

Il Caso

CASO 01: IL DESTINO DEI FUNGHI di Hannah Shaffer

Tra gli impossibili raggi di sole e i canti degli uccelli del Giardino del Castello di Kuriboh, la Principessa Persimmon emerse dalle enormi porte del castello, ansiosa di eseguire il proprio discorso per l'incoronazione ai cittadini del regno di Kuriboh. Al posto degli applausi, la principessa fu accolta da triste sorpresa. La folla si aprì, rivelando l'amato della Principessa Persimmon, il fontaniere Geronimo, galleggiante a testa in giù nella fontana del giardino.

Geronimo fu uno dei pochi stranieri cui era stato permesso di entrare tra le mura del castello, e recentemente aveva divulgato il segreto più gelosamente custodito del castello: l'esistenza di un intero mondo intrappolato all'interno dei dipinti del castello. Le voci riguardanti i dipinti si diffusero velocemente nel regno, e molti degli abitanti del regno chiesero la liberazione delle creature ivi imprigionate. Il Re delle Nuvole, regnante di lungo corso, piegandosi alla pressione pubblica, promise di rinunciare alla corona a favore della Principessa, che potesse scegliere per il meglio.

Colpita dal dolore, la principessa deve risolvere il mistero dietro prematura la morte del proprio amato, accettando nel frattempo le nuove responsabilità della corona. Geronimo era un amico per tutti, ma forse la sua rivelazione controversa gli aveva creato dei nemici. E cosa significa l'orologio da taschino di Re Nuvola (ambito cimelio della famiglia reale) tra le dita senza vita del fontaniere?

La Città

CORROTTA DA: Sotterfugio

Il leggendario Castello di Kuriboh sorge al centro del Regno di Kuriboh, e in realtà, il castello è il Regno di Kuriboh. Le maestose spire del castello che si allungano fino alle nuvole possono essere viste dalle più lontane propaggini della Foresta dei Mushru. Il regno è abitato da tutte le più diverse creature di Kuriboh, e tutti pensano che tali creature abbiano vissuto in piena armonia per generazioni.

Tutti sono venuti a sapere dei dipinti incantati disseminati per tutto il castello del Re, il più oscuro dei quali rimane rinchiuso nella camera di sicurezza sotterranea di Kuriboh. Geronimo asseriva che i dipinti servissero da prigioni per i soggetti degenerati di Kuriboh, creature che semplicemente non volevano o non potevano seguire le ordinanze del Re. Il Re delle Nuvole insistette che i dipinti servissero come rifugio di sicurezza per creature fragili o volubili male adattatesi alla società di Kuriboh. Creature di fuoco intrappolate nella Terra del Terribile Inferno, che rischierebbero di bruciare l'intero regno; creature cambia-forma intrappolate nella Terra del Tempo Fondente, che rischierebbero di stupire o confondere chiunque altro; e i morti di Kuriboh intrappolati nella Terra de Terrore Spettrale, che sarebbero altrimenti condannate a infestare il castello.

Il Re ha ingannato il popolo, facendogli credere che questi dipinti siano per il bene superiore, o la generazione più giovane e radicale sta ingannando sé stessa pensando che questi mondi vogliano la liberazione?

I Quartieri

Centro Città



Giardino del
Castello

Giardino del Castello (♥) - I lussureggianti terreni che circondano il grande Castello di Kuriboh. Un fiorente mercato dove le creature di Kuriboh si radunano per comprare, vendere, gustarsi la musica e aggiornarsi sugli ultimi avvenimenti.

Bassifondi



Camera di
Sicurezza di
Kuriboh

Camera di Sicurezza di Kuriboh (♣) - Situati sotto il Castello di Kuriboh. Ospitano i più oscuri mondi dipinti del Re. Chiusi a chiave affinché nessuno dai piani superiori possa entrare, e forse affinché nulla ne possa fuggire. I Mushru raccontano storie su qualcosa in agguato nei corridoi labirintici.

