

Nel nome del silenzio

Avventura one-shot per un party di 4 o 5 giocatori di livello 5 ambientata nel mondo di Golarion, con le regole di Pathfinder 1e.

Ambientazione

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

Korvosa

Storia

Korvosa è la più vecchia delle tre città-stato della *Varisia*, vasta regione di frontiera che si estende dal mare del Vapore alla baia del Conquistatore, passando per i Monti Kodar e Capogiro; la città originariamente serviva come un avamposto difensivo avendo ad ovest il mare e ad est il fiume, contenendo così in pochi tratti l'accesso alle terre varisiane.



Economia

Attualmente Korvosa è un florido luogo di scambio commerciale, grazie al suo porto con cui comunica con le regioni circostanti.

Si commercia principalmente in materie prime alimentari (pesce, frutti di mare o spezie come la corteccia di

Thileu) ed in oggetti magici grazie alla presenza dell'**Acadamae**, la più grande scuola di magia della regione; inoltre, grazie alla banca di **Abadar**, *Korvosa* è un importante città bancaria e finanziaria, in quanto conia anche una propria moneta.

Governo

Dal punto di vista politico, *Korvosa* oltre alla regina, ha un **Siniscalco** che si occupa delle faccende quotidiane della città e di **Arbitri** e **Magistrati**, che si occupano di controversie e burocrazia, sia legislativa che economico-finanziaria.

Il regime della regina è apprezzato da una certa parte della popolazione, abbiente o di nobile estrazione, mentre i ceti più deboli subiscono la rigidità delle leggi che **Ileosa** emana dal suo *trono cremisi*.

Esercito

La prima delle milizie cittadine è la **Guardia Korvosana**, il cui compito è pattugliare le strade per garantire la sicurezza della popolazione e far rispettare le leggi e proteggere gli interessi del governo e della chiesa di **Abadar**, la cui banca è centrale per le operazioni finanziarie di *Korvosa*.

I cieli sono, invece, protetti dalla **Compagnia Nera**, i cui membri rispondono direttamente agli ordini della regina per mano del **Siniscalco**, cavalcano *ippogrifi* ed utilizzano abilmente dei lunghi archi, le cui frecce sono letali per chiunque sia il loro obiettivo.

In città è insediato anche l'**Ordine del chiodo**, i cui **Cavalieri infernali** sono dei mercenari al soldo del governo korvosano, attenti molto più ai risultati che ai metodi con cui raggiungerli; combattono strenuamente tutto ciò che va contro la loro rigida visione del mondo. Sono dalla parte del governo, finché vengono pagati.

La cittadella che circonda il palazzo è presidiata dalle **Vergini Grigie**, milizia istituita dalla regina per la sua protezione personale: un comando interamente composto da donne, con pesanti armature scintillanti ed affilate spade. Pare che nessuno abbia sentito loro parlare, perché chi si avvicina troppo sente solo il trafiggere della lama.

Religioni

In città esistono vari templi e chiese, ed in ognuno di essi si può trovare anche una scuola dove i prescelti possono coltivare e rafforzare il loro rapporto con la propria divinità. I templi maggiormente frequentati dalla popolazione di *Korvosa* sono quelli di **Abadar** (Dio dei mercanti e della ricchezza), di **Sarenrae** (Dea della pazienza e della compassione) e di **Pharasma** (Dea della migrazione delle anime).

Magia

Korvosa ha per centinaia di anni ospitato la scuola di Magia **Acadamae**, un collegio di maghi che nel suo momento di maggiore splendore richiamava studenti e affiliati anche da terre molto lontane. Anche se nell'*Acadamae* si insegnavano tutte le otto scuole moderne di Magia, essa era famosa per avere una grandissima tradizione nelle pratiche di Evocazione.

L'*Acadamae* era famosa per i suoi metodi di insegnamento rigidi ed assolutamente non affrontabili da chiunque: infatti, il percorso di studi dell'*Acadamae* era della durata di dieci anni durante i quali gli studenti sono messi a dura prova, tra manovalanza a basso costo, trappole magiche, esercizi sfiancanti od addirittura

incantesimi fatali. Dopo i primi tre anni di permanenza, solo i sopravvissuti avrebbero intrapreso il percorso di specializzazione preferito e solo i più bravi avrebbero potuto affrontare le prove per il conseguimento della laurea.

Solo un ristrettissimo numero di ben più che talentuosi maghi ha avuto nel corso degli anni accesso alla facoltà di II livello, che permetteva loro di studiare con i più grandi maestri della scuola.

Il più famoso preside della scuola era l'aristocratico e temutissimo arcimago **Toff Ornelos**, che difficilmente lasciava le mura della sua accademia da dove il suo occhio tutto poteva scrutare, e dalle cui stanze indisturbato poteva agire. L'arcimago aveva un enorme influsso verso la nobiltà e verso il governo cittadino: chi frequentava quegli ambienti, non di rado lo vedeva apparire durante le diatribe di politicanti ed intervenire con la sua pesante opinione, per poi scomparire in una nuvola di fumo bluastra e far istantaneo ritorno all'Acadamae.

Negli ultimi anni di **Toff Ornelos** non si hanno più notizie: si dice che sia svanito del tutto dopo uno dei suoi interventi nelle stanze dei politici e da quel momento l'Acadamae, come se avesse vita propria, ha espulso tutti i suoi studenti e professori. Di punto in bianco, tutti si sono ritrovati nelle strade di Korvosa senza poter più entrare nella scuola.

Adesso l'Acadamae è solo un rudere abbandonato attorno cui c'è un impenetrabile incantesimo di protezione.

Evento iniziale – Il pianto nel silenzio

Tutto inizia con una voce che nessuno osa ripetere ad alta voce.

A *Vecchia Korvosa*, i vicoli sembrano più stretti. L'umidità avvolge le pietre annerite dei palazzi, e di notte il silenzio si fa così spesso da spezzare il respiro. È qui che si comincia a parlare di sparizioni. Non ladri, non omicidi... bambini. Uno, poi due. Una settimana dopo tre fratellini svaniscono da una casa che non mostrava segni d'effrazione. Nelle settimane seguenti, ogni giorno porta via qualcuno: figli, sorelle, apprendisti. Nessuna richiesta di riscatto, nessun corpo ritrovato. Solo stanze vuote. E bambole abbandonate.

I sognatori cominciano a fare incubi. La gente parla sottovoce di un canto sussurrato nel buio, così basso da essere percepito solo nel dormiveglia. Qualcuno giura che nelle notti più fredde, vicino alle mura dell'Acadamae, si sentano passi... passi piccoli. E un pianto sommesso che si confonde col vento.

Le autorità ignorano gli appelli. Le *Vergini Grigie* parlano di isteria collettiva. La *Guardia Korvosana* gira la testa. I *Cavalieri infernali* minacciano chi solleva la questione. Ma le madri piangono. I padri stringono i denti. E i sogni peggiorano.

Poi, in una sola notte, sei persone ricevono un messaggio. Ognuno diverso, ma con le stesse parole finali:

“Se cerchi la verità, vieni al **Silenzio della Settima Corda**. Al tramonto. Nessuna promessa. Solo risposte.”

La pergamena reca un simbolo oscuro, come un sole nero inciso nella cera. Chi riceve il messaggio riconosce un dettaglio familiare. Un nome, un luogo, un frammento della propria vita.

Tutti i personaggi hanno perso qualcuno. Tutti sentono una voce nel sonno. Tutti sono legati, anche se non sanno come. E ora... stanno per entrare nell'oscurità.