

Il destino di un cavaliere

Una sceneggiatura per On Stage! di Oscar Biffi & Dario Bianchini
Dal film di Brian Helgeland (2001)

© Oscar Biffi e Dario Bianchini 2007

On Stage! il gioco dell'attore © Luca Giuliano 1993 - DaS Production 1995

On Stage! è un marchio registrato di proprietà di Luca Giuliano

Protagonisti

<i>William Thatcher, aspirante cavaliere</i>	<i>L'araldo di William, Geoffrey Chaucer</i>
<i>Roland, scudiero di William</i>	<i>Il garzone di William, Wat Falhurst</i>
<i>Conte Adhemar d'Angiò, cavaliere</i>	<i>L'araldo di Adhemar, Germaine</i>
<i>Simon, mercante di reliquie</i>	<i>Il compare di Simon, Peter</i>
<i>Lady Jocelyn, nobile dama</i>	<i>L'ancella di Jocelyn, Christiana</i>
<i>Sir Thomas Colville, cavaliere</i>	<i>L'araldo di Thomas, Edward</i>
<i>Kate, fabbraferraia</i>	<i>L'amica di Kate, Philippa</i>

Comparsa

John Thatcher, padre cieco di William

Il Duca August, padre di Jocelyn

Sua Maestà Edward II, Re d'Inghilterra

Cavalieri, araldi, guardie, sbandieratori e pubblico

Prologo

Mentre il Regista declama quanto segue, una comparsa con un elmo indosso si accascia in un angolo della scena. Impersona il defunto Sir Ector, morto in un torneo minore nella periferia francese, quando gli sarebbe bastato restare in sella nell'ultima lizza per essere proclamato vincitore della giostra.

Ai tempi del Medioevo nacque uno sport, capace di appassionare tanto gli aristocratici quanto i popolani, anche se solo ai cavalieri di nobile origine era concesso di partecipare. Questo sport era la giostra.

Per uno di questi cavalieri, un campione sulla via del tramonto era la fine.

Ma per il suo umile scudiero William, era soltanto l'inizio.

William entra in scena e sfilava l'elmo a Sir Ector per poi indossarlo.

Suggerimenti per il regista

Casting

Questo copione è stato ideato prevedendo sette coppie di personaggi, per un totale di quattordici ruoli che, volendo essere banali, possono essere suddivisi almeno da principio in questi tre schieramenti: i buoni (William e Geoffrey, Roland e Wat), i cattivi (Adhemar e Germaine, Simon e Peter) ed i neutrali (Jocelyn e Christiana, Edward e Thomas, Kate e Philippa). Chiaramente durante la rappresentazione può succedere di tutto e ci si aspetta quanto meno che i cosiddetti neutrali prendano posizione, ma si consiglia al Regista di tener presente questo equilibrio di forze.

Seguendo questa premessa, è possibile ridurre in questo modo il numero degli attori:

- 12 giocatori: Ridurre a comparse Edward e Thomas oppure Kate e Philippa.

- 10 giocatori: Ridurre a comparse Edward e Thomas, Kate e Philippa.

Avendo a disposizione meno di dieci partecipanti, sono percorribili due strade: ridurre a comparse i personaggi rimasti meno significativi del film (Simon e Peter), a discapito dell'equilibrio tra le forze in campo, oppure mantenere la parità tra i due schieramenti contrapposti e ridurre a comparse, per quanto importanti, Jocelyn e Christiana.

Si sconsiglia una rappresentazione con meno di otto interpreti, anche se, sacrificando dei ruoli davvero interessanti (quelli di Geoffrey e di Wat su tutti), si potrebbe giocare in sette, scardinando il sistema a coppie ed utilizzando soltanto i seguenti personaggi: William e Roland, Adhemar e Simon, Edward, Jocelyn e Kate.

Le comparse proposte come tali nel copione (John Thatcher, Re Edward, ed August) difficilmente possono essere elevate a protagonisti; anche perché non è nemmeno scontato che calchino la scena come semplici comparse. In fondo, però, tutto è possibile e nessuno vuole limitare la creatività di un folto gruppo di attori.

Atmosfera

Per chi non avesse visto il film, è chiaro come " Il destino di un cavaliere" non ambisca a un'accurata ricostruzione storica. È piuttosto una commedia scanzonata, che gioca a rielaborare l'epoca in termini moderni, puntando tutto sul ritmo e sulle battute dei personaggi. Si consiglia quindi di limitare il più possibile gli scontri al di fuori della giostra, dato che una tragica scena di morte non risulterebbe molto indicata.

Scenografie

È previsto che la rappresentazione si articoli lungo un itinerario di cinque tappe, una per Atto:

>>-- Rouen – Lagny-sur-Marne – Bordeaux – Parigi – Londra ->

Alla fine di ogni Atto avrà luogo un intermezzo nel quale si possa mettere in scena il torneo della città corrispondente. Si consiglia di non rappresentare la giostra durante le scene messe all'Asta tra i giocatori, ma soltanto negli intermezzi gestiti dal Regista. Questo perché i tornei sono i punti nevralgici della partita e permettono di scandirne il ritmo, portando a compimento le aspettative di ciascun Atto. Inoltre il cavaliere che dovesse vincere più tornei francesi sarà proclamato Campione di Francia (in caso se ne siano aggiudicati due a testa, prevale il vincitore di Parigi) mentre il trionfatore di Londra diverrà il Campione del Mondo della Giostra ed è sicuramente meglio mettere in gioco questi titoli durante una scena sotto il controllo unico del Regista, in modo che i giocatori dei cavalieri sentano di disputarsi i tornei ad armi pari.

Detto questo, ecco una lista di possibili scenografie.

Visto che si tratta di luoghi tipici di ogni vicenda medioevale, ogni Regista potrà richiamare alla mente un vasto repertorio di romanzi e film come fonti d'ispirazione quindi ci limitiamo a un elenco, certi che non sia necessario alcun tipo di descrizione aggiuntiva.

Strada Maestra

Accampamento dei cavalieri

Campo del torneo

Castello

Chiesa

Taverna

Foresta

Mercato

Bisca clandestina

Gogna

L'unica scenografia particolare è quella riservata a William: la sua vecchia casa a Cheapside, il quartiere più povero di Londra, a un tiro di sasso dal campo del torneo. Qui vive John Thatcher, il padre cieco di William, e, se il plebeo che si spaccia per cavaliere vorrà riabbracciarlo, dovrà correre il rischio di far capitolare il mito di Sir Ulrich von Lichtestein.

Tornei

I tornei della giostra sono sicuramente una delle caratteristiche salienti de " Il destino di un cavaliere" e bisogna cercare di gestirli con il massimo divertimento per tutti.

Consigliamo al Regista, nella veste di comparsa come paggio del torneo, di stabilire gli accoppiamenti dei cavalieri in maniera casuale, facendo sì che (nel caso siano giocati sia William, sia Adhemar, sia Edward) due di loro si affrontino in semifinale mentre il terzo acceda direttamente alla finale con il vincitore. Prima che un cavaliere scenda il lizza, il suo araldo ha la possibilità di pronunciare un discorso e così l'araldo del suo avversario. Dopodiché si procede con la giostra secondo le seguenti regole:

- I due contendenti effettuano un Confronto di Lotta, con l'influenza delle abilità o delle carte del caso.
- Se il risultato è di perfetta parità, entrambi riescono a spezzare la propria lancia sull'armatura dell'avversario (ottenendo 1 punto a testa) oppure nessuno dei due vi riesce, a discrezione del Regista.
- Se il risultato prevede un leggero (inferiore ai tre punti) vantaggio per uno dei due contendenti, questi riesce a spezzare la lancia sull'armatura dell'avversario e ad ottenere 1 punto mentre l'altro manca il bersaglio.
- Se il risultato prevede un consistente (tre o quattro punti) vantaggio per uno dei due contendenti, questi riesce a spezzare la lancia sull'elmo dell'avversario e ad ottenere 2 punti mentre l'altro manca il bersaglio.
- Se il risultato prevede un estremo (cinque o più punti) vantaggio per uno dei due contendenti, questi riesce a disarcionare l'avversario, vincendo automaticamente il duello.
- A meno che uno dei due sia stato disarcionato, i cavalieri ripetono il Confronto di Lotta fino a quando uno dei due non ottiene 3 punti, per un massimo di tre Confronti. In caso di assoluta parità verrà svolto un Confronto di spareggio.

