

5E

SPAGHETTI FANTASY

BranCalonia



- BESTIARIO DOC -

Biblioteca Regia, 1024 dopo la Caduta.

Questo volume è stato rovinato da Bonaccorso dei Vunci,
che in barba a tutte le punizioni ricevute per le altre volte, ha
macchiato, unto e strappato ogni pagina che si poteva rovinare.

Questa volta il vandalo è stato messo alla gogna
e bersagliato di frutta e ortaggi marci per giorni due.

NOTA DI BIASIMO inflitta per iscritto al bibliotecario che ha
vergato la sanzione sul volume "L'Atlante del Regno", per aver
riempito il testo di orrori ortografici e non aver provveduto a
revisionare ciò che scriveva secondo i canoni di qualità che da
sempre contraddistingue il nostro ordine.



IL BIBLIOTECARIO

Bestiario DOC



Il Bestiario DOC è un manuale di mostri (e relative ricette!)

*di Brancalonia - The Spaghetti Fantasy RPG,
compatibile con tutte le ambientazioni 5^a.*



Brancalonia è l'ambientazione spaghetti fantasy per la 5^a Edizione del gioco di ruolo più famoso al mondo,
basato su tradizione, folklore, storia, paesaggi, narrativa e cultura pop italiana.

Brancalonia è un gioco di Acheron Games.

Bestiario DOC è il manuale di mostri ufficiale di *Brancalonia*.

CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE E CREATIVA: Samuel Marolla

IDEAZIONE ORIGINALE: Mauro Longo e Samuel Marolla

REDAZIONE: Masa

TESTI DI: Samuel Marolla

CONTRIBUTI AGGIUNTIVI AI TESTI DI: Mauro Longo, Andrea Tortoreto, Masa, Roberto Riccioli (Oltremarmotte), Nicola Santagostino (Taranta), Gabriele Ferrari (Zuccone Cuspidato, Defungo), Emanuele Martini (Nuragolem), Daniele "Il Rinoceronte" Daccò (Sarchiapone)

GAME DESIGN E SVILUPPO DELLE REGOLE: Marco Bertini

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Lorenzo Nuti

CONTRIBUTI VARI, IDEE E APPORTI DI: Pierfrancesco Lucchetti, Nicola Ricottone e tutta la community di Brancalonia

REVISIONE: Camilla Pelizzoli, Beatrice Riccabone, Marco Bertini, Masa

TRADUZIONE INGLESE: Alex Valente, Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE INGLESE: John Marron

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Lorenzo Nuti, Justin Gerrard, Tomo Daniel Carrai, Vittorio Santi con colori di Massimo Molosso, Alessandro Balluchi, Federico Cimini, Luca Maria Ippoliti, Erika De Nicolo, Katerina Ladon

MAPPE: Flavio Monti, Moreno Paissan, Sara Facchini e Alessandro Romita

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Carolina Fiandri

RINGRAZIAMENTI: Valentino Sergi e Officina Meningi



WWW.ACHERON.IT

Per scaricare mappe, regole di creazione del personaggio, regole di ambientazione, schede bianche e pregenerati, e consultare tutti i materiali ufficiali di *Brancalonia*, basta andare su WWW.ACHERON.IT/GDR e inserire o confermare la propria email.

Copyright © 2024 Acheron Games. Tutti i diritti riservati.

Brancalonia è un prodotto di fantasia: ogni riferimento a personalità esistenti, organizzazioni, luoghi, nomi o eventi è puramente casuale.

Edizione italiana © 2024 Acheron Games

Sommarior



COME CONSULTARE QUESTO BESTIARIO	4
LA SUPERSTIZIONE IN CUCINA	
E L'ARTE DI MANGIAR IL MALE.....	6
REFURTIVA DI TANA.....	9
» ARRIVANO I MOSTRI	II
ZUCCONE CUSPIDATO	12
Zuccotto.....	14
Fanciullino di Sterco.....	15
Cultista della Zucca.....	16
Torta di Zuccone.....	19
BELFAGORO	20
Beccamorto	24
Malombra	26
Capuzzella	27
SCILLA E CARIDDI	33
Lippu	37
Bronzo.....	38
Sbrongo	39
Fatamorgana.....	40
Frittata di Lippu	45
ENCICLOPE	46
Bronte	49
Cernecro	50
Titivillo	51
Carpaccio di Titivillo	55
SPINA-DE-MUL.....	56
Bregostana	59
Fanes	61
Laurino	63
Rajeta Di Spina-De-Mul	65
ORCA L'OCA	66
Oca Infernale.....	69
Braciola	69
Oca Infernale al Forno	73
SERPEGATTO GLACIALE.....	74
Mummia dei Ghiacci.....	77
Masso Erratico.....	77
Dahu	79
Canederli di Serpegatto Glaciale.....	83
IL GATTO MAMMONE.....	84
Cucinino	86
Guazzabuglio di Ferrivechi	88
Rimasuglio di Ferrivechi	89
Miscuglio di Stracci	90
Garbuglio di Stracci	90
PESCE DIAVOLO	94
Ittiocentauri	96
Remora	97
Pistrice	98
Pesce Diavolo Gratinate.....	103
IRCO CERVO	104
Brocco	108
Landoro	109
Trabuccolo	111
Spezzatino d'Ircocervo	115
GIUBIANA	116
Zagarogna	120
Stormo Impagliato	120
Acciderba	121
Spauracchio	122
Manichino	123
CHITESTRAMORTO.....	126
Chitemmorto	129
Colossuto	130
Legionario Carcassa	131
Fresco di Zolla	132
Pesto di Chitemmorto	135
IL PESCE CANE.....	136
Colubro.....	138
Labrena	140
Uomo Anatomico.....	141
Spiedini di Labrena	144
TARANTA	146
Imbozzolato.....	148
Tummà	149
Atrancola	150
Atrancole Fritte	153
BURINOCERONTE	154
Cintale Norcitano	156
La Trucida	157
Mammuth Meridionale	158
Pasta alla Norcitana	163
TURCHINO	164
Farfarello	167
Lumacoide	168
Gumbo di Lumacoide	172
NINFA AZZURRA	173
Pupazzo di Cera Turchina	176
Dodo Marotta	177
Croccante di Miele	180
NURAGOLEM	181
Bronzetto	182
Irocco	184
Golgo	185
Grigliata su Pietra	189
DEFUNGO	190
Orecchione	192
Trombettina dei Morti	192
Risotto di Defungo	195
PESCATORE VERDE	196
Drace	199
Sorci Verdi	200
Tarantello, il Tonno parlante	201
Straccetti Verdi Fritti	205
TROLLO	206
Mezzotrollo	208
Citrotollo	209
Capra Trolla	210
Capra Trolla ai Sapori	213
ALTER EGO DELLA PASTA MATER TENEBRARUM	214
Polentino	218
Alimentale di Mostarda	219
Panissa di Polentino	223
OLTREMARMOTTE	224
Il Re di Biss	226
Nimbo	228
Uberlekke di Oltremarmotte	233
SACROSANTO	234
Putto	237
Doccione	238
Santone	239
Tranci di Doccione Panati	245
ER CAVALIERE NERO	246
Gattopardo	249
Sarchiapone	250
Bigingo di Sarchiapone	252
INDICE ANALITICO	254
INDICE GRADO DI SFIDA	255

COME CONSULTARE

QUESTO *BESTIARIO*



MOSTRI, INCANTESIMI E OGGETTI DEL BESTIARIO

Quando il nome di una creatura presente in questo volume compare scritto semplicemente in grassetto, la sua scheda delle statistiche si trova nell'SRD – OGL. Le creature presenti in questo o negli altri manuali di *Brancalonia* sono riconoscibili sempre dal grassetto, seguito però poi da un rimando in apice:

MA: Manuale di Ambientazione

MC: Macaronicon

AL: Almanacco del Menagramo

LI: L'Impero Randella Ancora

AT: Atlante del Regno

BE: Bestiario DOC

TF: Terre Furiose e altri Sporchi Lavoretti

Per oggetti magici e incantesimi vale lo stesso, ma invece del grassetto abbiamo il corsivo.

Questo *Bestiario DOC* di *Brancalonia* è un manuale dei mostri di 5^a.

Anzi, non lo è affatto, perché è qualcosa di nuovo.

Anzi no, è il primo Bestiario di *Brancalonia*, il GDR Spaghetti Fantasy.

Anzi no: è tutte queste cose messe insieme.

Ma andiamo con ordine.

È un classico Bestiario perché contiene oltre cento mostri accuratamente descritti, illustrati, completi di statistiche e spesso mappe tattiche, che potete decidere di usare in qualsiasi avventura e campagna di 5^a del gioco di ruolo più famoso al mondo, senza bisogno di conoscere il setting di *Brancalonia*.

Quest'orda di creature è estremamente bilanciata in varie direzioni: per ambiente, per Grado Sfida, per natura... Troverete quindi creature adatte alla foresta o alla città, al mare o alla montagna, a un tranquillo fine settimana in campagna o a una discesa suicida in un'infuriale necropoli. E ancora rovine, vulcani, cattedrali, deserti, profondità marine, finanche lussuose ville italiane.

Troverete un buon ventaglio di Grado Sfida, in modo da adattarsi perfettamente al livello di gioco richiesto o alla vostra campagna in corso.

Troverete, infine, la più ampia varietà biologica: umanoidi, bestie, non morti, costrutti, folletti, draghi, vegetali, elementali e *alimentali*, creature del cielo, eteree, o finanche ctonie...

E in questo, il presente Bestiario svolge il suo compito primario, come tutti i "manuali di mostri" che si rispettino.

Ma questo volume è anche qualcosa di nuovo.

Non siamo mai contenti di battere le vie già esistenti, e cerchiamo sempre di scoprirne di nuove. In *Brancalonia* esistono le leggendarie "strade che non portano da nessuna parte", perché questa è la nostra indole. Quindi abbiamo riflettuto su come ideare un Bestiario che fosse diverso dal classico elenco di mostri. Volevamo qualcosa di particolare e abbiam pensato quindi alla struttura che state per scoprire. Le creature sono divise in venticinque schede tematiche, basate su altrettanti ecosistemi naturali: vi sono quindi 25 mostri principali, ognuno dei quali, come in natura, ha un proprio ambiente accuratamente descritto; una serie di creature che fanno parte della propria piramide alimentare, biologica o sociale; una propria tana da esplorare, in molti casi esplosa in un intero dungeon con relativa mappa tattica (quando le fonti ce lo hanno permesso!) e tesori assortiti; una ricetta per cucinare la carne dei mostri, ottenendo speciali poteri secondo la raffinata Arte della Cuocomanzia; sei spunti tematici per avventure; e infine, una breve presentazione sulle ispirazioni da cui nascono le creature della scheda, poiché ognuna proviene, seppur tramite rivisitazione moderna, da una fonte che sia di folklore, di letteratura, di mitologia o di cultura pop.

