

Appendice D: Visitare una Corte Straniera

Visitare una corte straniera (qualsiasi corte che non sia quella del proprio signore) è un evento comune per un cavaliere. Potrebbe fare la guardia per il proprio signore o signora in viaggio o un'avventura con altri cavalieri. Esistono alcuni protocolli che i cavalieri devono seguire, a meno di circostanze davvero eccezionali.

Incontrare Cavalieri Stranieri di Pattuglia

I Cavalieri Giocanti possono occasionalmente viaggiare in altre contee o regni. La maggior parte dei cavalieri (compresi i Cavalieri Giocanti) deve pattugliare i confini della propria contea come parte dei propri doveri; tutti conoscono le convenzioni che si applicano quando si incontra una pattuglia.

L'incontro con una pattuglia avverrà quasi certamente poco dopo aver attraversato una contea o un regno diverso. Qui entrano in gioco le Abilità Cortesia e Riconoscere. Un successo nel tiro **Cortesìa** assicura che il vostro personaggio faccia una buona impressione sulla pattuglia e che i rapporti procedano lisci. Un successo nel tiro **Riconoscere** permette ai Cavalieri Giocanti di imparare qualcosa sui cavalieri stranieri, in particolare le loro Abilità e le loro Abilità Marziali Famose e quale signore servono, il che fornisce informazioni importanti e può consentire intrighi sociali o adulazioni.

Se il signore o la signora stranieri si aspettano l'arrivo dei Cavalieri Giocanti, uno dei cavalieri locali li accoglie e li invita al castello del signore e li scorta lì. Il cavaliere invia anche un messaggero per informare in fretta il signore o la signora, che prepara il castello o la sala per gli ospiti.

Se il signore o la signora non si aspettano i Cavalieri Giocanti, allora i cavalieri di pattuglia pretendono di conoscere i loro affari e si aspettano che annuncino le loro intenzioni. I Cavalieri Giocanti sanno che dovrebbero fare un gesto pacifico e dichiarare i loro affari o semplicemente dire che sono "di passaggio". La pattuglia può permettere ai Cavalieri Giocanti di passare (soprattutto se i rispettivi signori sono in rapporti amichevoli), ma può anche scegliere di portarli al castello del loro signore per interrogarli.

I Cavalieri Giocanti sanno che resistere crea ostilità. Se i Cavalieri Giocanti si rifiutano di dare informazioni, le guardie probabilmente si fanno sospettose e suscettibili. Il Master può aggiungere un modificatore a un tiro **Sospettoso**, a nome della pattuglia, il cui successo fa sì che la pattuglia interpreti il rifiuto dei Giocanti come un atto ostile. Se la pattuglia supera in numero i Cavalieri Giocanti, può attaccare, con uno scudiero o un messaggero nemico che corre al castello con questa terribile notizia mentre il combattimento ha inizio. Il signore probabilmente radunerà i suoi cavalieri, si armerà e si precipiterà nel luogo in cui

si sta combattendo (se il castello è vicino) o si è combattuto (se è lontano). Combattere con una pattuglia locale ci si rende nemici, e il signore non deve mostrare alcuna pietà verso gli stranieri.

Alle Porte di un Castello Straniero

Se nessuna pattuglia intercetta i Cavalieri Giocanti, essi possono trovare le porte del castello aperte al traffico locale durante il giorno. Un manipolo di guardie è sempre presente alle porte per controllare l'identità e gli affari di chiunque entri, soprattutto dei cavalieri armati e a cavallo.

Se le porte sono chiuse, la procedura normale per una compagnia è quella di recarsi al cancello e bussare, suonare un corno, suonare una campana, o semplicemente gridare finché non arriva qualcuno ad ascoltarli. Questa persona viene solitamente chiamata portinaio, perché il suo compito è quello di occuparsi della porta. Essere un portinaio è un lavoro prestigioso in qualsiasi castello, poiché determina chi entra immediatamente o deve attendere. Un tiro **Cortesìa** riuscito può aiutare i Giocanti in caso di imprevisti. Il portinaio può decidere di consentire l'ingresso subito, ma è più probabile che invii un messaggio al suo signore. I Cavalieri Giocanti devono aspettare pazientemente fuori dalle porte, anche se il tempo è inclemente.

A un certo punto, un castellano, un intendente, o un altro funzionario si presenta e accoglie i cavalieri a corte. L'ospitalità deve essere estesa dall'incaricato del signore e accettata dai visitatori, come discusso nella Passione "**Ospitalità**" a p. 22 del *Libro II*.