La giostra non prevede mai che uno dei cavalieri subisca ferite, a meno che l'attore del Conte Adhemar utilizzi la sua particolare abilità (valida una volta soltanto). In questo caso un vantaggio leggero si traduce in una ferita leggera, un vantaggio consistente in una ferita grave ed un vantaggio estremo in una ferita mortale.

Epilogo

Durante la rappresentazione, al di là della risoluzione dei tornei, non sono richiesti particolari interventi al Regista. Comunque sia l'epilogo più naturale per la storia comprende il matrimonio di Jocelyn, a prescindere da chi sia il fortunato che la porterà all'altare, e la nomina del Campione del mondo della giostra. Il tutto avverrà a Londra, al termine dell'ultimo torneo. Nel caso si ritenesse maggiormente adatto un finale più "informale", è possibile dare per scontati matrimonio e premiazione e lasciare la possibilità agli attori di discutere liberamente della piega presa dagli eventi nella nuova locanda di Roland e Wat. Una risoluzione del genere prevede delle condizioni particolari, ma, nel caso sussistano, può costituire una valida e simpatica alternativa.

Comunque sia speriamo che abbiate gradito questo copione e vi invitiamo a scriverci liberamente delle vostre rappresentazioni a questo indirizzo: info@bergamodimezzo.org

William Thatcher

Informazioni riservate

Sei William, giovane figlio di John Thatcher, un impagliatore londinese. Fin dalla più tenera età sei rimasto incantato dalla giostra e dai cavalieri: cosa avresti dato per poter cavalcare insieme a loro! Nonostante la derisione di amici e parenti, il tuo adorato padre ha deciso di alimentare i tuoi sogni anziché soffocarli e così ha chiesto a Sir Ector, un esperto cavaliere, di prenderti al suo servizio. Anche se non eri altro che un piccolo spaventapasseri denutrito, l'attempato campione ha visto qualcosa in te e così hai lasciato l'Inghilterra per girovagare insieme a lui e ad altri due giovani servitori: Roland e Wat.

Ora, però, a dodici anni di distanza, Sir Ector è morto all'improvviso, nel bel mezzo di un torneo, e tu hai colto l'occasione nascosta in quella tragedia: hai indossato la sua armatura e hai giostrato al suo posto. Che l'anima del tuo antico padrone ti perdoni, ma è stata l'esperienza più esaltante della tua vita! Sei a stento riuscito a rimanere in sella e hai vinto soltanto grazie al vantaggio che Sir Ector aveva già accumulato, ma non era che l'inizio. Ormai hai convinto Roland e Wat a darti corda e così ti sei potuto allenare come si deve in vista del prossimo torneo, a Rouen. Inoltre, grazie all'incontro fortuito con Geoffrey, uno sfortunato scrittore che hai incrociato per strada nudo come un verme, sei riuscito a procurarti le Patenti di nobiltà necessarie per partecipare ai tornei più importanti. Ben presto la folla imparerà a conoscere Ulrich von Lichtestein da Gelderland, il nome fasullo dietro al quale ti nascondi. Preferiresti non dover gareggiare sotto mentite spoglie, ma per ora devi fare buon viso a cattivo gioco.

Devi stare attento a non compromettere tutto con il tuo caratteraccio! Il coraggio e la tenacia non ti mancano, ma sei anche testardo e avventato. In alcune occasioni nemmeno Roland e il buon Dio, gli unici a cui dai retta di solito, riescono a farti desistere dal seguire l'istinto. Non puoi avere sempre ragione e ogni tanto bisogna anche scendere a compromessi... Ma questo non lo imparerai mai.

Obiettivi: La buona sorte è stata davvero generosa con te, ma devi dimostrarti all'altezza: cambia il tuo destino, William. Gli aristocratici si sono presi la nobiltà sulla punta di una spada e tu intendi fare lo stesso con la lancia.

Roland, Wat e Geoffrey per te sono come una famiglia: farebbero qualsiasi cosa per te e tu per loro, ma non ti sei mai dimenticato di tuo padre, a Londra. Un giorno metterai un piede dietro l'altro e tornerai da lui, nella vostra vecchia casa a Cheapside.

Frase fatte: " I nobili come se la sono conquistata la nobiltà? Se la sono presa, in punta di spada."

" Un giorno sarò cavaliere. Un uomo può cambiare anche il corso delle stelle se ha fede sufficiente."

" Benvenuto in un nuovo mondo e che Dio vi salvi, sempre che trovi giusto il farlo."

Abilità: *Cuore da cavaliere:* Una volta per Atto, puoi affidarti al tuo istinto e ottenere un bonus di + 3 in un Confronto di Lotta ristretto alla giostra.

Spirito romantico: Se intraprendi un Confronto in nome di una donzella della quale sei innamorato, ottieni un bonus di + 5.

Geoffrey Chaucer

Informazioni riservate

Sei Geoffrey Chaucer, uno scrittore geniale e chiaramente incompreso. C'è stato un tempo in cui ti sentivi baciato dalla fortuna, quando vivevi presso il palazzo del Duca John di Gaunt con tua moglie Philippa, un'incantevole ancella della regina Filippa. Tuttavia l'opera che hai dedicato alla defunta moglie di John " Il libro della Duchessa" è stato un vero e proprio buco nell'acqua. Probabilmente era un po' troppo allegorico... Tanto che il tuo vecchio amico deve averci trovato qualcosa di offensivo che l'ha spinto a cacciarti da palazzo, lasciandoti in balia dei creditori che ti sei attirato addosso in anni e anni di gioco d'azzardo. Ora non solo non ti resta più niente, ma devi anche una grossa somma a due manigoldi che rispondono ai nomi di Peter e Simon.

Sopraffatto dalla vergogna alla sola idea di parlare a Philippa della vostra rovina finanziaria, sei fuggito nella notte con appena il denaro sufficiente per attraversare la Manica. In Francia hai perso anche i vestiti al gioco delle tre carte e così ti sei messo a seguire la Senna nudo come un verme, sperando di raggiungere Rouen. Sulla strada hai incontrato tre viandanti che si spacciavano per Sir Ulrich von Lichtestein ed i suoi due servitori. Tu, che di nobili te ne intendi, li hai smascherati subito, ma la determinazione di William, l'aspirante cavaliere, ti ha colpito a tal punto da convincerti a falsificare una patente di nobiltà per lui e persino a diventare il suo araldo a Rouen.

A volte pensi che ti piacerebbe essere cinico e furbo come i creditori che ti assillano, ma la verità è che sei un poeta fin nel profondo dell'anima. Per colpa del vile denaro e del vizio del gioco hai perso tutto, ma anche così quando vedi i dadi girare ti tremano le mani. Ti senti così in colpa per Philippa! Ormai lei si sarà sistemata con qualcuno più in gamba di te, però, i tuoi nuovi amici hanno bisogno di te e non intendi deluderli. E soprattutto non vuoi deludere te stesso: rispolvera l'orgoglio e risorgi della cenere come l'araba fenice! Sarai il cantastorie di tutti loro e tramanderai le gesta di William il Cavaliere, Roland il Fedele e Wat... Ehm... Sì, troverai un soprannome altisonante anche per lui. Ammesso che non ti prenda a pugni prima.

Obiettivi: Il sogno di William ha infiammato il tuo animo romantico fin dal principio. Lo sosterrai in ogni modo e, dopo che l'avrai aiutato a condurre questa storia al meritato lieto fine, potrai prenderti il tempo necessario per scriverla in un libro.

Come Araldo hai l'occasione di parlare direttamente al popolo, cosa che non sei mai riuscito a fare con i tuoi libri. Sai di essere il migliore Araldo che si sia mai visto a un torneo e vuoi dimostrarlo al pubblico, conquistandolo e incantandolo.