Infine, ultimo ma non per importanza... è il primo Bestiario di *Brancalonia*, ed è dunque brancalonico fino al midollo. Preparatevi quindi a una folle, sfrenata corsa per tutto il Sinistro Stivale. Da Zagara e i suoi mostri marini alla Piccadora con bronzi e sbronzi (il passo a volte è molto breve); dalla stregoneria volturnese di capuzzelle e malombre, alle nebbie galavernane irte di zucconi cuspidati; dai



Monti della Corona, regno di fanes e serpegatti, fino alle Contrade Dimenticate con landori e trabuccoli; dalle giubiane, le bregostane e le streghe vortigane ai chitemmorti e chitestramorti cari a tutti; dalla Ausonia ballerina e misteriosa di trolli e tarante, alla selvaggia Alazia con i suoi burinoceronti e oche infernali; dalla fandonica Torrigiana di turchini e farfarelli, all'ancestrale Tasinnanta dove scorrazzano nuragolem e bronzetti; dai paesaggi della Fumarea dove crescono frotte di defunghi, ai pescatori verdi della Quinotaria, fino alle marmotte aliene falcamonatesi e la loro eterna rivalità con il Re di Biss...

E ancora: potremmo continuare, ma questa incredibile sarabanda rappresenta solo una piccola parte dell'immenso scibile di cui è dotato il fantastico italiano, le cui radici affondano in millenni di mito, leggenda, folklore e letteratura.

Gli incredibili e matti giocatori di *Brancalonia* meritavano un volume simile, che, unendosi all'*Atlante del Regno*, vuole andare ad arricchire il *world building* nel suo insieme. Questo volume è dedicato a loro, con tutto il cuore.

Noi, come sempre, non vediamo l'ora di scoprire come questi mostri entreranno a far parte delle vostre avventure, scompigliando una campagna 5^a classica o buttandosi nel marasma di un lavoretto brancalonico.

D'altronde, come dice il nostro motto ... cosa mai potrebbe andare storto?

ALCUNE INDICAZIONI DI GIOCO & COME USARLO IN 5^a

Procediamo a elencare una serie di punti che riteniamo importante sottolineare nell'approcciarsi a questo manuale.

CANAGLIA AVVISATA... CANAGLIA AVVISATA.

Come detto nell'introduzione, i gradi sfida di questo volume variano enormemente. Alcune di queste creature, se fatte incontrare a delle canaglie, non sono pensate per essere affrontate tenendosi stretta la pellaccia: anzi, il consiglio è proprio di scappare a gambe levate, o di aguzzare il pensiero laterale e trovare modi fantasiosi per trovare un accordo, quando possibile. Diversa la storia in caso di una campagna 5^a; in quel caso, starà al Master fare le proprie considerazioni, a seconda del livello dei PG.

TANE DEI MOSTRI: AZIONI, DESCRIZIONI, AVVENTURE

Abbiamo strutturato le tane di ogni scheda in questo modo: se ha abilità particolari connesse al mostro principale, si trovano spiegate subito sotto la descrizione generale del mostro (sotto il titoletto: Azioni di Tana); mentre la descrizione vera e propria della Tana è presentata a sé stante, dopo le schede dei mostri, e comprende spesse volte una mappa tattica e un'avventura collegata.

MA QUINDI, QUAL È LA RICOMPENSA?

In molte schede vedrete che si parla di **Refurtiva di Tana**. La Refurtiva di Tana è una tabella da cui si può estrarre randomicamente un tesoro, che può avere un effettivo valore, o un utilizzo narrativo, per così dire (ossia, non garantisce petecchioni).

VORREI PROPRIO SAPERNE DI PIÙ, SU QUESTO BRANCALONIA. C'È DELLA ROBA GRATIS?

Per approfondire gratuitamente l'esperienza canagliesca con mappe, schede, supporti grafici vari e personaggi pregenerati, la nostra cartella aperta contiene tutto quello di cui avete bisogno per iniziare a giocare.

Basta andare su WWW.ACHERON.IT/GDR e inserire o confermare la vostra mail.

Se infine volete approfondire il mondo di gioco e conoscere i segreti dello Spaghetti Fantasy, trovate tutti i materiali su Acheron.it, nei negozi di tutto il mondo, su Amazon e presso i migliori siti e portali online.

SPECCHIETTO DI TRADUZIONE *BRANCALONIA*-5^a

I giocatori/personaggi sono qui denominate canaglie.

Il gruppo è noto come cricca.

Il game master, come Condottiero.

Le monete d'oro sono gransoldi e quelle di electrum petecchioni.

Inoltre, i linguaggi di *Brancalonia* sono facilmente convertibili in linguaggi standard 5^a; noi suggeriamo di farlo secondo questa tabella:

Brancalonia	5 ^a
Volgare	Comune
Draconiano	Draconico
Maccheronico	Elfico, Silvano, Sottocomune
Male Parole	Abissale, Infernale
Lingua Ignota	Celestiale
Petroglifico	Gigante, Gnomesco, Goblin, Nanico, Orchesco, Primordiale
Baccaglio	Halfling

La superstizione in cucina e l'arte di mangiar il male

- PARTE SECONDA -

Eccoci alfin giunti ad un nuovo quanto insperato secondo appuntamento con la cucina del leggendario cuoco, scaramante, cacciatore di mostri, imbonitore da fiera e seduttore di anziane vedove Pellagrino Astrusi.

Si dà infatti la congiuntura che nuove pagine del suo blasfemo ricettario sian venute alla luce nel riesumar la ricchissima nobildonna che il virtuoso del mestolo prese in moglie, seppur per breve tempo. A riprova del sentimento che li legava, la salma ischeletrita stringeva ancora al petto una corrosa copia de *La Superstizione in Cucina*, con tanto di dedica per l'Astrusi nelle parole “È STATO LUI”, vergate con la grafia incerta di una mano tremante per il turbamento e chiaro riferimento all'identità di colui che ne illuminò gli ultimi giorni di vita con la luce dell'amor vero.

Una vera tragedia che, stando alle cronache, l'abbiente donna spirò nel fiore della vecchiaia per una brutta indigestione poco dopo le nozze, a dimostrazione che la morte non distingue fra ricchi e poveracci, ma una fortuna per voi, caro lettore, che potrete godere di una manciata di ricette sopravvissute alla corruzione della tomba.

Prima di proceder oltre, ricordi il lettore che, alla bisogna, le ricette qui presentate possono esser preparate pur mancando l'ingrediente giusto, sostituendo le carni delle oscure bestie con quelle suggerite dall'Astrusi; in tal caso, però, ci s'aspetti d'ottenere pietanze saporite e si disperi, invece, di effetti prodigiosi.



Infine, si tenga al solito presente che l'Astrusi ha inteso includere alcuni ortaggi esotici nelle preparazioni, tali “pomi d'oro”, semi di “caffeo” e cosiddette “tate”, provenienti davvero di lontano e che, ancor oggi, son difficili da reperire e comunque di molto costosi. In loro mancanza ci si arrangerà, come di consueto, con peperoni, orzo e castagne.

Ricette

Prima delle ricette vere e proprie, il lettore si potrà giovare d'alcune raccomandazioni del sommo Artusi su come dev'esser fatta la pasta, base per l'accompagnamento di molte preparazioni.

Come prima di eriger mura s'hanno a gettar le fondamenta, così è d'uopo far chiarezza prima d'impartir l'arte di cucinare il male, ché alcuni piatti si darà che sian destinati a far d'accompagnamento alla pasta. Che, ben appunto, è fondamento dell'arte culinaria.

S'abbia dunque cura di realizzare buoni maccheroni e non impiasti informi, come si conviene a un cuoco degno d'esser chiamato tale. A tal fine si seguano tali semplici istruzioni e precauzioni, alla portata pure d'un somaro su due gambe come molti di coloro che proprio ora leggono stentando queste righe.

COME SI CONVIENE SIAN FATTI I MACCARONI

Si componga una fontana di farina (che è un mucchio con un foro a mezzo, per i più tonti) e vi s'aggiunga acqua al centro e un buon pizzico di sale. Lavate che sian mani e dita, che sappiam per certo infilastevi su per il naso se non di peggio, m'è testimone l'Arcangelo Giorello, s'impasti e se ne faccia una palla, che sia ben soda e non collosa, poi la si lasci riposare per mezz'ora. Trascorsa che sia, si stenda la pasta, la si tagli a pezzi e ognun di questi lo si rotoli fin a renderlo a guisa d'una cordicella. Questi spaghi li si separi a loro volta in pezzi lunghi men d'un mignolo, che van poi arrotolati a spirale attorno al giunco che s'avrà cura d'essersi procurati. Presa che sia la forma vengan appiattiti i maccheroni e disposti su un canovaccio, separati l'un dall'altro che non s'attacchino fra loro. Si cuocian poi in acqua salata già bollente.

COME SI CONVIENE SIAN FATTI GLI GNOCCHETTI (E L'ALTRA PASTA)

Corrotto, testo non leggibile, ma si segua il medesimo procedimento per l'impasto dei maccheroni e, invece d'avvitichiarre i piccoli pezzi sul giunco, li si schiacci con una forchetta e si ripieghino i bordi verso il centro. Per altri tipi di pasta, si modelli a piacimento.

COME SI CONVIENE SIA FATTA LA PASTA CON L'OVA (PAPPARDELLE)

Se v'aggrada mangiar più robusto, s'aggiunga un ovo per ognun di quel ch'io chiamo "ettogrammo" di farina, che son due pugni pieni all'incirca. Alcuni prediligono il solo tuorlo, ma se non si vuol sprecar la chiara, la si metta pure ma si moderi l'acqua dell'impasto, o sarà buono solo per attaccar pergamente di taglie agl'alberi.

La pasta con l'ove la si appiattisca e la si tagli a strisce larghe un dito, senza scomodar il giunco. Inventò l'impasto il padre di due figliole d'una bellezza da destare anche i trapassati, sicché tale pasta fu chiamata del "papà de' belle", o "pappa de' belle", poi coll'uso "pappabelle", "pappadelle", e infine il nome d'oggi, che è "pappardelle".

