

# Il Caso

## CASO 03: TIRAVAL di Rebecca Slitt

---

Le campane della Cattedrale della Canzone fanno eco per le tortuose strade di acciottolato di Tiraval, svegliando la città per il nuovo giorno.

Oggi è il decimo anniversario della sconfitta dei Taumastrati, e quindi è anche il decimo anniversario della reggenza delle Cinque Famiglie. Nessuno sa come le famiglie di mercanti siano riuscite a deporre i maghi, ma molti sussurrano che la reggenza delle Cinque Famiglie non durerà molto a lungo.

Le torri dei Taumastrati si innalzano ancora al centro della città. Alcune sono troppo colme di magia per entrarvi, ma la maggior parte ospitano ora le Cinque Famiglie. In cima alla torre più alta si trova la Sala degli Archivi.

Ieri al tramonto Miriane Desalva, capofamiglia della Prima Famiglia, è entrata in quella camera per cercare una guida in quel cangiante mare di parole magiche. Passato, presente e futuro mescolati sulle pareti incise.

Ci si aspettava che Miriane emergesse molto prima delle prime campane, ma quando cominciano i loro rintocchi, non la si trova da nessuna parte. Alla fine, un'ora più tardi, la sua segretaria la trova.

Miriane Desalva giace sul pavimento al centro della stanza, gli occhi assenti fissati sullo specchio offuscato che ancora tiene in una mano senza vita. Su di lei, mentre la segretaria urla, piange e poi fugge, la Sala degli Archivi incide la sua cronaca:

*...All'alba, il corpo di Miriane Desalva viene trovato. Il suo assassino è sconosciuto...*

# La Città

## CORROTTA DA: Potere

---

Tiraval è una città indipendente tra le altitudini delle Montagne di Audisia. Pareti robuste, le torri del castello alte da capogiro, e antiche protezioni magiche sorvegliano la città dai draghi di ghiaccio e dalle creature d'ombra che percorrono le montagne. Queste protezioni hanno permesso a Tiraval di diventare anche un noto centro di commercio. I suoi mercanti fanno fortuna importando spezie, sete e altre mercanzie attraverso il passo montano. Questa prosperità ha quasi portato Tiraval a crescere troppo. Le sue anguste strade sono piene di case a schiera senza soluzione di continuità e cui dependance fanno ombra alle strade e bloccano la luce solare.

Per secoli, l'alta società di Tiraval ha mantenuto un equilibrio precario: l'antico ordine di maghi dei Taumastrati ha governato la popolazione, si è occupato delle difese, e ha gelosamente protetto il proprio potere arcano, mentre i Cavalieri del Leone combattevano le belve per tenerle lontano. Quando le Cinque Famiglie hanno depresso i Taumastrati, però, hanno dimostrato che la rivoluzione è possibile, e ora ci sono mugugni di scontento anche tra i Cavalieri del Leone.

# I Quartieri

Centro  
Città



Encantadores

**Encantadores (♥)** - Gli Encantadores servono le proprie divinità tramite le creazioni artistiche. Chiunque può unirsi, gli unici criteri sono l'abilità musicale e la prova che abbiano veramente amato qualcuno. Le loro abitazioni riverberano costantemente di canzoni, e a volte le loro preghiere vengono esaudite. Come consiglieri per chi governa, gli Encantadores sono al corrente di molti segreti.

Bassifondi



Cavalieri  
del Leone

**Cavalieri del Leone (♣)** - Le spade dei Cavalieri del Leone difendono Tiraval contro i draghi di ghiaccio e le belve d'ombra. Prendono il nome dall'enorme testa di leone che adorna la torre di guardia al cancello occidentale della città, incantato per emettere tonanti ruggiti per spazzare via i nemici.

Periferia



Taumastrati

**Taumastrati (♠)** - Questi maghi hanno governato Tiraval per secoli. Ora, deposti ed esiliati, vivono nello squallore fuori dalla città. La loro magia li protegge dai venti e dalle belve montane, ma a malapena. Senza una guida, ci si perde velocemente tra le cangianti strade del loro quartiere.