Frase fatte: " Sono il liliun inter spinas. Il giglio tra le spine."

" Geoffrey Chaucer mi chiamo. Di mestiere scrivano."

" Vi posso sventrare in senso letterario, dal primo all'ultimo brufolo del viso e piaga dell'anima. Mi avete denudato per un giorno, voi sarete denudati per l'eternità."

Abilità: *Grazia del dire:* Pronunciando un discorso ispirato, puoi convincere il Regista o il pubblico a far ripetere un Confronto.

Ne uccide più la lingua della spada: Una volta per Atto, puoi tramutare un Confronto di Lotta in cui sei stato coinvolto in un Confronto di Dibattito.

Geoffrey Chaucer

Discorsi per tutte le occasioni

" Permettetemi di presentarvi il mio signore Sir Ulrich von Lichtestein, il padre della cui madre fu Shilhard von Rechberg, figlio Guelfo di Sassonia, figlio di Ghibellino, quarto conte di Brunswick, figlio di Wendish."

" Eccolo, contemplate il mio signore: Ulrich la Roccia, l'Uomo di Pietra. Come il vento di Gelderland lui li spazza via! Spinto lontano dalla sua patria dalla sete di gloria e di onori, noi passeggiamo nel giardino della sua turbolenza."

" Nobili signori, nobili dame e anche tutti voi che non sedete su cuscini di velluto, oggi vi ritrovate ad essere tutti eguali. Ebbene sì, perché siete egualmente favoriti, avendo il prestigio, il privilegio, no il piacere di potervi presentare un cavaliere nato da cavaliere, un cavaliere che può vantare origini ben anteriori a Carlo Magno. Il nostro primo incontro avvenne sulla cima di un monte vicino a Gerusalemme. Pregava il Signore, chiedendogli di perdonarlo per il sangue saraceno versato dalla sua spada. E in seguito ebbe a stupirmi ancor di più in Italia quando salvò un'orfana beltà dalle brutali e lascive pretese del suo orrendo zio turco. In Grecia passò un intero anno nel silenzio onde meglio comprendere il suono di un bisbiglio. E allora, senza più indorare la pillola e senza ulteriore trambusto, io presento a voi il Cercatore di Serenità, il Protettore di italiche verginità, il Guardaspalle di Nostro Signore, l'unico, il solo Sir Ulrich von Lichtestein."

" Il protettore di italiche vergini, la lancia che entusiasmò la Francia, l'aurea spada della Prima Crociata, ne ha fatte di belle a La Rochelle! Il Difensore del nostro Dio Signore, l'unico, il solo Sir Ulrich von Lichtestein."

" Prometto di lasciar riposare la grazia del mio dire e di parlare semplice. I giorni come questo sono troppo rari per immiserirli con altisonanti parole. E allora temo proprio che, senza ulteriore trambusto, ve lo presento, è uno dei vostri, nato ad un tiro di sasso da questo stesso stadio e ora qui davanti a voi: il figlio di John Thatcher, sir William Thatcher!"

Roland

Informazioni riservate

Sei Roland, secondo figlio di Alan, capocuoco nel castello di Sir Ector, l'esperto cavaliere londinese che ti ha scelto come suo garzone, nonostante la tua naturale inclinazione per il lavoro paterno. Così, anziché startene tranquillo in una cucina asciutta e accogliente, sei finito a girovagare per mezza Francia. Non si può dire che nei primi tempi fossi entusiasta della tua nuova vita, ma, forte della tua indole paziente e generosa, con il tempo sei diventato un valido aiutante e un fido consigliere per il tuo signore. Dopo tre anni di viaggi ininterrotti, al seguito di Sir Ector si è aggregato anche un piccolo bambino dai grandi sogni: William. Tu, ancora adolescente, l'hai preso subito in simpatia, difendendolo quando qualcuno rideva del suo desiderio di diventare un cavaliere. Hai sempre saputo che quel sogno sarebbe rimasto tale, ma non hai mai cercato di scoraggiare William nei vostri dodici anni di amicizia... Beh, forse avresti dovuto! Quella buon anima di Sir Ector è morto nel bel mezzo di un torneo e cos'ha fatto il tuo giovane amico? Si è infilato l'armatura del tuo signore e ha combattuto al suo posto. Purtroppo il ragazzo ci ha preso gusto e ora, con l'aiuto di Geoffrey, uno scrivano che avete trovato nudo per strada, è pronto a presentarsi al torneo di Rouen come Sir Ulrich. È vero, avete le patenti di nobiltà e potreste anche farla franca per un po', ma finirete nei guai, lo senti nelle viscere...

Tu, però, sei un uomo solido e affidabile come una quercia e che tu sia dannato se non ti darai da fare per tenere lontani i guai! Avrai anche la scorza dura e non sarai un fine oratore, ma dietro alla tua aria rude si nasconde un cuore d'oro. Sei commosso dal sogno di William, anche se ti morderai la lingua piuttosto che ammetterlo, e sai che non potrai mai dirgli di no. Però sei anche consapevole di essere l'unico in grado di mettergli un po' di sale in zucca. Quel ragazzo non sa cosa sia la paura, ma tu sì e temi che il suo orgoglio finisca per farvi scoprire. Devi ammettere, però, che questa potrebbe la tua occasione per mettere da parte un po' d'argento con cui tornare a testa alta a Londra. Magari potresti anche cedere all'insistenza di Wat e aprire con lui una taverna. Questa storia di Sir Ulrich von Lichtestein dimostra che tutto è possibile.

Obiettivi: Sei il più esperto della compagnia e come tale ti senti responsabile degli altri. Baderai a loro, tenendoli fuori dai guai, armato di sano buon senso... E magari di un bel bastone, se non ti vorranno dare retta.

Hai un sogno ricorrente: tu che torni dal lavoro in una bella casa accogliente per cenare insieme a tua moglie ed ai tuoi figli. C'è chi lo giudicherebbe banale, ma tu credi che un uomo onesto non possa desiderare di meglio.

Frase fatte: " Dio ti ama, William. E anch'io."

" Il Papa sarà anche francese, ma Gesù Cristo è inglese!"

" Cavaliere nel cuore, ma non nei documenti. E solo i documenti importano a costoro."

Abilità: *Amico devoto:* Quando partecipi a un Confronto in difesa di uno dei tuoi amici, ottieni un bonus di + 3.

Tutto fare: Cucire, cucinare, guarire una ferita leggera... Se hai abbastanza tempo e nessuno ti scoccia, puoi fare miracoli con le tue manine sante.

Wat Falhurst

Informazioni riservate

Sei Wat, terzo dei dieci figli di Timothy Falhurst, un mezzadro inglese. Tua madre Sara è scappata con un nobile quando non avevi ancora dodici anni perciò hai dovuto crescere in fretta per badare ai tuoi fratelli più piccoli e difenderli dalla "brava gente" della campagna londinese. Infatti ogni bifolco era pronto a deridere la tua famiglia, come se la colpa della fuga di tua madre fosse vostra. Così, quando si trattava di sgobbare non ti sfuggiva nemmeno un lamento, ma, se solo ti allontanavi da casa, finivi sempre con l'attaccar briga. Finché un giorno hai rotto il naso all'insolente figlio di un nobile e ti sei dovuto nascondere in città. Avevi solo diciassette anni e non potevi più tornare a casa. Costretto a vagare per mezza Inghilterra, sei passato da un lavoro all'altro, senza che nessuno riuscisse a sopportare a lungo il tuo caratteraccio. A parte l'adorabile cuoca del Duca di Yorke... Ma poi ti hanno scacciato da palazzo e così sei andato a ubriacarti in una taverna, dove hai incontrato Sir Hector ed i suoi servitori. Ti è bastata una birra per diventare amico di Roland e, dato che piacevi anche a William, un ragazzo tutto cuore simile al tuo fratellino Peter, il buon cavaliere ha ben pensato di prenderti al suo servizio. È stato come ritrovare una famiglia e una casa.