La pasta all'uovo, oltre che in guisa di pappardelle, si può acconciare in altre forme, o usarla per far bocconi ripieni come ravioli, agnolotti o tortellini. O ancora, modellata a guisa d'una grossa salsiccia e lasciata ben indurire, il lettore o la lettrice ben se la potrà dar...

Ahimè, anche questa preziosa porzione del testo è andata corrosa dal tempo, ma rimane ancora un'inestimabile raccomandazione del Maestro a chiudere il passo.

Attenzione però novelli cuochi alla farina che s'usa e di donde proviene: taluni cereali, come la segale cornuta, son piante sacre a Lucifugo e tramutano in diavolo peccatore anche il più pio dell'omini, e in invasata licenziosa la più casta delle monache. Tal granaglia è cagione anche di forti deliri e, pertanto, val la severa raccomandazione di farne uso solo in buona compagnia.

COME SI CONVIENE SIA FATTA LA PASTA PER LE TORTE SALATE

Si usi questa ricetta a base d'ogni torta salata, che quella più complessa della pasta sfoglia è adatta solo a cuochi d'un certo ingegno e che abbiano tempo e pazienza da perdere. Allo scopo si predispongan 2 ettagrammi di farina, 1 di burro ben freddo tagliato a cubetti e 50 grammi di acqua gelida, 1 pizzichino di sale.

S'appronti la farina in una ciotola e vi s'uniscano sale e burro a dadini, mescolando poi sinché il composto abbia consistenza sabbiosa; s'aggiunga poco a poco l'acqua fredda continuando a impastare. Quando sia tutto ben amalgamato ne si faccia un panetto tondo e lo si riponga in luogo ben fresco. Dopo una mezz'ora lo si appiattisca con il mattarello e gli si dia la forma desiderata.

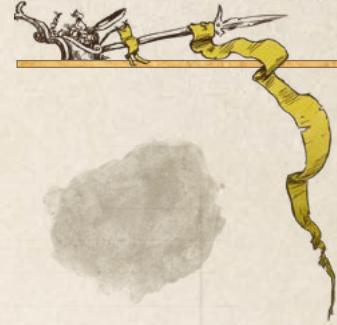


- COMPONENTE DI CUOCOMANZIA - COME USARE LE RICETTE SPECIALI DI BRANCALONIA

La maggior parte delle schede presenti in questo manuale contiene anche una ricetta il cui ingrediente principale è uno dei mostri presentati. Ogni ricetta è spiegata nel dettaglio e necessita di una prova per essere cucinata e del tempo necessario indicato nella ricetta. Ogni razione speciale cucinata in questo modo necessita di 1 minuto per essere consumata da parte di una creatura: dopodiché, si attivano gli effetti della ricetta (compresi gli eventuali effetti indesiderati, se la prova di cucina è stata fallita in precedenza).

Una creatura non può essere influenzata da più da più di una ricetta contemporaneamente: se mangia una razione speciale cucinata in questo modo e poi subito dopo ne consuma un'altra, solo la prima attiverà i suoi effetti.

Per quanto riguarda il commercio di questi particolari ingredienti, esso è piuttosto raro ed è possibile solo in determinati luoghi speciali, a discrezione del Condottiero, oltre a essere tendenzialmente molto costosa.



Refurtiva di Tana

Per selezionare il tipo di refurtiva trovata, tirare un d100. Se il risultato è 51 o superiore, sottrarre 50 al risultato.

Refurtiva di Tana

Refurtiva	
1	Un pollo di cuoio a fischiotto. Se lo si maneggia emetterà un suono squillante e bambinesco. Ma in tal modo farà anche scoprire la propria posizione.
2	Un misterioso brandello di mappa del leggendario tesoro chiamato l'Unico Pezzo, apparentemente inutilizzabile... ma in futuro chissà?
3	Un bucranio rosso dal tempo.
4	Un borsello contenente 10 gransoldi.
5	Una lettera facente parte di un più ampio epistolario fra due cugini che si raccontano confidenze personali. In questa lettera, il primo riferisce al cugino di aver visto in spiaggia un grosso orco che invece era un topo.
6	Una caciotta ben conservata.
7	Un Ey-De-Net, vale a dire un Occhio della Notte nel dialetto dei Monti Pallidi. È un occhio di vetro ma ... si muove! Pare guardi sempre in direzione di oggetti preziosi. Sicuramente è una mirabolante bussola che permette di trovare la strada in luoghi bui. Chiunque lo impugni ottiene scurovisione entro un raggio di 18 metri. Inoltre, chiunque lo impugni, è sempre in grado di percepire l'ubicazione precisa di oggetti, metalli e pietre preziose (come oggetti magici, monete o gemme), entro 18 metri da lui.
8	Una boccetta di tsicuta, erba velenosa dagli effetti nefasti. Ma la boccetta è talmente vecchia che si sbriciola fra le mani ricoprendo di veleno il possessore a effetto immediato. La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 7 (2d6) danni da veleno e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni da veleno subiti. Questa riduzione permane finché la creatura non completa un riposo lungo. Se quest'effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, la creatura muore. Un umanoide ucciso da quest'effetto si anima dopo 24 ore come mummia , a meno che l'umanoide non sia riportato in vita o il suo corpo non sia stato distrutto.
9	Un flacone contenente nebbia delle Contrade Dimenticate.
10	Una fantasima che vi amerà per sempre.
11	Una nocciola. Se aperta, esce una donna con un telaio, che tesse una camicia d'oro, te la regala, e poi scompare. Il valore della camicia varia secondo la taglia, ma parte da un minimo di 10 gransoldi.
12	Tre bottiglie ben conservate di lacrime di strega bregostana. Per chi ha gusti forti, si possono utilizzare per irrorarne le carni mentre si cuociono in padella...
13	Un Titolo di Credito da riscuotere presso Menichino, il più famoso fra i mercanti di Tarantasia, Valore: 20 gransoldi.
14	Un sacchetto di crusca del diavolo. Se riportata al suo specifico diavolo, può essere ritrasformata in farina.
15	Una magra cena di olive e formaggio.
16	Una specola in grado di leggere il cielo e di visualizzare il passaggio della Gran Cometa.
17	Una giara contenente l'Unguento del Balalicchi. Se si spennella la testa di una persona con questo unguento, essa diventerà un serpente stritolatore gigante a ogni notte di luna piena, per poi tornare alla sua forma naturale quando spunta l'alba, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo di <i>metamorfosi</i> . Un incantesimo come <i>rimuovi maledizione</i> fa cessare questo effetto.
18	Un guanto da allevatore di rapaci che invoca un astore ammaestrato (falco di sangue), abilissimo cacciatore di piccoli animali e in grado di accecare un nemico planando dall'alto.
19	Un cestino di fichifiori maturi.
20	Una Lettera di Posta contenente la richiesta di produzione e trasporto di centododici manichini, da parte di un notaio di Vortiga.
21	Un barattolo di olive di un ulivo nero dei folletti di Ausonia. Sono verdi fosforescenti al buio. Difficile dire se siano commestibili.
22	Una moneta d'oro contenente l'effigie di un misterioso Gran Teatro (Valore: 10 gransoldi). Ma a un controllo molto attento, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, si rivelerà di cioccolato ricoperto da una patina di finto oro magico. È comunque spendibile, sperando nessuno si accorga sia finta.

Refurtiva

23	Una bottiglia di acqua che balla. Una volta aperta, l'acqua si sposta da sola da un recipiente all'altro, ballando. Diversentissima ma inutile, come molte persone.
24	Pane e toma e una borraccia con del buon vino.
25	Carta della Mala Sorte. Una creatura può leggere la carta, impiegando un minuto, per avere una risposta a una singola domanda, come se lanciasse l'incantesimo <i>presagio</i> . Una volta utilizzata in questo modo, la carta non è più riutilizzabile fino all'alba successiva.
26	Una lettera facente parte di un più ampio epistolario fra due cugini che si raccontano confidenze personali. In questa lettera, il primo riferisce al cugino che al termine di una cruenta ma vittoriosa battaglia, si è tolto l'elmo e gli si è aperta la testa.
27	Un tortino delle Quattro Fate di Mezzomonreale, in grado di far ridere per tre giorni interi senza mai smettere.
28	Un sacchetto di biglie.
29	L'Orologio-Macchina, o roggiu-machina. Un orologio fandonico che permette, una volta al mese, di far durare un minuto per cinque minuti. Al termine dei cinque minuti, si ritorna al normale scorrere del tempo.
30	Un cubo di legno a diverse facce, composte da varie tessere. È possibile riuscire a ricombinarlo nel modo giusto effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18 Se si riesce a ricombinarlo nel modo giusto, appare una zagarogna^{BE} che attaccherà subito la faccia del personaggio che ha superato la prova.
31	Una spilla d'argento con incastonati tre piccolissimi rubini, un minuscolo zaffiro, e una capocchia di spillo di smeraldo. Elegantissima. Completa la si può rivendere a 30 gransoldi; a pezzi, forse di più. Attenzione a non perdere le gemme, però.
32	Dodici colombe che quando bevono si trasformano in dodici bellissime ragazze, o ragazzi, o in ogni caso presenze gradite al fortunato proprietario delle dodici colombe.
33	Un bottiglione contenente del vino bianco corretto con Tetra Tossina. Qualcuno aveva un conto da sistemare... Le canaglie possono rendersene conto con una prova di Intelligenza (Natura) con CD 10, se lo annuseranno.
34	Un preziosissimo cristallo di dragone splenetico, corrispondente a uno dei numerosi occhi della bestia ancestrale e ricavato da uno dei suoi teschi, che si trovano numerosi nelle foreste di Fanfaluco. Può essere lavorato da un fabbro divenendo uno scudo dotato di incredibile resistenza e diventando così uno scudo +1 .
35	Un tipico dolce di Verrona sospetto, ricoperto di polvere rosa, e con un occhio maligno disegnato sulla scatola. L'occhio si muove e segue con lo sguardo chi vi si avvicina, come certi dipinti antichi.
36	Una scatola che contiene i Venti, i quali fuggiranno via appena aperta, con gran fracasso.
37	Un dodo marotta^{BE} che ti chiamerà "mamma" e ti seguirà per sempre.
38	Sette scarpe di ferro.
39	Il manuale per il Ballo Lunare scritto da una ninfa azzurra chiamata Aquilina. Permette di imparare velocemente come camminare all'indietro scivolando elegantemente sul terreno.
40	Un barattolo di cera turchina.
41	Braccio di Morto: un braccio scheletrico che combatte per te, se impugnato come una spada; il braccio a sua volta regge un'altra spada. È considerata un'arma improvvisata che infligge 2d4 danni taglienti.
42	Un'icona votiva di Santa Gnola, protettrice delle nocche, delle schicchere, e dei coppini.
43	Una polizza assicurativa che permette di ottenere 1000 zecchini d'oro dalla Milordo Sicurtà di Tarantasia, riscuotibili a prima richiesta, nel caso di morte accidentale di una canaglia della cricca durante un lavoretto ...
44	Una lettera facente parte di un più ampio epistolario fra due cugini che si raccontano confidenze personali. In questa lettera, il primo riferisce al secondo di aver passato la notte con una bellissima donna; il mattino dopo ella era scomparsa, ma aveva lasciato scritto sullo specchio "Benvenuto nel tifo petecchiale".
45	Un cesto di pere butirro, coltivate nell'esotica e lontana terra di Maradagal.
46	Una lettera con la quale uno scaramante vortigano avverte un collega circa l'arrivo di un uomo d'affari chiamato Fintoro, impresario di un enigmatico circo di ombre serindie chiamato il Gran Teatro.
47	Un'orifiamma di Er Cavaliere Nero^{BE} . Punta sempre in direzione der Cavaliere. Utile per trovarlo... o per starne alla larga.
48	Un cristallo del famoso Eudocio l'Incantatore, lettore di cristalli. Ma falso.
49	Una zimarra appartenente a San Michele del Pericolo.
50	Un tallero altomanno che ritrae il volto di un re folle. Si sa poco di questi artefatti menagrami, ma si dice che possano portare un briciole di fortuna in un mare di sventura. Gli scribi dicono che nei volumi della Zappa e della Spada ci siano più informazioni a riguardo.