IL CORTILE

Oltrepassate le porte, gli stallieri e gli attendenti incontrano i visitatori e si offrono di prendere in consegna le loro cavalcature. I cavalieri dovrebbero comunque ordinare ai loro scudieri di prendersi cura dei loro cavalli, con l'aiuto degli stallieri. È probabile che gli scudieri rimangano nelle scuderie o nelle loro vicinanze fino alla convocazione del giorno successivo, poiché è loro dovere sorvegliare i cavalli e gli effetti personali dei loro cavalieri. Tuttavia, un Cavaliere Giocante è libero di usare il proprio scudiero come servitore personale e messaggero, a seconda delle necessità. Gli scudieri ricevono cibo e possono dormire sul fieno delle stalle.

ESSERE INTRODOTTI A CORTE

I servitori accompagnano i visitatori alla presenza del signore o della signora regnanti, che possono trovarsi sul loro seggio, nella loro camera da letto (non è raro che i signori ricevano gli ospiti dal loro letto), o impegnati in qualche altro compito. Essi daranno il benvenuto ai cavalieri e chiederanno i loro nomi, se sconosciuti. Il Cavaliere Giocante con la Gloria più alta dovrebbe rispondere per tutti ed effettuare un tiro **Cortesía**, il cui risultato può determinare il tono dell'incontro. Il signore può chiedere informazioni sui loro affari o sulla loro destinazione, ma non è obbligato a farlo, poiché è antica usanza cimrica offrire prima l'ospitalità. Una volta accolti, i cavalieri sono alla mercé del loro ospite, che di solito li invita a rimanere per tutto il tempo che desiderano. I cavalieri vengono poi scortati via dalla presenza del signore. Il signore non ha alcun obbligo di rivederli. Un tiro **Cortesía** riuscito può concedere un invito a cenare con la famiglia del signore.

Una guida, forse un ciambellano o un dapifero ("servitore di carne"), o forse alcuni paggi o scudieri di corte, accompagnerà i cavalieri al loro alloggio. A seconda del periodo e della ricchezza del signore, potrebbe trattarsi di una stanza della torre arredata, che i Cavalieri Giocanti condividono, ma potrebbe anche trattarsi di un mucchio di paglia pulita nell'atrio. Il normale abitante della stanza (o del piano) si sposterà per far posto ai Cavalieri Giocanti. Una foresteria separata (se esiste) è solitamente riservata a visitatori molto importanti, come diplomatici o agenti del re. Un tiro **Cortesía** riuscito potrebbe aprire la sua porta anche al cavaliere più umile.

I Cavalieri Giocanti ricevono il necessario per lavare via il sudiciume della strada. Sono a disposizione scope e secchi d'acqua, sapone e asciugamani. Se il capo è di rango significativo, gli viene fornito anche un bagno, che può essere usato da altri cavalieri dopo di lui: di solito l'acqua non viene cambiata.

Se i cavalieri ricevono un invito a cena dalla famiglia del signore, devono indossare i loro abiti migliori. Se i loro modi impressionano molto i padroni di casa, o se questi ultimi sono particolarmente generosi, possono anche offrire ai visitatori vesti costose da indossare durante il loro soggiorno.

Durante il loro soggiorno, il signore o la signora concedono ai cavalieri un permesso limitato di uscire dal castello. Uno dei servitori di corte li scorta sempre e cerca abilmente di allontanarli dalle cose che il signore non vuole che vedano o parlino. Se il servitore è un popolano, un successo in un tiro **Folklore** può metterlo a suo agio, mentre un successo in un tiro **Intrigo** può permettere al Cavaliere Giocante di scoprire qualcosa sugli avvenimenti del castello e forse se si sta verificando qualcosa di insolito.

Una volta ricevuta l'Ospitalità, i Cavalieri Giocanti non dovrebbero lasciare il castello senza il permesso del signore. Questo si chiama "chiedere il permesso" ed è una componente vitale dell'Ospitalità. Partire senza chiedere il permesso costa ai visitatori un punto di Ospitalità. Al momento giusto, il signore o la signora possono offrire loro un dono di cibo per il viaggio, istruzioni su come raggiungere la prossima destinazione e forse una guida per la tappa successiva del viaggio. Possono anche offrire una coppa di vino per la staffa d'addio e persino chiedere ai cavalieri di portare messaggi o notizie a persone di altre corti, se il signore o la signora li stimano.



Cenare alla tavola del Signore o della Signora

Quando la cena si avvicina, un servitore porta i Cavalieri Giocanti nella sala grande e assegna loro i posti appropriati al loro rango, facendo scendere i residenti per fare spazio. I cavalieri importanti o rinomati possono ricevere l'offerta di un posto al tavolo alto, magari accanto al signore o alla signora.