Quartieri  
Alti



Le Cinque  
Famiglie

**Le Cinque Famiglie (♦)** - Un'alleanza tremolante di famiglie mercantili. Occupano torri piene di oggetti magici lasciati indietro durante gli scontri con i Taumastrati. Si racconta che le Cinque Famiglie posseggano un potere arcano tutto loro. Ma nessuno sa come abbiano cacciato i Taumastrati.

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

# I Personaggi

## ♥ FRATELLO FLORIS

PRINCIPIO: *“Cerca sempre di portare amore nel mondo”*

Confessore di Miriane. Gentile, idealista, sincero. Si è unito agli Encantadores dopo che l'amore della sua vita ha sposato un altro. Nel farlo, Floris sperava di alleviare il proprio dolore portando gioia agli altri. Perlopiù ha funzionato.

.....

## ◆ YSABEL BERNATZ

PRINCIPIO: *“Alla ricerca di profitto sopra a tutto”*

Una stella nascente della Terza Famiglia, ambiziosa, intelligente e meticolosa. Partecipa a qualsiasi torneo, ballo e festa a Tiraval, cercando di farsi conoscere da e connettersi a quante più persone importanti possibile. Si dice che stia tentando di arrivare al matrimonio con uno dei tanti figli di Miriane Desalva.

.....

## ♣ SIR GUILLEM DESALVA

PRINCIPIO: *“Mai mostrare debolezza”*

Figlio minore di Miriane. Pecora nera della famiglia, ha rifiutato l'addestramento della madre trovando invece una posizione tra i Cavalieri del Leone come premio a un torneo. Testa calda, orgoglioso e desideroso di provare il proprio valore.

.....

## ♣ CAPITANO SIMONNE TRENCVEL

PRINCIPIO: *“Brandisci la tua spada solo per la giustizia”*

Cavaliere veterano, tradizionale e rispettabile. È la più vecchia amica di Miriane e, dicono alcuni, più che amica, nella loro giovinezza. Però non si sono più rivolte la parola dopo l'ascesa di Miriane: Simonne era profondamente turbata dalla deposizione dei Taumastrati, e teme la prossima rivoluzione più della precedente.

.....

# La Vittima

## MIRIANE DESALVA

Matriarca della Prima Famiglia.  
Brillante e spietata, eppure dedicata  
con sincerità al bene sociale di Tiraval,  
e desiderosa di fare qualsiasi cosa  
per mantenerla al sicuro. Si dice che  
nell'ultimo anno sia stata l'unica a  
tenere insieme le Cinque Famiglie.



Matriarca della Prima Famiglia.

Miriane Desalva



Stanza le cui pareti magicamente registrano qualsiasi evento importante di Tiraval. Tuttavia ciò che ritiene abbastanza importante da essere registrato è spesso misterioso.

Sala degli Archivi



Uno specchio è incorniciato di diamantio, il vetro offuscato da nubi turbinanti.

Uno specchio offuscato

*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.



Sorella Linette



Tomas Desalva



Cambia-Stella



Capitano Elisandra Sorenne



L'altare è coperto di pegni lasciati dai cuori spezzati.

Cappella di Amelha



Un lercio e affollato negozio. Qui, i Tiravaliani comprano oggetti magici o ingaggiano Taumastri per fargli eseguire compiti per loro.

Crocevia del Profondo Veggente



Entrata principale alla città. Uno dei luoghi più pesantemente fortificati di Tiraval.

Cancello Principale



Un pezzo di carta con una melodia abbozzata e l'inizio dei versi.

Canto incompleto



Un piccolo vaso di terracotta pieno di spezie splendidamente fragranti che non si sono mai viste prima a Tiraval.

Vaso di spezie sconosciute



Una lama ferocemente affilata dell'acciaio migliore, inserita in un'elsa tempestata di zaffiri.

Pugnale decorato