Arrivano i Mostri



Ah, il Sinistro Stivale! Rinomata penisola di sole, mare, cibo, vino, arte, bellezza e... mostri!

D'altronde, che gioco di ruolo noioso sarebbe in loro mancanza? Come pensare di poter esplorare i mari senza la mucillagine vivente di un lippu, per esempio, o le campagne senza i grugniti dei cintali norcitani? Come pensare a un picnic senza la speranza di incappare negli starnazzi demoniaci di Orca, l'oca-idra a sei teste? Così come è impensabile visitare una grande città senza venire ospitati nella casa magica di un gatto mammone, o trascorrere un pomeriggio di riposo in spiaggia in assenza di un landoro, il drago-scoglio più pigro del mondo.

Ma non solo: i mostri portano con sé una sarabanda di ricette all'insegna della raffinata arte della Cuocomanzia. Dal carpaccio di titivillo ai tranci di doccione panati, dagli spiedini di labrena alle atrantole fritte con salsa trinacia... insomma fate una colazione leggera, perché fra poco si parte per il più incredibile tour culinario della vostra vita, nelle cornici più abominev... *pittoresche* che possiate immaginare: dall'agriturismo della cascina del Giorgione al giardino segreto dei fanes, dal confortevole villaggio dei brocchi ai fatati boschi di Fanfaluco, fino a quel bucolico mulino in fondo alla Valle Felice...

... e se capitare alla Trattoria "Al Curvone" di Cesarina la Trucida, mi raccomando: non avanzate nulla, lasciate la mancia, e non chiedetele *mai*, in nessuna circostanza, di quel bel turchino incontrato in gioventù...

Si parte!

Alla via così!

Zuccone Cupidoato

POSIZIONE GEOGRAFICA NEL REGNO: CENTRO-NORD. GALAVERNA, PIANAVERNA, FALCAMONTE, TORRIGIANA

AMBIENTE: CAMPAGNA

TIPO DI TANA: FATTORIE E VILLAGGI ABBANDONATI

ORIGINI FOLKLORICHE

Lo zuccone è una creatura di fantasia ispirata a una delle radici europee della festa di Halloween, vale a dire quella italiana. In Italia si festeggiava "Halloween" già all'inizio del Novecento, dal "Su Mortu Mortu" sardo alla lombarda "Notte delle lumere" vale a dire le tipiche zucche intagliate usate a mo' di lanterna, e fino alle "morte secca" toscana... Anche la cucina non è da meno: il pan dei morti è diffuso in molte regioni. Il nostro amico (?) zuccone è quindi un po' un incontro folkloristico fra vecchio e nuovo mondo.

Tra boschi nodosi, frusti e fronzuti, fra lande piane, desolate e avvolte dalla nebbia, sede di culti campagnoli oscuri, iatture, roghi e accoppiamenti fra consanguinei, si aggirano gli zucconi cupidati, che nulla hanno a che vedere con gli arcimboldi detti zucconi. Quando il tempo degli uomini giungerà alfine al termine, quando la Crociata dei Fantocci batterà tutte le strade del Regno in cerca di una vendetta a lungo bramata, loro saranno lì, in prima fila, armati di cesoie e roncole ed erpici e zappette, con un ghigno raccapricciante inciso sulla cocuzza, e una mefistofelica fiamma negli occhi.

Frutto malefico. Anche volgarmente chiamati zozzoni o mortesecca, essi sono difatti il frutto diabolico delle arti oscure della strega giubiana. Periodicamente, ma non più di due volte nell'arco di un anno, il legno che la compone essuda resine infestate, che la strega raccoglie in speciali cucchiaini d'argento e impasta poi con ingredienti i cui nomi farebbero impazzire chi provasse a pronunciarli. La pasta così ottenuta viene spalmata su una gustosa zucca che la megera stessa ha precedentemente svuotato e sagomato a guisa di volto (all'incirca) umano; la macabra cucurbitacea acquista così coscienza, o una parvenza di essa, al servizio della strega che le ha donato il soffio vitale. Sta poi alla fantasia e alla creatività della singola fattucchiera completare il suo fantoccio d'armi. Ispirandosi a certe antiche tradizioni della Pianaverna, della Galaverna, del Falcamonte e della Torrigiana, regioni dove la creatura è maggiormente diffusa, la maggior parte di esse assemblano





lo zuccone usando materiali di fortuna – un grosso ramo per dargli un corpo, due rametti per le braccia, una candela accesa piazzata in mezzo al cranio per accendere gli occhi della creatura di un fuoco malefico. Le loro arti oscure donano poi flessibilità e robustezza allo zuccone, che così ha l'aspetto di uno spaventapasseri con una zucca in testa, ma la forza fisica di un morgante. Le streghe più estrose armano poi le loro creazioni con una pletora di attrezzi agricoli tendenzialmente affilati, e li avvolgono in una panoplia di pezzi di metallo e stringhe di cuoio, per proteggerli dai colpi e soprattutto dalle fiamme, il loro più grande nemico (alle canaglie più sagaci non sfuggirà l'ironia di una creatura con una fiamma in mezzo al cranio che ha paura del fuoco, ma la magia nera ha effetti collaterali imprevedibili).

Zuccone in libertà. Inizialmente sotto il controllo della strega che li ha creati, gli zucconi cuspidati sono troppo intelligenti – almeno se paragonati ad altre creazioni stregone-

sche – per passare l'esistenza al servizio di un'altra entità, non importa quanto potente. Dopo un periodo di tempo più o meno lungo passato al servizio della loro creatrice, quindi, gli zucconi acquisiscono autonomia di azione e pensiero e abbandonano il nido, andando in cerca di un nuovo luogo da poter chiamare “casa”. Ciò non li renderà più piacevoli e civili, ma solo più imprevedibili. Perseguono scopi tutti loro, spesso incomprensibili o addirittura contraddittori, e impossibili da comprendere se non comunicando direttamente con loro (e buona fortuna a provarci). La storia e le leggende locali ci raccontano per esempio di Galateo, uno zuccone impiegato come cuoco di cadaveri dalla sua strega, che fuggì dalle sue grinfie e andò a rintanarsi nei sotterranei di un fienile, dove passò decenni ad accumulare posate d'argento e a riordinarle per tipologia.

ZUCCONE CUSPIDATO

Vegetale Grande, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 104 (11d10 + 44)

Velocità 12 m, scalare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Abilità Atletica +7, Inganno +7, Intimidire +7, Percezione +5

Vulnerabilità ai Dannii fuoco

Immunità alle Condizioni accecato, assordato

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 6 (2.300 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Falso Aspetto. Quando immobile, lo zuccone cuspidato può sembrare una innocua pianta di zucca.

Aura dello Zuccone. Se lo zuccone cuspidato non è incapacitato, qualsiasi **zuccotto**^{BE}, mentre si trova entro 4,5 metri dallo zuccone cuspidato, può effettuare nel proprio turno un attacco con le Cesoie come azione bonus.

Resistenza alla Magia. Lo zuccone cuspidato dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

S'i' Fosse Foco. Lo zuccone cuspidato può accrescere la fiamma che brucia dentro il suo cranio (nessuna azione richiesta), e dai suoi occhi si proietta una luce intensa in un cono di 18 metri e luce fioca per 18 metri aggiuntivi. Se una parte dell'area di luce intensa si sovrappone a un'area di oscurità creata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato l'oscurità è dissolto. L'illuminazione perdura finché lo zuccone cuspidato non la interrompe magicamente (nessuna azione richiesta).

AZIONI

Multiaattacco. Se disponibile, lo zuccone cuspidato può usare lo Ti Vedo. Poi effettua due attacchi con Mani di Forbice e un attacco con il Pungiglione Cuspidato.

Io Ti Vedo! (Ricarica 5-6). Lo zuccone cuspidato sceglie una creatura situata entro 18 metri da essa e che sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è soggetto a uno dei seguenti effetti a scelta dello zuccone (ma non può usare lo stesso effetto per due turni di fila):

- Luce Accecante.** Il bersaglio è accecato per 1 minuto. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un nuovo tiro salvezza su Saggezza e, se lo supera, l'effetto termina.

- Ipnosi.** Il bersaglio è affascinato dallo zuccone fino alla fine del turno successivo dello zuccone. Finché è affascinata in questo modo, la creatura è incapacitata e la sua velocità è pari a 0. Questo effetto termina anche se la creatura affascinata subisce dei danni o se qualcun altro usa un'azione per scuotere la creatura.