Le chiacchiere a cena sono riservate alle vanterie, al buon umore e alle banalità. Se il signore si attiene all'antica tradizione cimrica dell'ospitalità, chiede ai Cavalieri Giocanti i loro affari solo dopo che è stata servita l'ultima portata. Una richiesta di notizie sul mondo esterno può precedere o seguire questa richiesta e potrebbe essere un'opportunità per i Cavalieri Giocanti di fare dei tiri **Oratoria**.

INTRATTENIMENTO

Il signore offre divertimenti ai Cavalieri Giocanti durante il loro soggiorno. Il signore potrebbe voler semplicemente mostrare la propria ricchezza e generosità, oppure potrebbe apprezzare i Cavalieri Giocanti e godere della loro compagnia, o ancora potrebbe voler offrire distrazioni per ritardare un incontro mirato con i Cavalieri Giocanti per motivi politici o diplomatici.

La sera, di solito dopo la cena, il signore convoca gli intrattenitori nella sala principale. Questi includono musicisti di ogni tipo, tra cui cantanti, arapisti, liutai, flautisti e tamburini. Giocolieri, mimi e acrobati stupiranno con divertenti ed eccitanti atti di destrezza fisica o di umorismo. Se la corte è particolarmente ricca o famosa, l'intrattenimento può includere recitazioni di poesie e musica di un bardo rinomato. I Cavalieri Giocanti possono offrirsi o essere ordinati di esibirsi per il divertimento della corte. Possono tentare i tiri per le Abilità **Cantare**, **Comporre**, **Oratoria** e **Suonare (Strumento)** per impressionare i loro nobili ospiti (o meno). I Master dovrebbero incoraggiare i loro Giocatori a interpretare questi eventi.

Anche il ballo è un divertimento comune, e i Cavalieri Giocanti hanno la possibilità di mostrare le loro mosse effettuando con successo i tiri **Danzare**, che li rendono simpatici alla corte e a chiunque attualmente stiano cercando di **Sedurre**.

A volte, i Cavalieri Giocanti possono partecipare a giochi di fortuna o di abilità. Il gioco d'azzardo è un passatempo abbastanza comune per i nobili, e i Cavalieri Giocanti possono avere l'opportunità di vincere o perdere qualche denaro al tavolo, a seconda dei loro tiri **Giocare**.

Nei giorni a venire, il padrone di casa potrebbe chiedere ai Cavalieri Giocanti di partecipare a una battuta di caccia e di esercitare la loro Abilità **Cacciare** o **Falconeria**. Un servitore li accompagnerà sempre per procurare ciò che i Cavalieri Giocanti desiderano o per spiegare loro perché non possono averlo. Al di fuori dei loro alloggi, è difficile trovare il tempo di stare da soli con qualcuno che non sia la scorta.

Clarion il Diplomatico

Sir Clarion è stato scelto per negoziare la pace con un barone vicino per conto del suo signore. I suoi obiettivi sono i seguenti: (1) ottenere il libero accesso lungo le strade commerciali della baronia; (2) ottenere la rinuncia ai diritti di caccia nella foresta di Bedegraine; (3) ottenere i diritti di pedaggio su Highwater Bridge.

Il suo signore, re Leodegrance, dà a Sir Clarion £10 in argento romano per aiutare a ungere le ruote. Nel corso dello scenario, sir Clarion distribuisce £4 in "doni" e si impegna in tre tiri **Cortesie** contrastati (a scopo di diplomazia) contro i cortigiani e lo stesso barone rivale.

Ne vince due, ottenendo la concessione del barone sulle strade commerciali e i diritti di caccia nella foresta di Bedegraine. Il barone, tuttavia, non cederà sui diritti di pedaggio.

Sir Clarion monta in sella e torna a casa per portare la notizia a re Leodegrance.

Diplomazia a Corte

I Cavalieri Giocanti possono essere in missione diplomatica per i loro legittimi signori o desiderare di cimentarsi nell'arte della diplomazia per un tornaconto personale. La versione semplice della diplomazia prevede che il Cavaliere Giocante si incontri in privato con il signore o la signora (e magari con i loro consiglieri, chierici e sacerdoti) e dichiari ciò che desidera ottenere. Poi presenta $\text{fID6}+3$ sotto forma di doni; chi non soddisfa questo requisito minimo di valore dei doni subisce, come minimo, una penalità di -5 a tutte le Abilità Cortesi ai fini della diplomazia. I signori Orgogliosi o Egoisti possono invece mandare via i Cavalieri Giocanti o confiscare loro i beni!

Il diplomatico avversario può essere il signore o la signora o uno dei suoi rappresentanti. Il Master determina l'Abilità Cortesia del diplomatico avversario con un tiro di $3\text{D6}+4$. È possibile che l'avversario sia Famoso per le sue abilità diplomatiche.