Qualche giorno fa, dopo cinque anni di servizio, il povero Sir Hector ha tirato le cuoia e tu hai temuto che sarebbe finito tutto. Poi, però, William ha indossato la sua armatura ed eccovi qui, a fingervi Sir Ulrich von Lichtestein ed il suo seguito. Ultimamente si è unito a voi anche un certo Geoffrey Chaucer. A parole sarà anche bravo, ma tu non ti fidi di questo damerino e, se solo proverà a fregarvi, gli darai una bella batacchiatura!

Se William è il cuore, Roland la mente e Geoffrey la lingua (troppo lunga) della vostra compagnia, tu sei di sicuro il braccio. Certo, ti rendi conto che potrebbero scoprirvi da un momento all'altro, ma finché avrai la pancia piena per te andrà tutto bene. I tuoi amici, poi, si preoccupano troppo: ormai dovrebbero sapere che con te al fianco non hanno nulla da temere. Che la gente ti ritenga pure un pazzo furioso che esplode di rabbia per un nonnulla! Tu sai di essere solo un tipo sanguigno e sincero, che detesta essere preso in giro e che sa farsi valere.

Obiettivi: In giro c'è sempre qualche prepotente pronto a fare la voce grossa, lo sai per esperienza. Spetta a te far entrare in testa a questa gente (meglio con le cattive che con le buone) che con Wat ed i suoi amici non si scherza.

Da quando hai conosciuto Roland, sogni di aprire una locanda insieme a lui. Ora finalmente avete l'occasione di mettere qualche soldo da parte, se soltanto sarete abbastanza in gamba. Tu sai di esserlo, per cui occhi aperti e mano lesta!

Frase fatte: "Giuro che ti batacchio finché le tue interiora diventeranno le tue esteriora."

"Ti faccio male. Ti faccio un sacco male."

"Che Gesù Cristo il Nazareno e la sua Santissima Madre la Vergine Maria mi siano testimoni, io vi castro tutti!"

Abilità: *Batacchiatura:* Se ti accorgi che qualcuno ti ha ingannato in qualche modo, ottieni un bonus di +5 al prossimo Confronto di Lotta contro di lui.

Spirito di fuoco: Pronunciando una roboante minaccia, ottieni un bonus di +3 a qualsiasi Confronto di Dibattito mirato a difendere te o uno dei tuoi amici.

Conte Adhemar di Angiò

Informazioni riservate

Sei il Conte Adhemar di Angiò, nobile di purissima stirpe nonché capitano di Libere Compagnie e campione tra i cavalieri di Francia. Che si tratti di guerra o di giostra nessuno può starti alla pari. Sei nato per essere il migliore e sei cresciuto nel mito della perfezione, con il pensiero sempre rivolto a tuo nonno, il leggendario Conte Gilles di Champagne. Senti di essere vicino ad eguagliarlo e sai bene che non cadrà nei suoi errori: per quanto ti sforzi di dimenticarla, l'immagine del vecchio Gilles comandato a bacchetta da tua nonna Claudine ogni tanto s'intrufola nella tua mente. Le donne non sono altro che un altro tipo trofeo e nelle tue priorità occupano il terzo posto dopo i trofei ed i cavalli. Tuttavia un matrimonio, per quanto resti una tediosa cerimonia infarcita di stupidi balli, può rivelarsi anche una mossa strategica: per questo hai scelto come moglie Jocelyn, figlia del Duca di Vendome e Mayenne. La ragazza è piacente, anche se sciocca, e le trattative sono già avviate. Vi sposerete al termine della stagione della giostra, dopo la finale di Londra. Con questa mossa la Contea di Angiò diverrà un Ducato e magari in seguito un Principato, chi può saperlo. La Corona francese è debole e per un uomo di polso come te ogni porta potrà spalancarsi a tempo debito. Ora come ora, però, devi concentrarti sui tornei e sul fronte di Poitiers, nel caso gli Inglesi ti chiedano di scendere in campo; dietro adeguato compenso s'intende. Infatti consideri i sassoni detestabili e ti dispiace soltanto che il loro Re sia un vecchio cialtrone ed i suoi eredi delle autentiche mammolette, troppo fiacche nel braccio e povere nello spirito per cimentarsi nei tornei. Se solo avessi l'occasione di incrociare la lancia con uno di loro, sei certo che lo disarcioneresti e dimostreresti di nuovo il tuo valore, guardando un principe inglese dall'alto in basso.

La forza è il tuo ideale, la vittoria il tuo scopo. Sei consapevole del tuo valore e intendi dimostrarlo al mondo intero. Nelle Chiese si ciancia tanto di misericordia, di amore e di tutte quelle frivolezze che sviliscono lo spirito, ma niente del genere ti corromperà mai. Non sei mai stato sconfitto e non permetterai mai che accada, non importa a quali metodi dovrai ricorrere. Esaltare la folla e conquistarsi il rispetto degli avversari non ti interessa minimamente. Dopotutto cosa dovrebbe importarti dei popolani e di qualche manciata di cavalieri da strapazzo, a loro volta poco più che paesani?

Obiettivi: Diventerai Campione del Mondo. Vincerai ogni torneo, ogni lizza. Getterai i tuoi avversari nella polvere e riderai di loro. Germaine, il tuo araldo, resterà senza fiato prima di aver finito di elencare le tue imprese. Altro che tuo nonno Gilles...

Il matrimonio con Jocelyn è la tua prossima mossa verso la gloria e non vuoi sorprese. Onde evitare che qualcuno le ronzi intorno, hai ingaggiato due furfanti, Peter e Simon, ma puoi fidarti soltanto di te stesso e dovrai tenere d'occhio il loro operato.

Frase fatte: " Siete stato pesato, siete stato misurato e siete stato trovato mancante."

" Più pesante, la lancia. Saranno Dio e il mio braccio a lasciare il segno."

" In quale mondo tu avresti potuto battere me? Un tale mondo non c'è, non esiste."

Abilità: *Lancia truccata:* Una volta nel corso dell'intera rappresentazione puoi utilizzare una lancia truccata che infligge Ferite Reali al posto di Ferite da Torneo.

Comando: Quando rivolgi un ordine perentorio a qualcuno che ritieni essere un vile popolano, ottieni un bonus di + 3 per farti obbedire.

Germaine

Informazioni riservate

Sei Germaine, araldo del Conte Adhemar d'Angiò, il cavaliere campione di Francia. Benché tu non sia nato nella sua contea, essendo originario di Nevers, sei molto fedele al tuo signore, tanto da seguirlo anche quando guida i soldati della sua Libera Compagnia di ventura. Tuttavia ti capita di sentire la mancanza della Borgogna e delle viti sterminate di tuo padre Horace, che non sarà stato un nobile, ma non ti ha mai fatto mancare nulla. Ti ha permesso di studiare presso i migliori maestri di retorica e di prendere confidenza con gli autori dell'antichità, saggi uomini che conoscevano la grandezza. Fin da allora sei rimasto suggestionato dalle loro parole e hai cominciato a guardare a te stesso come ad un novello Aristotele che avrebbe guidato gli Alessandro Magno del futuro. Quando poi sei entrato al servizio del Conte Adhemar, i tuoi ultimi dubbi sono evaporati e hai saputo con certezza che il tuo nome sarebbe entrato nella storia insieme al suo. Le cose, però, non sono andate proprio come speravi: il braccio del tuo signore è forte e la sua abilità leggendaria, ma gli manca il cuore. La gente non lo ama, gli altri nobili, pur temendolo, non lo rispettano e le fondamenta della sua fama sembrano costruite nel fango. Quanto talento sprecato!

Ad ogni modo sei convinto che il Conte Adhemar non sia malvagio e che abbia soltanto bisogno di essere indirizzato. Con te è sempre stato duro, ma giusto e credi di aver visto del buono in lui. È necessario, però, che impari a reprimere gli eccessi del suo temperamento impetuoso. Un fiume in piena può distruggere un'intera città, ma se il suo corso viene convogliato con sapienza si rivela la più inestimabile delle ricchezze.