- Terrore.** Il bersaglio è spaventato dallo zuccone fino alla fine del turno successivo dello zuccone. Nel suo turno successivo, il bersaglio deve effettuare l'azione di Scatto e muoversi per allontanarsi dallo zuccone lungo il percorso più breve e più sicuro possibile.

Mani di Forbice. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Pungiglione Cuspidato. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

ZUCCOTTO

Anche le zucche più piccole e deformi possono avere una seconda possibilità alle dipendenze di una strega giubiana: magari non diventeranno soldati ma, se avessero una lingua, gli zucotti cuspidati potrebbero affermare con fierezza che ne uccide più della spada. Quando una zucca è troppo piccola per venire plasmata in guerriero, la giubiana può decidere invece di dotarla di poteri psichici speciali, dalla lettura del pensiero all'ipnosi, e di usarla come zuccotto: un grazioso soprammobile a forma di cocuzza fiammeggiante che però per magia parla, urla, strepita, sussurra, suggerisce, minaccia, convince ed estorce, fino a portare alla follia chi non abbia la presenza di spirto di spappolarla con un colpo ben assestato di mazzafrusto o altro oggetto contundente. Gli zucotti vengono assegnati a uno zuccone, che seguono fedelmente con i loro movimenti goffi fino alla morte, anche quando quest'ultimo abbandona la sua strega per mettersi in proprio.

“Il vino vi viene dal colle, la grandine vi arriva dal cielo, e lo zuccone vi arriva dal culo”

- PROVERBIO CONTADINO SBREANZOLO -



ZUCCOTTO

Vegetale Piccolo, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Inganno +4, Intimidire +4, Percezione +3

Vulnerabilità ai Danni contundente, fuoco

Immunità alle Condizioni accecato, assordato

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché lo zuccotto rimane immobile, non è distinguibile da una zucca un po' troppo cresciuta.

AZIONI

Cesoe. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Sguardo Ipnotico (Ricarica 6). Lo zuccotto sceglie una creatura situata entro 6 metri da esso e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinato dallo zuccotto fino alla fine del suo turno successivo. Finché è affascinata in questo modo, la creatura è incapacitata e la sua velocità è pari a 0. Questo effetto termina anche se la creatura affascinata subisce dei danni o se qualcun altro usa un'azione per scuotere la creatura.

Incantesimi. Lo zuccotto lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 12):

A volontà: *beffa crudele*

1/giorno ciascuno: *intralciare, individuazione dei pensieri*

REAZIONI

All'Armi! All'Armi! Dopo aver subito dei danni, lo zuccotto inizia a urlare ad un volume insostenibile, producendo un boato udibile fino a 60 metri di distanza. Ogni creatura che si trova entro 3 metri dallo zuccotto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è assordata fino alla fine del proprio turno successivo.



FANCIULLINO DI STERCO

Essendo stati creati con un eccesso di resina stregata, gli zucconi conservano tracce della magia nera che ha dato loro forma. I più potenti sono persino in grado di infondere una temporanea scintilla vitale in piccoli ammassi di materia, che vengono plasmati a guisa di infante e usati come guardie: sono di dimensioni modeste, ma persistenti, e non avvertono il dolore. Purtroppo per chi deve affrontarli, gli zucconi vivono spesso in prossimità di cascine, fattorie e altri casolari, dove uno dei materiali più abbondanti sono le deiezioni animali: un incontro ravvicinato con un'armata di fanciulli di sterco è un'esperienza tanto raccapriccante quanto nauseante. La semplice vicinanza di un solo fanciullino farebbe venire la nausea anche a una creatura senza olfatto. Quando sono in gruppo, l'olezzo è talmente insopportabile da indebolire le gambe e annebbiare la vista anche della canaglia più esperta. Solo gli zucconi più taccagni creano un singolo fanciullino. Normalmente, essendo lo sterco presente in grande abbondanza nei pressi delle loro tane, uno zuccone creerà sempre almeno una decina di fanciullini, addestrati a marciare e combattere all'unisono.



FANCIULLINO DI STERCO

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 10

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, privo di sensi, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Il fanciullino può mimetizzarsi alla perfezione con un normale ammasso di sterco.

L'Eterno Fetore. Ogni creatura che inizi il proprio turno entro 3 metri dal fanciullino deve superare un

tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Fintanto che è avvelenata in questo modo, il bersaglio non può effettuare reazioni. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune all'Eterno Fetore di tutti i fanciullini di sterco per 1 ora.

Natura Speciale. Il fanciullino non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

REAZIONI

Metti lo Sterco, Togli lo Sterco. Immediatamente dopo che una creatura entro 1,5 metri dal fanciullino lo colpisce con un attacco, il fanciullino può insozzare quella creatura con dello sterco: l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subisce 2 (1d4) danni da veleno.

CULTISTA DELLA ZUCCA

Si narra, solitamente dopo assunzione di grosse quantità di bevande alcoliche, che in certe valli del Falcamonte o della Pianaverna contadini di dubbia moralità, manifesta indecenza e perversa attrazione per il formaggio con le pere abbiano stretto patti di non belligeranza con i locali zucconi. Alcuni di questi fattori si limitano a sopportare la presenza dell'empio costrutto, e in cambio non vengono fatti a fette da due paia di grosse cesoie arrugginite. Altri, però, hanno sviluppato una sorta di adorazione per quelli che identificano come i nuovi padroni della terra: gli zucconi sfruttano l'insipienza di questi villici per assemblare un piccolo esercito a basso costo, che gestiscono abilmente irrorandolo di liquore di zucca, dall'elevato tasso alcolemico, e che genera nei cultisti un effetto di delirio collettivo, il cui apice è la protezione ferocissima delle tane dello zuccone.



CULTISTA DELLA ZUCCA

Umanoide Medio (Umano), generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Volgare

Sfida 1/2 (100 PE)

Bonus di Competenza: +2

Liquore di Zucca. Fintanto che un cultista ha 10 punti ferita o meno, dispone di vantaggio ai tiri salvezza.

AZIONI

L'Igiene Prima di Tutto. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti e se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti contrae una malattia ed è avvelenato finché la malattia non termina. Fintanto che è infetto, il bersaglio non può recuperare punti ferita se non tramite mezzi magici e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 al termine di ogni riposo breve o lungo che effettua. Se lo fallisce, il suo massimo dei punti ferita si riduce di 4 (1d8), mentre se lo supera, la malattia termina. Se la malattia fa scendere il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.

AZIONI BONUS

Assatanato. Quando il cultista riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco in mischia durante il suo turno, il cultista si muove fino a metà della sua velocità ed effettua un attacco con L'Igiene Prima di Tutto.

REAZIONI

Zuccone o Morte! Quando una creatura amica situata entro 9 metri da lui viene ridotta a 0 punti ferita, il cultista effettua un attacco con L'Igiene Prima di Tutto.



TANA: LA CASCINA ABBANDONATA

Il rifugio dello zuccone cuspidato è sempre l'angolo più nascosto della stanza più lontana della cascina più isolata nella valle più remota. Essi prediligono edifici se possibile deserti, e sono dunque più frequenti in villaggi abbandonati, borghi fantasma o caseggiati disabitati. Il cuore della loro tana è ben protetto da trappole e trabocchetti, che gli zucconi approntano con la macabra soddisfazione di chi ben conosce l'arte di separare gli arti dal resto del corpo. I dintorni sono perlomeno incolti da molti anni (anche se in alcuni casi c'è il tentativo di fingere che la vita scorra come sempre, per attirare vittime ignare).

Ci sono però, come sempre, le eccezioni: alcuni zucconi vivono nascosti a un tiro di balestra dall'abitato più vicino, altri, addirittura, si sono manifestati alla popolazione locale e sono riusciti a coinvolgerla nei loro imperscrutabili ma senza dubbio loschi traffici. Il villaggio alle porte della tana dello zuccone è all'apparenza un luogo pacifico dove far rifornimento e riposare prima di rimettersi in viaggio, ma a uno sguardo più attento si rivela un inquietante abitato dall'aria perturbante nel quale le canaglie devono cercare di spendere il minor tempo possibile, perché ogni minuto che passa aumenta la possibilità di un qualche incidente di natura violenta. Quello che segue come esempio è Cascina Crepa, la tana di uno zuccone cuspidato di nome Pierino, soprannominato Geometria per la sua abitudine a creare piccole piramidi di stuzzicadenti. Ogni zuccone ha la sua personale mania: potrebbe essere un collezionista di oggetti preziosi, un pittore che dipinge usando solo sangue umano di maschio sui quarant'anni e sta lavorando da decenni al suo gigantesco affresco, un impresario che sta cercando di assemblare una compagnia teatrale usando pezzi di arlecchini-

ni cuciti insieme... Al Condottiero la scelta di se e come far scoprire queste passioni alle canaglie.

1. I CAMPI DI ZUCCA. Come spesso capita, la tana dello zuccone è circondata da campi solo all'apparenza coltivati: a uno sguardo più attento, i terreni in realtà versano in uno stato di abbandono e incuria, reso ancora più grottesco dalla quantità di ninnoli decorativi che il padrone di casa ha disseminato per il terreno – manichini decapitati, zucche intagliate illuminate da una candela dalla fiamma rosso sangue, spaventapasseri sinistri... L'erba alta e selvaggia favorisce poi i brutti incontri, sia con semplici creature selvatiche (bisce velenose, zucotti erranti, esattori delle tasse...), sia con diversi **fanciullini di sterco^{BE}** e **cultisti della zucca^{BE}** inviati dal loro padrone a perlustrare il perimetro. Inoltre, i personaggi hanno il 50% di probabilità di incontrare 2d4 **zuccotti^{BE}**, i quali saranno immobili e mimetizzati nell'ambiente circostante: i personaggi potranno riconoscere che non sono delle zucche troppo cresciute effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

2. GLI EDIFICI SECONDARI. Prima di esplorare l'edificio padronale, le canaglie potrebbero voler esplorare le meste casupole dei mezzadri, le stalle, le cucine, la lavanderia e, se hanno coraggio, il capanno degli attrezzi. Una ricerca approfondita rivelerà indizi sulle attività preferita dello zuccone. Qui, rovistando, il Condottiero potrà far rinvenire ai personaggi oggetti dalla **Refurtiva di Tana**.