Periferia



Foresta di
Mushru

Foresta dei Mushru (♠) - Habitat di alberi densamente raggruppati e di una moltitudine di funghi. La foresta sembra distendersi all'infinito, fino a raggiungere la fine del mondo. I Mushru si riproducono e se ne vanno velocemente, richiamati dal canto di sirena del castello, dove donano le proprie al servizio del Re. È sempre stato così.

Quartieri Alti



Castello di
Kuriboh

Castello di Kuriboh (♦) - Solo il Re e la sua miriade di servitori mushru possono entrare tra le grandi mura del castello. Circolano molte voci sugli incantati mondi dipinti, ma in pochi li hanno mai visti. Sarà presto la dimora della Principessa Persimmon, la nuova regina di Kuriboh.

Taglia lungo i contorni tratteggiati e fissateli ai quattro angoli della bacheca.

I Personaggi

♥ LORENZO

PRINCIPIO: *“Giustizia deve essere fatta”*

Fratello del fontaniere. Una versione più alta e tonta del fratello. Un tipo ansioso che si guarda sempre oltre la spalla. Ha vissuto a lungo nell'ombra di Geronimo. Oggetto di poca attenzione, pena e ora... sospetto. Il suo sonno è infestato di sogni pieni di cospirazioni.

.....

◆ PRINCIPESSA PERSIMMON

PRINCIPIO: *“Non si schiera mai”*

Prossima a divenire regina. Membro moderato del movimento dei giovani anticonformisti. Convinta nel voler unire il regno tramite il compromesso. Non abbastanza radicale per i sostenitori della liberazione, troppo radicale per la vecchia guardia del regno. La Principessa Persimmon non ha una strada facile davanti a sé.

.....

♠ MUSHRU

PRINCIPIO: *“Mai ferire il prossimo”*

Servitore devoto. Uno dei tanti amici funghi senzienti al servizio del re. Richiamato al castello alla nascita, come tutti i mushru. Socievole, loquace e facile a fidarsi, come tutti i mushru. Anche se i Mushru hanno servito senza porsi dubbi per una vita, ora si chiedono se la loro fedeltà debba andare al re e alla sua corte, o al castello stesso.

.....

♣ UOVO DI DRAGO

PRINCIPIO: *“Mai rivelare il vero me stesso”*

Destriero reale. Scoperto alla nascita e cresciuto in cattività. Considerato inizialmente un animale esotico (unica del suo tipo ad essere mai stata vista in tutto il regno), Uovo di Drago ha sconvolto i propri addestratori quando inizio a parlare la loro lingua. Scaltra osservatrice, un poco sarcastica. Detesta il re. Scettica rispetto alla principessa.

.....

La Vittima

GERONIMO

Fontaniere reale. Sorta di eroe del popolo. Uno dei pochi forestieri cui fu permesso entrare all'interno delle mura del castello.



Geronimo



Fontana dei desideri



Orologio da taschino del Re

Fissate la vittima al centro della bacheca. Gli altri due indizi sono la scena del crimine e un oggetto trovato sul posto. Fissateli vicino ai rispettivi quartieri. Tenete questi indizi di partenza separati dagli altri indizi.

Gli Indizi

Tagliate gli indizi su questa pagina e sulla prossima, mescolateli, e infilateli in una busta. Gli indizi sono impaginati in modo che possiate appoggiare le due pagine l'una sull'altra e tagliare entrambi i gruppi in una volta.



Mushru Berserker



Coniglio d'ombra



Pete il pittore



Re delle Nuvole



Il dipinto più temuto della camera di sicurezza.
Guardarlo significa ammirare l'abisso.

Terra del Terribile Inferno



Nelle spire più alte del castello.
Un mondo dipinto etereo nel quale
nemmeno il Re è mai entrato.

Terra segretissima delle Nuvole



Dove la foresta termina, e così
il mondo. Non avvicinatevi troppo.

Il confine del mondo



Fredda bruciante al tocco.
Da dove è caduta?

Una stella caduta



I Mushru nascono e muoiono in modo naturale.
Perché qualcuno dovrebbe raccogliere una fiala di spore?

Fiala di spore Mushru



Solvente per pittura ad olio
irritante alla respirazione.

Bottiglia di acquaragia