Temi soltanto che la tua indole riflessiva e gentile non ti permetta di avere ragione del caratteraccio di Adhemar. Forse quando Lady Jocelyn diventerà sua moglie le cose cambieranno, ma finché il Conte si circonda di furfanti come quei due bruti, Peter e Simon, non c'è modo che le cose possano cambiare.

Obiettivi: Una vittoria non vale nulla, se non viene maturata nella lealtà, e i trofei non hanno senso, se non stuzzicano l'immaginazione della gente. Devi far sì che il Conte Adhemar lo capisca e diventi così un campione senza precedenti.

Non intendi brillare soltanto di luce riflessa: nessuno tra gli Araldi può vantare la tua erudizione e la tua eloquenza e pertanto hai il dovere di spiccare tra loro come un diamante nella sabbia.

Frasi fatte: " Il mio signore Conte Adhemar, figlio di Philippe de Vitry, figlio di Gilles di a Champagne, comandante di Libere Compagnie, difensore delle fede e fulgido a esempio di spirito cavalleresco e virile."

" Il mio signore conte Adhemar, figlio di Philippe de Vitry, figlio di Gilles...
Condottiero di compagnie di ventura, difensore della sua enorme virilità...
Splendido esempio di cavalleria... E di champagne!"

"Lo stemma di Ulrich sono tre fenici. Viene da Gelderland, molto a est del Reno."

Abilità: *Inspiratore:* Quando cerchi di convincere qualcuno ad agire secondo giustizia, ottieni un bonus di + 3 nel Confronto di Dibattito.

Tocco gentile: Puoi lenire le pene dello spirito e del corpo, curando una Ferita Leggera o placando l'ira con un bonus di + 3 nei Confronti di Dibattito.

Simon

Informazioni riservate

Sei Simon, un esperto mercante di reliquie, inglese per nascita, ma giramondo per vocazione. Ora come ora ti sei stabilito in Francia, se non altro perché è la patria dell'attuale papa e, come hai capito da tempo, la religione è un grosso affare. Non c'è nulla che induca un uomo ad allentare i cordoni della propria borsa più della speranza e della fede in qualcosa di migliore. Ti basta inventare una qualche storia che riguardi un santo per vendere una cianfrusaglia a peso d'oro, ma non disdegni alcun tipo di crimine, a patto che sia abbastanza redditizio. Chi l'avrebbe mai detto che uno come te, cresciuto in un orfanotrofio, sarebbe riuscito a mettere da parte un bel gruzzolo?

Comunque sia non è tutto rose e fiori. Tu ed il tuo attuale socio, Peter, siete sulle tracce di Geoffrey Chaucer, uno scrivano in fuga dai pesanti debiti che ha contratto con voi giocando d'azzardo. Questo tizio è astuto e sgusciante come un'anguilla e vi ha già fatto perdere fin troppo tempo e denaro. Come se non bastasse, Peter sta iniziando a darti sui nervi: è sempre dannatamente impaziente e temi che prima o poi finisca per fare un passo falso. Ad ogni modo il tuo socio è furbo quasi quanto te (cosa che lo rende pericoloso e quindi da tenere d'occhio) e ultimamente ha dimostrato la propria utilità procurandovi un ingaggio remunerativo, anche se insolito: un nobile, tale Conte Adhemar, vi ha chiesto di controllare la sua futura moglie, Jocelyn, onde evitare che se la spassi con qualche cavaliere. Il tuo nuovo datore di lavoro ha l'aria di essere un duro e nei suoi occhi torvi non leggi nulla di buono, ma paga bene e non ti scomponi affatto di fronte all'idea di correre qualche rischio. In fondo hai visto ben di peggio...

Anni di imbrogli, raggiri e di suppliche rimaste inascoltate hanno indurito il tuo cuore e affinato la tua mente. Nessuno riesce mai a capire cosa ti passi per la testa mentre tu leggi gli animi altrui come libri aperti, per poi sfruttare con assoluto cinismo le loro debolezze. Dopotutto ognuno ha il suo prezzo. Tuttavia sai bene come gira il mondo e non ti sogneresti mai di strafare: i nobili comandano e gli altri devono eseguire. Questo stato di cose non cambierà mai e tutto sta nel farsi furbi per sfruttarlo, senza mai commettere l'errore di fidarsi di qualcuno.

Obiettivi: Hai finito di sprecare tempo con Geoffrey Chaucer. Riscuoterai i tuoi soldi e chiuderai questa faccenda al più presto. Non importa se dovranno rotolare delle teste: nessuno è mai riuscito a farla franca con te e questa non sarà certo la prima volta.

Non sia mai che ti lasci scappare un'occasione per incassare denaro. Terrai d'occhio la promessa del Conte Adhemar e scoraggerai qualsiasi pretendente, con le buone o con le cattive. Ammesso che non sia disposto a pagarti di più...

Frase fatte: " Devo citarvi a rispondere del vostro debito."

" Noi, per conto del Signore nostro Dio, ci pagheremo della sua carne acciocché egli comprenda che il gioco d'azzardo è peccato."

" Hai abbastanza vestiti per sederti a giocare?"

Abilità: *Leggere l'anima:* Una volta per Atto ti basta vincere un Confronto di Dibattito dietro le quinte per carpire un obiettivo di un personaggio con cui hai avuto modo di conversare durante la scena precedente.

Diffidente: Quando qualcuno cerca di guadagnarsi la tua fiducia tramite un Confronto di Dibattito, ottieni un bonus di +3 per non lasciarti ingannare.

Peter

Informazioni riservate

Sei Peter, nient'altro che un venditore di indulgenze e socio di Simon, un furfante della tua stessa risma che ti ha dimostrato come la fede degli sciocchi possa essere una fonte di guadagno. Insieme fate una bella coppia e vi siete arricchiti alle spalle di un gran numero di polli, ma non ti basta. Tuo padre Steven era un armatore di Southampton e in gioventù ti ha permesso di vivere tra agi che ora rimpiangi. Infatti, dopo la morte del tuo vecchio, la mania per il gioco d'azzardo ti ha portato via ogni cosa e ti ha costretto a vivere per strada, come un borseggiatore qualunque. Fortunatamente hai conosciuto Simon e con i suoi insegnamenti sei passato dall'altra parte della barricata così, anziché dovere dei soldi a qualcuno, devi riscuotere. Ora come ora devi spremere Geoffrey Chaucer, uno scrivano che è fuggito dall'Inghilterra proprio per sottrarsi alla lunga mano tua e di Simon, costringendovi a seguirlo in Francia. Tuttavia questo incomodo si è rivelato anche un'occasione insperata, dato che a Rouen hai incontrato il Conte Adhemar, un aristocratico che ti ha promesso fior di quattrini per tenere d'occhio sua moglie Jocelyn, onde evitare che perda la testa per qualche altro cavaliere. Un lavoro facile facile dal quale, però, ti aspetti molto: sei stanco di tutti questi vagabondaggi e cominci a temere l'astuzia di quel voltagabbana di Simon perciò vorresti porre fine alla vostra collaborazione prima di ritrovarti con un pugnale conficcato nella schiena. E cosa c'è di meglio che entrare al servizio di un nobile per fare come ti pare, forte della sua protezione e del denaro che ti elargirà?

Quando hai perso tutto al gioco, ti sei sentito un debole e hai temuto che la tua vita sarebbe stata costellata soltanto di fallimenti. Ora che le carte in tavola sono cambiate radicalmente cogli ogni occasione per dimostrare la tua nuova forza, prima con il sarcasmo e poi con la violenza se necessario. Sei un tipo impulsivo e avventato, un vero prepotente che attacca briga per qualsiasi piccolezza; a patto che si senta certo di poter avere la meglio. Laddove Simon è un maestro dell'imbroglio, astuto e paziente, tu sei un apprendista che supplisce con la brutalità ai propri errori d'inesperienza.

Obiettivi: Questo Chaucer comincia a darti sui nervi: pareva buono soltanto a parlare e invece è riuscito a sfuggirti da sotto il naso. Se al vostro prossimo incontro non avrà il denaro per ripagare il suo debito, potresti toglierti la soddisfazione di farlo fuori.