3. L'EDIFICIO PADRONALE. Vecchio edificio. Un tempo elegante casa di campagna, oggi in rovina, con tetti e pavimenti sfondati in più punti. Quello infestato da Pierino è strutturato su più piani e con due ali separate, per lo



più impraticabili. Una, rivolta a est, era la zona giorno (salotto, sala da pranzo, biblioteca); l'altra, quella che volge a occidente, nella quale si trovano le camere da letto, in cui è evidente una certa devozione a Donna Lama dei precedenti proprietari, sulla base degli ex voto sparsi in giro. Le linee di difesa dello zuccone peggiorano ogni cosa: i fanciullini di sterco, e una o più trappole, spesso facili da individuare ma complicate da disinnescare senza venire impalati, trafitti, travolti o dati alle fiamme. Il salone centrale, decorato dallo zuccone con oggetti di vario tipo e natura – dalle pentolacce agli intestini umani, a seconda della fantasia del mostro: Pierino l'ha riempito di piramidi di varie dimensioni fatte di stuzzicadenti –, nasconde dietro un altarino dedicato a Donna Lama, una botola che porta ai sotterranei (area 4).

4. IL RIFUGIO DELLO ZUCCONE. Quella che sembra solo una cavità sotterranea ricolma di barili di vino nasconde, dietro un fragile tratto di muro assemblato a secco in fretta e furia, l'ingresso di una galleria immersa nell'oscurità e ricca di bivi, trivii, quadrivi e vicoli ciechi. Usati un tempo dai contadini per spostarsi clandestinamente tra una fattoria e l'altra (il perché è un'altra storia, che andrà raccontata un'altra volta), oggi la maggior parte di questi tunnel sono crollati e inaccessibili: bastano tre svolte corrette (per esempio sinistra al primo bivio, al centro al primo trivio, a destra al secondo bivio) per arrivare nel cuore della tana dello zuccone, la caverna dove la creatura dorme di giorno e traffica di notte, quando non è in giro a procurarsi qualsiasi cosa sia che lo renda felice. L'arredamento di questa ultima stanza dipende dal carattere dello zuccone che la abita, pur essendoci alcune decorazioni tradizionali che non mancano quasi mai: arti, budella, strumenti appuntiti. Quella di Pierino ospita i materiali da cui crea gli stuzzicadenti: tronchi e ossa umane. Se lo zuccone è un collezionista di particolarità, il Condottiero potrebbe far trovare qui alle canaglie un tesoro peculiare e di gran valore, che verrà difeso con le unghie e con i denti. Lo zuccone potrebbe essere in compagnia delle sue guardie (fanciullini e cultisti), ma è una creatura abbastanza pericolosa che se la può cavare benissimo da sola anche contro gruppi di dimensioni rispettabili. Il rifugio ha poi un'uscita secondaria nei canali di scolo delle fognature.

Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	Il magico Silvano. In Torrigiana si sussurra ormai da decenni dell'esistenza di uno zuccone cuspidato speciale soprannominato Silvano che ama gli oggetti incantati più di ogni altra cosa: il suo ipotetico tesoro varrebbe una fortuna, ma c'è chi ribatte che tutta quella magia l'ha reso ormai troppo potente e pericoloso...
2	La magione dagli infissi sogghignanti. Tra le nebbie e gli acquitrini della Pianaverna sorge un antico luogo di culto ormai abbandonato che è stato infestato da una piccola "famiglia" di zucconi, composta da tre esemplari che hanno trovato miracolosamente il modo di andare d'accordo. Si dice che il santuario nasconde preziosissimi dipinti di un'epoca perduta, e sia custodito giorno e notte da un esercito di fanciullini di sterco noti come "i Pupi".
3	Raccolto oscuro. Nel remoto villaggio di Cucurbito sul Pincio si tiene ogni anno un terrificante rito di passaggio: i giovani che hanno raggiunto la maggiore età devono infiltrarsi nella vicina tana dello zuccone locale – un cascina diroccato nel mezzo di una distesa di campi di crescione – e sottrarre un tesoro dalla collezione del mostro. Molti non fanno ritorno (non a caso Cucurbito si sta spopolando), e i pochi che riescono nell'impresa raccontano di avere arraffato la prima chincaglieria che gli è capitata sottomano, non senza aver prima dato uno sguardo pieno di nostalgia alle stanze più interne della cascina, dove pare che lo zuccone custodisca il suo vero tesoro...
4	Lo Zuccone di Vimini. Un losco annuncio scribacchiato su un lurido cencio raccolto da una pozza in un vicolo tortuoso promette "piaceri ultrafandonici" a chiunque si unisca alla piccola e riservata comunità dell'Isola della Canicola, che sorge nel bel mezzo del Delta del Fossa. Ivi regna il Marchese della Canicola, un facoltoso proprietario terriero che, dicono le malelingue, è anche a capo del culto dello zuccone locale, particolarmente ghiotto di sacrifici umani.
5	Invito a cena con Zuccone. Per festeggiare un lavoretto ben riuscito, le canaglie vengono invitate dal misterioso benefattore che l'aveva loro assegnato a una grande libagione nella sua tenuta di campagna. La cornice è lussuosa e le pietanze deliziose, ma arrivati al momento dei formaggi uno dei tanti piccoli baroni locali si allontana con una scusa, e viene ritrovato qualche minuto dopo, orribilmente mutilato da tagli profondi causati da un paio di cesoie...
6	Festa Mesta. Dopo un lavoretto particolarmente lucroso, le canaglie si fermano a una festa di paese inneggiante il Signore delle Zucche. Riposo e divertimento procedono alla grande, ma forse questa festa nasconde qualcosa, considerando che gli adulti sono scomparsi e che sono rimasti solo bambini sogghignanti e puzzoni. Ma la cricca potrebbe essere troppo ubriaca per porsi queste domande.

Torta di Zuccone

La torta di zuccone è una prelibatezza rinomata in tutta la Pianaverna di cui i contadini vanno ghiotti, anche se nessuno ha il coraggio di procacciarsi la materia prima. Il ghiotto pastore crea però inquietanti effetti collaterali: dopo la digestione accende gli occhi del commensale di una sinistra luce arancione e gli permette di poter vedere perfettamente al buio. L'effetto collaterale è una sindrome maniacale che lo costringerà a contare o sistemare in un preciso ordine qualsiasi cumulo di oggetti ammucchiati alla rinfusa.

Per cucinare questa ricetta è necessario 0,5 kg di polpa di zucchino.

Un personaggio può estrarre l'ingrediente dal mostro senza effettuare nessuna prova. Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 13. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Torta di Zuccone, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

0,5 kg di polpa di zucchino può essere venduto a un acquirente interessato a 100 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

TORTA DI ZUCCONE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Zuccone (alla bisogna: zucca)	1/2 ora (1 ora preparando la pasta)	Per cuochi che non si dilettino ad annusare le proprie flatulenze
Ingredienti		
- 500 grammi polpa di zucchino - pasta per torte - 400 grammi tate (circa 2) - 1 porro - 1 salsiccia	- 50 grammi di formaggio secco - 300 grammi ricotta - pansecco grattato (un pugno) - olio d'oliva - 1 pezzetto di burro	- 1-2 uova - pepe nero macinato - noce moscata - macinata sale - formaggi se piacciono

Metodo: Si proceda a sbucciare e ripulir la testa dello zucchino.

Alla bisogna si potrà usare anche uno zucchotto (che avrà però minor effetti alchemici) ma mai e poi mai un fanciullino di sterco. Non si dovesse capir perché, allora si proceda pure a farlo stufato e buon appetito.

Si sbollentino per prima cosa le tate e le si mondino, poi si taglino a dadini sia quelle che la polpa di zucchino. In una padella si metta a scaldare olio d'oliva e, quando sia bollente, vi si

uniscano tate, zucchino, il porro ridotto a fette sottili e la salsiccia sbriciolata. Si rimesti per bene e, allorché tutto sia dorato, lo si ponga in un recipiente a riposare. Quivi si aggiungano la ricotta, due pizzichi di sale, il formaggio secco grattugiato (pecorino o parmigiano), un pizzico di noce moscata e pepe a piacere; amalgamato che sia il tutto, e badando che non sia il composto ancora tanto caldo da cuocere le uova, vi se ne aggiungano due o una, a seconda si desideri consistenza più o meno soda.

Su una teglia imburrata si ponga la pasta da torte e sopra ad essa il composto, curando che copra ogni spazio e sia ben piatto. Si cosparga la torta con pan grattato, un giro d'olio e un pizzico di sale, poi la s'inforni per mezz'ora e, comunque, finché sia ben dorata.

Avvertenze: mangiar zucchino rende in grado di veder nel buio, ma sviluppa la mania di contare e numerare inezie. Si giri dunque al largo da vasi di riso e scope di saggina.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 0,5 kg di polpa di zucchino permette di ottenere l'equivalente di 3 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi della Torta di Zuccone ottiene scurovisione per le 24 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 24 ore successive, all'inizio di ogni suo turno, quando la creatura è in grado di vedere vasi di riso, scope di saggina o altri oggetti situati entro 18 metri, la creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti nel suo turno attuale deve usare il suo movimento per avvicinarsi all'oggetto in questione (nel caso ce ne siano più di uno, a quello più vicino) lungo il percorso più breve e più sicuro possibile, a meno che sia impossibile raggiungerlo, e deve usare la sua azione per numerare le varie parti dell'oggetto in questione.

Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per l'ora successiva.

Belfagoro

POSIZIONE GEOGRAFICA NEL REGNO: INFERNO / OVUNQUE CI SIA DA GUADAGNARE ANIME

AMBIENTE: CIMITERI, SOTTERRANEI

TIPO DI TANA: ROVINE INFERNALI



ORIGINI FOLKLORICHE

La figura del belfagoro è ispirata a un racconto pubblicato nel 1545 dal titolo "Belfagor Arcidiavolo" o "Il demonio che prese moglie", ed erroneamente attribuito a Niccolò Machiavelli. In quest'opera, che studi più recenti attribuiscono a un ignoto scrittore fiorentino, si racconta in chiave satirica la comparsa nel mondo dell'arcidiavolo Belfagor, inviato dal re degli inferi per comprendere se la vita di coppia sia davvero un inferno. Il povero dia-vo- lo, costretto a prendere moglie, si trova coinvolto in mille peripezie che denotano l'egoismo e l'avaria degli uomini, fino a quando non riesce a tornarsene da dove è venuto.

