti mentono. Altri valgono più di mille parole. Ma quelli infranti... parlano solo a chi sa ascoltare."

Nessuna firma. Solo un sigillo in ceralacca nera, senza stemma.

Fuori dalla locanda, una carrozza dorata vi attende. Il cocchiere non parla. Ma sa dove portarvi.

Tre ore. Una sala gremita. Un segreto da scoprire.

Quando il ballo finirà... sarà troppo tardi per mentire.