Il Conte Adhemar sarà la tua gallina dalle uova d'oro. Ti basterà mostrargli quanto sei in gamba per ottenere un ruolo nel suo seguito, magari rinunciando ai soldi pattuiti. Vuoi un incarico di tutto riposo, brutale e sbrigativo, come piace a te.

Frase fatte: " Si gioca a sei e sette stasera. Ti senti fortunato?"

" Mi dici che diavolo uno come te potrebbe fare a due come noi?"

" Io posso offrirvi del pane proveniente dal desco dell'Ultima Cena... Fresco come se l'avessi comprato nel negozio all'angolo. Ma non è così."

Abilità: *Orecchio fino:* Nessuno è più in gamba di te quando si tratta di sgattaiolare tra le ombre pertanto puoi entrare non visto in scena e restare in ascolto.

Gioco d'azzardo: Vincendo un Confronto di Dibattito, sei in grado di convincere chiunque a giocare con te. A quel punto scegli tra testa e croce: il Regista tirerà una moneta e, se vincerai, potrai vantare un credito verso l'altro giocatore.

Jocelyn

Informazioni riservate

Sei Jocelyn, unica figlia di August, Duca di Vendome e Mayenne, e come tale sola erede della tua nobile famiglia. Per anni hai vissuto nella più perfetta spensieratezza, ma da quando la tua povera madre Evelyn è salita al cielo, tuo padre è diventato ossessionato dalla successione del casato. Tuo marito sarà il suo successore e dovrà essere un uomo di tempra, capace di reggere il ducato con decisione. Inoltre dovrà renderti felice perché August ti ha sempre adorata, nonostante la tua indole ribelle. Purtroppo, però, tuo padre sembra aver preso un abbaglio questa volta: sta pensando di concedere la tua mano al Conte Adhemar d'Angiò. "È un uomo forte" dice lui, ma a te sembra soltanto brutale e privo di poesia. Certo, la prima impressione può ingannare, e per poter conoscere meglio il Conte hai chiesto e ottenuto il permesso di poter seguire il corteo dei cavalieri lungo le ultime tappe del campionato mondiale della giostra. In realtà questo gioco non ti appassiona affatto, ma almeno puoi godere di un po' di libertà e hai finalmente l'occasione di cercare l'uomo giusto per te. Anche se non sarà un'impresa facile, sai di poter contare sull'aiuto della tua inseparabile damigella, Christiana. Siete cresciute insieme come due sorelle ed i suoi consigli, anche se talvolta influenzati dal rispetto per la volontà di tuo padre, sono i più preziosi e sinceri che tu possa ricevere. Che questi cavalieri pensino pure di poterti vincere come un qualsiasi trofeo: la verità è che tu sei la freccia e loro il bersaglio.

Benché molti ti ritengano una fragile dama dalla pelle di porcellana e dagli occhi pronti al pianto, in realtà sai pensare con la tua testa e puoi vantare una personalità forte che è stata la disperazione di tuo padre per anni. Non sei nata per fare la calza a qualche sbruffone, ma per essere la prossima Duchessa di Vendome e Mayenne. Sei da sempre abituata a ottenere tutto quello che vuoi e non ti sembra di pretendere troppo quando chiedi di essere ascoltata e magari compresa. Pertanto, a costo di suonare petulante o altezzosa, non ti stancherai mai di ribadire il tuo diritto di vivere la tua vita. Hai sempre amato la vita mondana ed i bei vestiti, ma questo non significa che tu sia superficiale: sai che la sostanza conta più dell'apparenza e non sei affatto interessata a titoli e ricchezze. T'importa solo coronare il tuo sogno d'amore.

Obiettivi: Ormai sei rassegnata all'idea di sposarti, ma sarai tu a scegliere tuo marito. Dovrà essere romantico e coraggioso, un po' eroe e un po' poeta. Dubiti che Adhemar sia l'uomo giusto, ma sei pronta a ricrederti... Tanto quanto a trovare un'alternativa.

Una volta trovata la tua anima gemella, intendi celebrare la vostra unione con una festa che resti nella memoria di tutti. Avrà luogo a Londra, al termine della giostra, ed i menestrelli ne canteranno il ricordo per cento anni almeno.

Frase fatte: "Messer cacciatore, chiamatemi volpe che altro io non sono per voi."

"Ha vinto ben altri tornei. Li vince per se stesso e per il suo onore. Non gli costa niente dire che li vince per me."

"Meglio una sciocca ragazza con un fiore che uno sciocco uomo con un cavallo e una stecca."

Abilità: *Maliarda:* Sei conscia del tuo fascino e, se cerchi di sfruttarlo per convincere un uomo a darti retta, ottieni un bonus di +2 nel Confronto di Dibattito.

Spirito libero: Nessuno può scegliere per te e pertanto nei Confronti di Dibattito relativi alla scelta del tuo futuro marito ottieni un bonus di +5.

Christiana

Informazioni riservate

Sei Christiana, figlia di Elvira di Monferrato, una delle più sofisticate damigelle che la Francia abbia veduto, nonché fedele servitrice della Duchessa Evelyn di Vendome e Mayenne. Sei nata e cresciuta in un grande palazzo, gomito a gomito con la figlia del Duca, Jocelyn, nata pochi mesi dopo di te. Benché tu fossi da sempre destinata a servirla, vi siete sempre considerate amiche e sorelle, tanto che per te la Duchessa è stata una seconda madre e ne hai pianto amaramente la prematura scomparsa. Con il Duca August, invece, non hai mai potuto vantare una grande confidenza: nonostante sia un uomo buono e generoso, è estremamente consapevole della propria posizione e delle proprie responsabilità. Per questo non ti hanno affatto sorpreso le sue ossessive preoccupazioni per il matrimonio di Jocelyn, sua unica erede. Dopo mesi di ricerche, il tuo signore è convinto di aver trovato il partito adatto per sua figlia e per il suo casato, il Conte Adhemar d'Angiò. Tu non hai avuto modo di incontrarlo, ma sai che non ha fatto una buona impressione a Jocelyn e questo particolare non è sfuggito al Duca che ti ha chiesto di "metterci una buona parola". Anche se non ti senti a tuo agio in questo ruolo di mediatrice tra lo spirito indipendente di Jocelyn ed i progetti di suo padre, non hai potuto rifiutare e così ti sei messa in viaggio con la tua signora, al seguito dal corteo di cavalieri impegnati nella giostra. In questo modo Jocelyn potrà leggere meglio l'animo del Conte Adhemar, ma al tempo stesso potrà guardarsi intorno e magari trovare un partito che le sia più gradito. E chissà che anche tu non possa fare qualche incontro interessante...

Nonostante la tua grazia e la tua eleganza, sei sempre stata l'ombra di Jocelyn e tutti hanno avuto occhi soltanto per lei; con l'eccezione della tua adorata madre. Forse per questo ti sei fatta sempre più introversa e silenziosa con il passare del tempo, per la soddisfazione dei maestri d'etichetta, con i loro insopportabili modelli sulla dama timida e ritrosa. Tuttavia non hai mai provato invidia nei confronti della tua signora e, anzi, sei sempre stata il suo sostegno nei momenti difficili. Forse in pubblico non sarai molto appariscente, ma in privato sei una donna piena di forza e d'intelligenza.

Obiettivi: Il Duca ti ha incaricato di spingere Jocelyn tra le braccia di Adhemar, ma, nonostante tu gli sia fedele, non sei disposta a fare il male della tua amica. Cerca di comprendere che uomo sia questo Adhemar e consiglia Jocelyn di conseguenza.

Tutti questi discorsi sull'amore e sul matrimonio ti hanno spinto a riflettere. Sei stanca di essere l'ombra di qualcun'altra e forse è giunto il momento di costruirti una nuova vita, magari partendo da un uomo che abbia occhi solo per te.

Frase fatte: "Ha detto che vincerà questo torneo per voi."