I belfagori sono demoni di alto rango, fuori per un soffio dalla suprema gerarchia infernale, costituita dall'Assemblea dei Soci dell'Inferno e dal Consiglio di Demonistrazione. Se l'inferno fosse una multinazionale, i belfagori sarebbero quelli che definiremmo "alti dirigenti", motivo per cui – al contrario di altre figure diaaboliche – possono muoversi abbastanza liberamente tra i piani. Il loro mestiere è la Finanza Infernale e, in particolare, la compravendita di anime, oltre alla co-spirazione di oscure trame volte al proprio tornaconto personale, sia inteso come arricchimento materiale (i belfagori amano vivere nel nostro mondo e godersi gli opulenti piaceri della carne), sia come brama di potere all'interno delle gerarchie demoniache. Lo sfavillante mondo (di zolfo) dei belfagori comprende l'ampiamento delle schiere al servizio di Assemblea e Consiglio, la crescita costante dei ricavi aziend... cioè, infernali, che devono essere pubblicati una volta al mese presso la Borsa di Lucifugo, e l'assoggettamento e la corruzione delle anime mortali. I belfagori amano particolarmente questa attività, e girano per le vie sotto mentite spoglie, proponendo il più classico dei "patti col diavolo": grandi ricchezze, piaceri o benefici nella vita terrena in cambio solo di una piccola, misera cosa, la propria anima eterna.

Questi malandrini sulfurei, anche chiamati dispregiativamente *diamine, gorgoglione, gnàvolo, Grande Gnào-Gnào*, possono arrivare a infiltrarsi anche nei più alti ranghi umani, presso Duca-Conti, Principini, Signori della Guerra, Capi Banda, e corromperli dall'interno tessendo machiavelliche cospirazioni, acquisendo sempre più potere, e solazzandosi nel procurare sofferenze e tormenti.

Come disse il famoso monaco esorcista Padre Gabriele Amorto, "il fumo del belfagoro striscia in stanze insospettabili".

Nel nostro mondo si presentano con fattezze umane, uomini o donne spesso ragazzi di sinistra bellezza, con indosso abiti di gran pregio e decadente ricercatezza. Amano ostentare il proprio fascino ammaliante ma, in caso di necessità, se attaccati o messi in pericolo, riprendono le loro vere sembianze, oscene e insostenibili per i comuni mortali.



Il beccamorto deriva dall'omonimo soprannome medievale affibbiato ai poveri medici che per accertarsi della morte dei pazienti dovevano addentarne le carni...

La malombra è ispirata ai Lemuri e alle Larve della mitologia romana. Il nome "malombra", invece, deriva dall'omonimo romanzo gotico del 1888 dello scrittore Antonio Fogazzaro; opera seminale del gotico italiano, prega di sovrannaturale, occulto e perversa sensualità.

Infine, le capuzzelle sono un omaggio all'omonimo elemento di folklore napoletano, corrispondente al rendere omaggio ai teschi (le "capuzzelle" in dialetto, appunto) conservati in alcuni ossari, soprattutto il Cimitero delle Fontanelle. È un vero e proprio rito di divinazione del futuro che consiste nel porre delle domande al teschio prescelto. La scelta del teschio deve peraltro essere molto scrupolosa: se si cercano informazioni sanitarie, ad esempio, si dovrà ricercare il cranio di un medico...

BELFAGORO

Immondo Grande (*Diavolo*), legale malvagio

Classe Armatura 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 333 (29d10 + 174)

Velocità 9 m, volare 18 m (9 m in forma di umano)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
25 (+7)	16 (+3)	22 (+6)	24 (+7)	21 (+5)	25 (+7)

Tiri Salvezza Cos +13, Int +14, Sag +12, Car +14

Abilità Inganno +14, Intimidire +14, Intuizione +12, Percezione +12, Persuasione +14

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici con armi non argentate

Immunità ai Danni fuoco, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 22, vista pura 36 m

Linguaggi Male Parole, Volgare, telepatia 36 m

Sfida 24 (62.000 PE) **Bonus di Competenza:** +7

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il belfagoro fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Il belfagoro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Infernali. Gli attacchi con arma del belfagoro sono magici.

Natura Infernale. Il belfagoro non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il belfagoro può usare la Simpatia per il Diavolo e poi effettua due attacchi con la Nera Mannaia (in forma di immondo) oppure effettua due attacchi con lo Stocco Avvelenato (in forma di umano).

Simpatia per il Diavolo (Solo in Forma di Immondo). Ogni creatura a scelta del belfagoro situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole della sua presenza, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 22, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il belfagoro si trova entro la linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Simpatia per il Diavolo del belfagoro per le 24 ore successive.

Nera Mannaia (Solo in Forma di Immondo).

Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 20 (2d12 + 7) danni taglienti più 7 (2d6) danni di fuoco più 7 (2d6) danni necrotici e il bersaglio non può recuperare punti ferita fino all'inizio del turno successivo del belfagoro. Se l'attacco fa scendere una creatura a 0 punti ferita, senza ucciderla, il belfagoro può decidere invece di farla scendere a 1 punto ferita.

Stocco Avvelenato (Solo in Forma di Umano).

Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 16 (2d8 + 7) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Fuoco Cammina con Me. Il belfagoro bersaglia con una pioggia di fuoco una creatura situata entro 36 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22. Se lo fallisce, subisce 52 (8d12) danni da fuoco ed è accecato fino all'inizio del turno successivo del belfagoro, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecato.

Incantesimi. Il belfagoro lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 22):

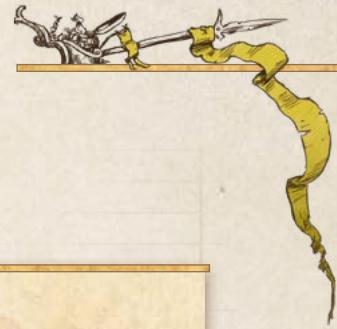
A volontà: *charme su persone, individuazione del magico, localizza creatura, palla di fuoco*

3/giorno: *dissolvi magie*

1/giorno ciascuno: *allucinazione mortale, muro di fuoco, porta dimensionale, terreno illusorio*

Alta Moda. Il belfagoro si trasforma magicamente in un umano Medio, vestito elegantemente, o torna alla sua forma naturale di immondo. Le sue statistiche, a eccezione della taglia e della velocità, non cambiano. Nessun oggetto che indossa o che trasporta viene trasformato. Se muore, il belfagoro torna alla sua forma naturale.

Evocare Malombra. Il belfagoro evoca magicamente una **malombra**^{BE} in uno spazio libero e visibile entro 18 metri da esso. Per una clausola poco visibile del contratto di cessione dell'anima, la malombra è costretta a combattere all'ultimo sangue per difendere il proprietario della sua anima. La malombra agisce come alleato del belfagoro, immediatamente dopo di esso in ordine di iniziativa, e obbedisce ai suoi comandi mentali (nessuna azione richiesta) finché non viene uccisa o finché il belfagoro non la congeda con un'azione o finché il belfagoro non muore.



AZIONI BONUS

Anime Sotto Primarie. Il belfagoro può decidere di risparmiare la vita una creatura in cambio della sua anima. Il diavolo può, specialmente quando un nemico è prossimo a essere sconfitto, proporgli un patto: egli gli risparmierà la vita, ma in cambio quella creatura deve donargli la sua anima, siglando un contratto infernale. Il diavolo verrà a riscattare l'anima della creatura dopo la sua morte, ma per il momento gli risparmierà la vita e non la ucciderà. La creatura non può essere costretta o influenzata tramite un incantesimo o un effetto magico a siglare questo patto, altrimenti il contratto non sarà valido. La creatura che accetta il patto, in aggiunta al suo tipo di creatura, è considerata ora un immondo per qualsiasi effetto magico che influenzi gli immondi, e il suo allineamento diventa legale malvagio. Quando la creatura muore, essa si trasforma in una **malombra** e può essere richiamata in qualsiasi momento dal diavolo per aiutarlo. Per sciogliere un contratto infernale e riscattare la propria anima è possibile eseguire un compito per conto del belfagoro; in alternativa, se il demone muore, tutte le anime che hanno sottoscritto un contratto con esso vengono liberate.

REAZIONI

Coperchio del Diavolo (Solo in Forma di Umano). Il belfagoro aggiunge 4 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il belfagoro deve vedere l'attaccante.

Vampa Nera (Solo in Forma di Immondo).

Quando una creatura colpisce il belfagoro con un attacco, delle nere fiamme ardenti avvolgono il corpo del belfagoro, emettendo un'oscurità magica che riempie una sfera del raggio di 3 metri con il belfagoro come punto di origine, fino all'inizio del turno successivo del belfagoro. Ogni creatura all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una parte dell'area di questo effetto magico si sovrappone a un'area di luce creata da un incantesimo di 3° livello o inferiore, l'incantesimo che ha creato la luce è dissolto.

Brucia, Tesoro, Brucia (Solo in Forma di Immondo). Quando il belfagoro sta per subire danni da fuoco, non subisce danni, ma recupera un numero di punti ferita pari alla metà dei danni da fuoco inflitti.

AZIONI LEGGENDARIE

Il belfagoro può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può essere usata solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il belfagoro recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Disco Inferno.** Il belfagoro si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi d'opportunità.
- **Nera Mannaia (Solo in Forma di Immondo).** Il belfagoro effettua un attacco con la Nera Mannaia.
- **Incantesimo (Costa 2 azioni).** Il belfagoro usa Incantesimi.
- **Fiamme Nere (Costa 3 azioni).** Il belfagoro crea magicamente delle fiamme nere che riempiono l'aria in un cubo con spigolo di 6 metri, centrato su un punto a scelta del belfagoro che può vedere entro 36 metri da esso. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22. Se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da fuoco e 21 (6d6) danni necrotici ed è accecata fino alla fine del proprio turno successivo; se invece lo supera, subisce soltanto la metà dei danni e non è accecata. Le fiamme incendiano ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato, poi svaniscono.
- **Evocare Malombre (Costa 3 azioni).** Il belfagoro usa Evocare Malombre.

BECCAMORTO

I beccamorti sono la principale manovalanza dei belfagori, il loro esercito personale. Il nome deriva dai primi incarichi che furono loro assegnati, quello di depredare i cadaveri dei loro averi, nei cimiteri, nei lazzeretti e sui campi di battaglia. Attività che i beccamorti non disdegnano tuttora, anche se oggi lo fanno più per piacere o per tradizione che per vera necessità. Il beccamorto ama difatti straziare col suo becco aguzzo i cadaveri, strapparne gli ori (denti compresi), e poi rivenderli ai numerosi ricettatori o ai Banchi dei Pugni di cui il Regno è pieno zeppo.