Un tiro **Cortesie** contrastato tra diplomatici determina il vincitore, cioè chi soddisfa i propri desideri. L'intero scenario può essere gestito con un solo tiro Cortesia, o con più tiri nel corso di diversi giorni di trattative. Per casi particolarmente difficili, il Master può imporre un modificatore riflessivo di -5/+5 o anche -10/+10.

Spiare a Corte

I Cavalieri Giocanti possono dover spiare qualcuno per conto del loro signore mentre si trovano in una corte straniera. Spiare significa cercare informazioni su qualcuno che vuole tenerle riservate. Si tratta di un'impresa insidiosa. Come già detto, è

difficile che i Cavalieri Giocanti trovino il tempo di stare da soli con qualcuno che non sia la scorta assegnata; possono sondare la scorta per ottenere informazioni, che può anche essere addestrata a resistere a un tiro **Intrigo** con la propria Abilità Intrigo.

Il Cavaliere Giocante deve innanzitutto scegliere un informatore. Chiunque a corte, entro certi limiti, può essere un informatore, compresi gli ufficiali di corte, le lady, le ancelle, i signori, i cortigiani e gli scudieri. Tutti i servitori, anche quelli nobili, possono essere corruttibili e agire per interessi personali.

Una volta scelto un informatore, il Cavaliere Giocante deve innanzitutto trovare un terreno comune e persuaderlo a parlare. Questo può avvenire con un tentativo di **Sedurre**, l'uso di un'Abilità per dimostrare la conoscenza di un interesse comune (come **Araldica**, **Cacciare**, **Falconeria**, **Giocare**, ecc.), il dono (valutato in £), facendo un Favore, andando a caccia insieme, una breve avventura e una miriade di altri modi per stabilire un rapporto.

Infine, una risoluzione contrastata tra l'Abilità **Intrigo** del Cavaliere Giocante e quella dell'informatore determina il risultato. Poiché l'informatore sa che non deve condividere certi tipi di informazioni con persone esterne alla corte, può modificare o aumentare la sua Abilità con una Passione, come **Fedeltà** o **Lealtà**.

Alloggi

Quando viaggiano in terre sconosciute, i cavalieri di solito si fermano in qualsiasi castello, maniero, monastero, o altro insediamento che incontrano lungo il loro cammino. L'ospitalità è una tradizione onorata e l'usanza è quella di aiutare qualsiasi viaggiatore, in base al suo rango sociale.

La maggior parte delle persone viaggia poco e probabilmente è affamata di informazioni e pettegolezzi sul mondo esterno. Pertanto, gli stranieri che si sa non essere nemici sono i benvenuti,

e se sono divertenti, lo sono ancora di più. Se si tratta di un nemico giunto inavvertitamente alle porte, il portinaio si limita a temporeggiare per un po', magari scambiando parole amare o ingiuriose con i viaggiatori, mentre i cavalieri imbracciano le armi e si preparano ad accorrere per catturare il nemico.

I monasteri accolgono tutti gli ospiti. Gli stallieri si occupano dei cavalli e gli ospiti hanno a disposizione un posto per pulirsi e riposare. In genere sono disponibili alloggi separati per i diversi ranghi sociali, in modo da tenere la nobiltà lontana dai popolani. L'abate può offrire i suoi alloggi ai baroni e ai cavalieri della Tavola Rotonda. I popolani ricevono il tipico e austero pasto monacale, mentre i cavalieri e i nobili si nutrono di vettovaglie più ricche presso l'abate.

Dove non esistono alloggi decenti, i cavalieri cercano di alloggiare presso le abitazioni dei contadini. I popolani sono di solito riluttanti a far entrare nelle loro case estranei potenti e possono consigliare qualcuno in città che sia meno sospettoso. Un ospite potenzialmente gradevole accetta provvisoriamente, ma di solito si lamenta di essere povero e di non avere nulla da parte e accenna all'essere compensato in qualche modo. Si discute sul prezzo finché non si raggiunge un accordo. Nulla è garantito se non quello che entrambe le parti concordano in anticipo.

Le locande pubbliche si sviluppano solo verso la fine del regno di re Artù, e all'inizio solo nelle città e nei centri commerciali. Inizialmente, le locande sono di scarsa qualità. È improbabile che abbiano alloggi privati, un menù da cui scegliere, o cibo diverso da quello comune dei contadini. È probabile che l'edificio ospiti tutti in una grande sala comune con un unico camino.

Infine, se non sono disponibili alloggi, i cavalieri si accampano sul terreno freddo e duro; chi viaggia con tende troverà l'esperienza un po' più tollerabile.