"Magari dalle sue parti vuol dire amore..."

"Vorreste che fosse Sir Ulrich a vincere questo torneo? O forse preferireste che vincessero il vostro cuore?"

Abilità: *Passo leggero:* Per anni ti sei accompagnata a Jocelyn senza farti notare. Per questo puoi entrare in scena non vista e ascoltare quanto accade.

Fidata consigliera: Quando elargisci un garbato consiglio, ottieni un bonus di +3 nel Confronto di Dibattito per convincere il tuo interlocutore a seguirlo.

Edward

Informazioni riservate

Sei Edward, Principe Nero di Galles e futuro re d'Inghilterra. Non hai mai affrontato un avversario senza vittoria, non hai mai assediato una città che non potessi conquistare. E ora sei rimasto prigioniero del tuo titolo e della tua fama.

Infatti man mano che il tempo ha incanutito tuo padre Edward II, le persone intorno a te si sono fatte sempre più viscide e adulatrici. Ora tutta la corte sembra ossessionata dalla tua incolumità, tanto che il Re ha cominciato ad assegnarti impieghi sempre più insignificanti e ti ha vietato di coltivare una delle tue autentiche passioni: la giostra. Tuttavia i consiglieri del tuo anziano genitore devono aver fatto male i conti, dato che ti hanno assegnato un'insulsa ambasceria a Rouen proprio nel periodo del torneo locale. L'occasione fa l'uomo ladro e così hai subito messo a punto un piano per riuscire a liberarti dai tuoi tediosi impegni. Dapprima hai annunciato la tua intenzione di recarti a Parigi, lasciando la missione diplomatica nelle mani del Conte di Essex, dopodiché hai finto un litigio con Sir Thomas Colville, in seguito al quale l'hai escluso dal novero degli ambasciatori. In realtà Thomas è il tuo più caro amico, nonché tuo complice in questa bravata, e ha accettato di "prestarti" la sua identità e di spacciarsi per il tuo araldo con il nome di Edward (il senso dell'umorismo non ti manca), in modo da permetterti di partecipare a questa stagione di tornei francesi. La lista dei tuoi debiti nei suoi confronti si allunga, ma sei certo che anche il buon Thomas, benché interpreti sempre il ruolo del nobile di buon senso, si diventerà in questi mesi di anonimato. Per quanto ne sai, nessuno tra i cavalieri che partecipano alla giostra dovrebbe essere in grado di riconoscerti, ma dovrai comunque prestare attenzione dato che i nemici dell'Inghilterra potrebbero approfittare della situazione se ti scoprissero.

Anche se non si azzarderanno mai a dirlo, molti a corte pensano che tu sia soltanto un ragazzo avventato, non ancora maturo per essere re, nonostante il coraggio sul campo di battaglia. La verità è che tu tieni in alta considerazione le tue responsabilità, ma non intendi diventare il sovrano che questi serpenti dagli abiti di seta desiderano. Anche se hanno plagiato tuo padre approfittando della sua anzianità, tu sei sempre stato un valido giudice di uomini e, una volta salito al trono, farai piazza pulita del marciame e mostrerai al mondo intero la grandezza del sangue reale d'Inghilterra. Giustizia, rettitudine e forza saranno i capisaldi del tuo regno.

Obiettivi: Ora che sei riuscito a ritagliarti un angolo di libertà, intendi conservarlo il più a lungo possibile. Per qualche tempo sarai un semplice cavaliere, dedito solo alla conquista di gloria, trofei e magari del cuore di una donzella.

Re Artù non avrebbe potuto dar vita a Camelot senza i suoi cavalieri e allo stesso modo tu senti il bisogno di uomini retti che condividano la tua visione. Ora che non sei intralciato dal tuo nome, questa può essere l'occasione buona per scovarli.

Frase fatte: "Manterrò il mio onore intatto."

"Questa è la mia parola e questo esclude ogni possibile contestazione."

"In virtù del potere conferitomi da mio padre, Re Edward, e in presenza di tutti questi testimoni, io ti nomino Sir."

Abilità: *Orgoglio regale:* Sei nato per comandare e, se qualcuno cerca di costringerti a obbedire a un ordine, godi di un bonus di +3 nel Confronto di Dibattito.

Erede al trono: Rivelando la tua identità, puoi invocare l'autorità di tuo padre per nominare qualcuno cavaliere oppure per farlo esiliare o imprigionare.

Sir Thomas Colville

Informazioni riservate

Sei Sir Thomas Colville, Barone di Coventry e cavaliere inglese tra i più valenti, nella giostra e sul campo. La tua fedeltà alla corona è proverbiale ed il tuo prestigio, tanto invidiato dai cortigiani, è ribadito dalla tua amicizia con Edward, Principe di Galles ed erede al trono d'Inghilterra. Nonostante tutti questi onori, però, non hai mai potuto avere ciò che desideravi veramente: Philippa, un tempo dama della Regina e ora sposa di Chaucher, uno scrivano davvero abile con le parole. Purtroppo tu non sei mai stato dotato di questo talento e non sei riuscito a confessarle il tuo amore. Così anni fa l'hai vista partire senza poter fare altro che rimanere fedele a questo amore inespresso chiudendo il cuore ad ogni altra passione. Da allora ti sei dedicato solo al dovere, servendo Edward con lealtà. Ora, però, questa amicizia ti ha cacciato in un bel guaio. Eri partito per una tranquilla missione diplomatica a Rouen al seguito del Principe Nero, quando Edward ha deciso di mandare tutto all'aria coinvolgendoti in uno dei suoi assurdi piani. Senza spiegazioni, ha abbandonato la spedizione ed ha finto un litigio con te, in modo da giustificare anche il tuo commiato. A quel punto, finalmente liberi da quel tedioso onere, vi siete iscritti alla giostra di Rouen, anche se in veste alquanto insolita. Lui infatti si è presentato con l'armatura e l'identità di Sir Thomas Colville mentre tu, perduto nome e titolo, ti sei spacciato per Edward, l'araldo del cavaliere di Coventry. Così ora non solo devi mentire a tutti, ma ci si aspetta che tu, uno dei più induriti soldati d'Inghilterra, ti esibisca in discorsi accattivanti e ispirati.

Sei un uomo d'onore prima ancora che un guerriero senza pari. La tua parola è incisa sulla pietra e per te non esiste nulla più sacro di un patto. Anche se non hai mai inseguito la gloria fine a se stessa, comprendi bene la frustrazione di Edward. La corte ha instillato nella mente del Re eccessive preoccupazioni per la successione, convincendolo a tenere il suo erede lontano da ogni pericolo e ad affidargli incarichi ben inferiori al suo valore. Maledetti cortigiani dalla lingua lunga, capaci solo di parlare e di tarpare le ali di un uomo... Devi ammetterlo, non sei ancora riuscito a dimenticare Philippa. Ma come può un soldato aspirare ai sogni di un poeta?

Obiettivi: Con questa bravata Edward si sta esponendo a troppi rischi, ma sai di non poterlo (e di non volerlo) fermare. Quindi non ti resta altro da fare che tenere gli occhi aperti: finché sarai al suo fianco, nessuno potrà levare la mano sul Principe Nero.

Hai sentito dire che il marito di Philippa, Chaucer, è fuggito in Francia. Se ti capitasse d'incontrarlo, l'onore ti imporrebbe di riportarlo da lei senza colpo ferire. Se lei, però, non dovesse volerlo più, potresti tornare a sperare. Ma ci sono così tanti se...

Frase fatte: " Ho il grande onore di presentare il mio signore, sir Thomas Colville, figlio cadetto di Sir Wallace Percival, terzo conte di Warwick."

" Il mio signore è vero come l'acciaio, no, di più, come l'oro. E se siete venuti qui per vederlo arrugginire, vi accorgete che siete voi a non essere altro che mero ferro."

" Io sono Thomas Colville. Persino un Principe ha portato il mio nome, senza sentirsene sminuito."

Abilità: Veterano: La giostra è soltanto un gioco mentre tu sei un professionista della guerra.

Pertanto fuori dalla lizza godi di un bonus di + 3 ai Confronti di Lotta.

Incorruttibile: Se qualcuno cerca di farti agire contro uno dei giuramenti che hai prestato, ottieni un bonus di + 5 nel Confronto di Dibattito.

Kate

Informazioni riservate

Sei Kate, una giovane londinese trasferitasi anni or sono Rouen al seguito del marito fabbroferraio. Purtroppo il tuo idillio con Derrien, un bel bretone dagli occhi scuri, è durato davvero poco: una brutta malattia se l'è portato via un paio d'anni dopo le nozze. Hai sofferto terribilmente e sai che il dolore non svanirà mai del tutto, ma hai rialzato la testa in fretta e non ti lascerai abbattere di nuovo dalla sorte. Non ci sarà più un altro Derrien, eppure la vita deve continuare. Così ti sei rimboccata le maniche e hai deciso di rilevare la fucina di tuo marito, dedicandoti anima e corpo al progetto di migliorare la qualità del tuo acciaio. In qualche modo portare avanti il lavoro di Derrien ti permette di sentirlo ancora vicino. Benché tu abbia raggiunto da tempo buoni risultati, fino a oggi ti sei dovuta guadagnare da vivere riparando pentole, dato che la maggior parte degli uomini, a partire dai cavalieri per finire con gli altri fabbri, ride alla sola idea di affidare un lavoro serio a una donna.

Ora, però, hai finalmente messo a punto un modo del tutto nuovo di forgiare l'acciaio e senti di poter cambiare le carte in tavola. Armature più leggere, ma altrettanto resistenti, che permetteranno ai cavalieri di sfoggiare tutta la propria abilità senza correre rischi, questo è il futuro! Per finanziare l'impresa hai dovuto vendere la tua casa di Rouen, ma nella difficoltà di questa scelta hai avuto un colpo di fortuna. Infatti nella locanda dove ti sei trasferita hai fatto la conoscenza di Philippa, una ragazza inglese giunta in Francia per cercare suo marito Geoffrey. Non sapresti dire perché, ma la storia di Philippa ti ha incuriosito e così le hai chiesto di raccontartela per intero. Hai capito di trovarti di fronte a una donna forte, che voleva prendere in mano il proprio destino. Una donna come te. Così hai condiviso con lei i tuoi progetti e, dopo soltanto una mezza giornata insieme, avete deciso di darvi una mano l'un l'altra.

Le difficoltà della vita ti hanno insegnato il buon senso e l'importanza di mantenere i piedi per terra. Da tempo non hai amici, né sogni, ma forse è giunto il momento di tornare a spiccare il volo. Molti ti considerano una donna dura e severa, troppo orgogliosa per mostrarsi dolce o femminile, e forse non hanno tutto torti. Stai sempre sulla difensiva, ma solo perché non vuoi soffrire di nuovo, e comunque sei abbastanza generosa e onesta da prenderti dei rischi, se questo significa fare la cosa più giusta.

Obiettivi: Se solo riuscissi a convincere un cavaliere a indossare una delle tue corazze, gli altri, una volta riconosciuto il marchio, si azzufferebbero per averne una simile. Sarebbe la tua rivincita e ti auguri davvero che Derrien possa assisterti da lassù.

Philippa ha promesso di investire i suoi risparmi nella tua forgia e tu intendi ricambiare il favore aiutandola a ritrovare Geoffrey. Pare che due usurai, tali Peter e Simon, gli stiano alle costole, ma ci vuole ben altro per spaventare te e la tua amica.

Frase fatte: " Ogni goccia del mio sudore ha il suo prezzo."

" Io posso farti un'armatura che non ti accorgeresti nemmeno di portare."

" Ho trovato un nuovo modo per temprare l'acciaio. È più sottile, più piccolo, ma altrettanto forte."

Abilità: *Fabbroferraia:* Una volta per Atto, puoi forgiare un'armatura che doni a chi la indossa un bonus di + 3 nei Confronti di Lotta all'interno della lizza.

Inflexibile: La tua fibra morale è incorruttibile come l'acciaio e pertanto godi di un bonus di + 2 ai Confronti di Dibattito per resistere alla coercizione.

Philippa

Informazioni riservate

Sei Philippa, un tempo damigella di Sua Maestà Filippa, Regina d'Inghilterra e ora vagabonda in giro per la Francia. Tua madre Lenora, una nobile minore della Cornovaglia, ha pianto lacrime di gioia quando sei stata scelta per servire alla corte reale e, di nuovo, quando ti sei sposata con Geoffrey presso il palazzo di John di Gaunt, ma rabbrivirebbe se solo sapesse che ti sei lasciata tutto questo alle spalle. E per cosa? Per rincorrere quel buono a nulla di tuo marito, capace di guadagnare una fortuna con le sue doti di scrittore per poi sperperare tutto nel gioco. La colpa, però, è anche tua: benché lui fosse convinto di tenertelo segreto, tu sapevi perfettamente del suo "vizietto" e, come sempre, sei stata troppo accondiscendente. Finché John si è stancato di ripianare i suoi debiti e Geoffrey è scappato in Francia con due avvoltoi di nome Peter e Simon alle calcagna. Sai bene che il tuo sciocco marito non se lo merita, ma sei comunque intenzionata a salvarlo. Non ci puoi fare nulla, con te quell'adorabile canaglia l'avrà sempre vinta. Per questo hai fatto armi e bagagli e, per la prima volta in vita tua, hai abbandonato l'ambiente ovattato della corte per affrontare il mondo.

Imbarcarsi e arrivare a Rouen non è stato troppo difficile e nemmeno affittare una stanza in una locanda abbastanza pulita. Quando hai cominciato le ricerche, però, il tuo perfetto francese non ti ha evitato un completo buco nell'acqua: hai regalato un paio di spille senza ottenere informazioni utili. Sembra che i truffatori fiutino gli stranieri a distanza e facciano a gara per spennarli. Avevi bisogno di qualcuno del posto. Fortunatamente il tuo padrone ti ha proposto di condividere la stanza con un'altra ragazza e così hai conosciuto Kate che, pur essendo inglese come te, è abbastanza sveglia e decisa da farsi rispettare in città. Sei certa che insieme farete molta strada e potrete raggiungere qualsiasi traguardo vi prefiggiate.

Nonostante quanto successo a Rouen, tu non sei la classica damigella sprovveduta che non sa cavarsela al di fuori della corte. Sei una donna di spirito, che non si lascia scoraggiare, ma soprattutto sei innamorata. Ti senti un po' come quei personaggi delle commedie antiche che fanno di tutto per salvare la loro amata da qualche ruffiano... E questa idea non manca mai di strapparti un sorriso. Hai un animo romantico proprio come Geoffrey e non dubiti che lo ritroverai: voi due siete fatti per stare insieme.

Obiettivi: Che tu sia dannata se tornerai in Inghilterra senza Geoffrey Chaucer! Intendi trovarlo, liberarlo dalla morsa dei suoi avidi creditori e riprendere la vostra splendida storia d'amore da dove l'avevate lasciata. Senza gioco d'azzardo, però.

Non appena Kate ha lasciato trapelare il suo desiderio di forgiare armature, hai deciso di finanziarla. Ora, però, dovete trovare un cavaliere disposto a indossare le vostre corazze e allora sbaraglierete la concorrenza di tutti quei maschietti là fuori.

Frase fatte: "Kate, ma tu sei una donna o un fabbro?"

"I tuoi nuovi amici sono più divertenti dei pellegrini dell'anno scorso."

"Geoffrey, ricordo quando dicevi che il Paradiso si trovava nei miei occhi."

Abilità: *Fortuna degli amanti:* La stella degli innamorati veglia su di te e ti dona un bonus di +2 alla Fortuna quando sei sulla scena con Geoffrey.

Savoir faire: La tua lunga esperienza a corte ti conferisce un bonus di +3 nei Confronti di Dibattito per convincere un uomo tramite le lusinghe.

Speciale: Se dovessi vederlo senza elmo, sapresti riconoscere il principe Edward.