Nomen omen. Il beccamorto viene creato dai belfagori forgiando insieme pezzi di cadaveri e frammenti di armi e armature predati ai morti. È quindi una sorta di cadavere rattoppatto alla bell'e meglio, tenuto insieme da catene e cinghie di cuoio, ricucito con ago e fil di ferro, e munito di un copricapo a becco, tipico dei medici della peste. Il copricapo è fondamentale, perché ne nasconde i putrefatti lineamenti, e permette loro di muoversi in libertà, spesso fingendosi cerusici, per perseguire le trame dei loro signori. Inoltre, i beccamorti sono refrattari alla luce del sole: il copricapo permette loro di proteggersi, anche se solo parzialmente, dall'odiatissima luce.





BECCAMORTO

Immondo Medio (Diavolo), generalmente legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +5, Car +7

Abilità Inganno +7, Intimidire +7, Intuizione +5, Percezione +8, Persuasione +7

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate

Immunità ai Danni fuoco, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 18, scurovazione 36 m

Linguaggi Male Parole, Volgare, telepatia 36 m

Sfida 7 (2.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

I Figli so' Piezz'e Core. Il beccamorto dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) per convincere i bambini a seguirlo e alle prove di Carisma per convincere i loro genitori o tutori a ricevere dei favori in cambio di un anno di possesso del loro bambino.

Questo Sole Brucia. Quando è esposto alla luce del sole, il beccamorto subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Vista Infernale. L'oscurità magica non ostacola la scurovazione del beccamorto.

AZIONI

Multiattacco. Il beccamorto può usare il BU! e poi effettua due attacchi con il Becco Velenoso o usa due volte Dardo Oscuro.

BU! Il beccamorto può scegliere una creatura entro 18 metri da sé e che sia in grado di vederlo e togliersi la maschera per un breve momento. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventato dal beccamorto per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per esso termina.

Becco Velenoso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici e se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti è paralizzato finché non subisce danni o fino alla fine del turno successivo del beccamorto

Dardo Oscuro. Attacco con Incantesimo a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio.

Colpito: 18 (4d6 + 4) danni necrotici e se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti è trattenuto fino all'inizio del turno successivo del beccamorto.

Incantesimi. Il beccamorto lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza degli incantesimi 15):

A volontà: *charme su persone, localizza creatura, oscurità*

Evocare Malombra (1/Giorno). Il beccamorto evoca magicamente una **malombra**^{BE} in uno spazio libero e visibile entro 18 metri da esso. Per una clausola poco visibile del contratto di cessione dell'anima, la malombra è costretta a combattere all'ultimo sangue per difendere il proprietario della sua anima. La malombra agisce come alleato del beccamorto, immediatamente dopo di esso in ordine di iniziativa, e obbedisce ai suoi comandi mentali (nessuna azione richiesta) finché non viene uccisa o finché il beccamorto non la congeda con un'azione bonus o finché il beccamorto non muore.

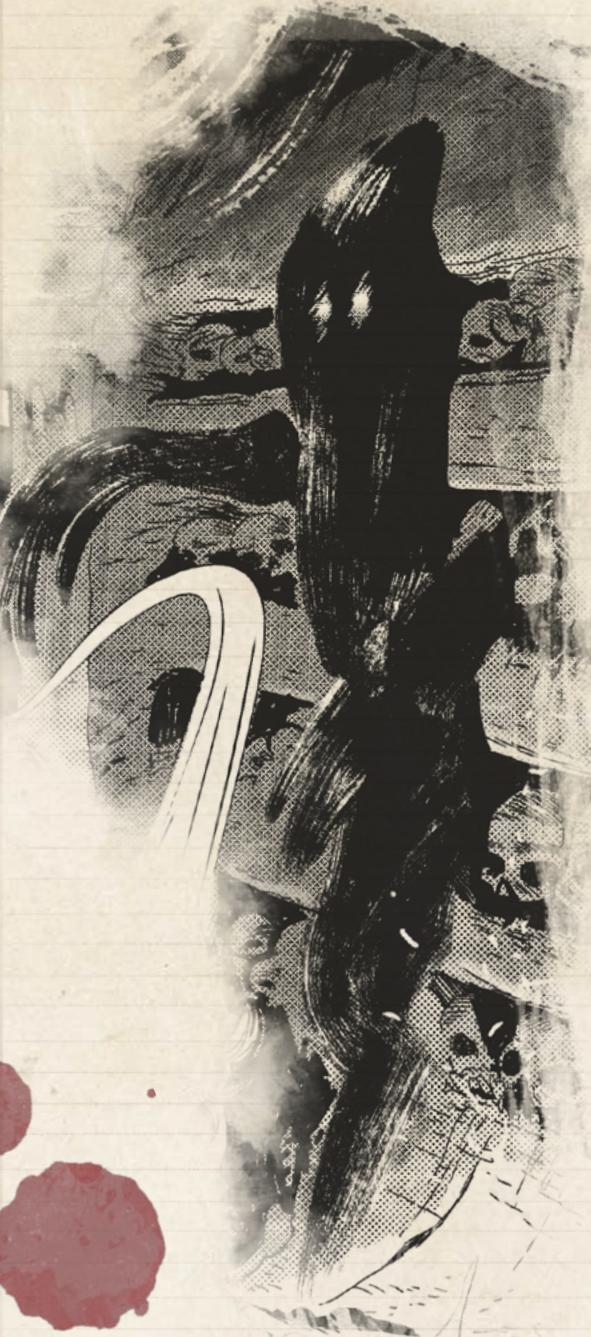
AZIONI BONUS

Furtività Infernale. Quando si trova nell'oscurità, il beccamorto effettua l'azione di Nascondersi.

Anime Sotto Primarie. Il beccamorto può decidere di risparmiare la vita una creatura in cambio della sua anima. Il beccamorto può, specialmente quando un nemico è prossimo a essere sconfitto, proporgli un patto: esso gli risparmierà la vita, ma in cambio quella creatura deve donargli la sua anima, siglando un contratto infernale. Il beccamorto verrà a riscattare l'anima della creatura dopo la sua morte, ma per il momento gli risparmierà la vita e non la ucciderà. La creatura non può essere costretta o influenzata tramite un incantesimo o un effetto magico a siglare questo patto, altrimenti il contratto non sarà valido. La creatura che accetta il patto, in aggiunta al suo tipo di creatura, è considerata ora un immondo per qualsiasi effetto magico che influenzi gli immondi, e il suo allineamento diventa legale malvagio. Quando la creatura muore, essa si trasforma in una **malombra**, la quale può essere richiamata in qualsiasi momento dal beccamorto per aiutarlo in qualsiasi impresa esso desideri. Per sciogliere un contratto infernale e riscattare la propria anima è possibile eseguire un compito ulteriore per conto del beccamorto, a suo insindacabile giudizio; in alternativa, se il beccamorto muore, tutte le anime che hanno sottoscritto un contratto infernale con esso vengono liberate.

MALOMBRA

La malombra è un tipo speciale di anima dannata, uno spettro malevolo e oscuro legato all'inferno. Un tempo un essere vivente, dopo la morte diviene malombra poiché, in vita, ha stretto un contratto infernale con un belfagoro o un beccamorto. Appare come un'ombra nera, malevola e perversa. Il rito di trasfigurazione, denominato "transusmortazione", è particolarmente doloroso. Le malombre ubbidiscono ciecamente, e per sempre, al demone intestatario del contratto. Esse rifuggono la luce, che crea loro danni devastanti. Quando una malombra viene distrutta, poco dopo rinasce all'inferno, in un infinito, diabolico samsara che può aver fine solo se e quando il belfagoro titolare del suo contratto muore.



MALOMBRA

Non morto Medio, generalmente legale malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 40 (9d8)

Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Vulnerabilità ai Danni radiosio

Resistenze ai Danni acido, freddo, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni fuoco, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, trattenuto

Sensi Percezione passiva 11, scurovista 18 m

Linguaggi i linguaggi che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Movimento Incorporeo. La malombra può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Questo Sole Brucia. Quando è esposta alla luce del sole, la malombra subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Resistenza allo Scacciare. La malombra dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi effetti che scacci i non morti.

Vista Infernale. L'oscurità magica non ostacola la scurovista della malombra.

Natura Infernale. La malombra non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

Anima Legata per L'Eternità. Se la malombra muore, essa si riforma all'Inferno dopo 1 settimana.

AZIONI

Risucchio Infernale. Attacco con Incantesimo in Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (3d8 + 2) danni necrotici e il punteggio di Forza del bersaglio è ridotto di 1d4. Se la Forza scende a 0 in questo modo, il bersaglio muore. Altrimenti, la riduzione dura finché il bersaglio non completa un riposo lungo.

Urla Strazianti. La malombra riversa tutta la sua sofferenza e la sua agonia in delle urla strazianti psichiche, scegliendo una creatura che può vedere situata entro 18 metri da lei. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13. Se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni psichici ed è incapacitato fino all'inizio del turno successivo della malombra, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni e non è incapacitato.

REAZIONI

Clausole Vessatorie. Quando il titolare dell'anima della malombra entra 1,5 metri dalla malombra viene colpito da un tiro per colpire, al suo posto viene colpita la malombra.



CAPUZZELLA

È ben nota nel Regno l'inefficienza che vige nell'Amministrazione Pubblica Infernale; a causa di cronica mancanza di fondi e corruzione diffusa, gli scandali di malademonità sono all'ordine del giorno. Succede quindi che gli operai addetti alla generazione delle malombre a volte siano a corto di materia prima, e debbano sostituirla con qualche idea creativa. La più diffusa è quella di raccattare delle teste di morto da cimiteri, campi di battaglia o lazzaretti, ricoprirle con un sudario e spacciarle per malombre. Così nasce la prosaica capuzzella, che permette alle fabbriche infernali di mantenere efficiente il livello di produzione, evitando punizioni terribili quali l'annullamento delle ferie o il degrionamento.

Le teste migliori sono quelle relativamente fresche, affinché l'anima da rigenerare riesca ad attecchire bene nel cervello ospite. Ma quando si lavora di fretta e con pochi mezzi, non si può andare per il sottile. Quindi alle volte si recuperano

teste ormai in stato avanzato di decomposizione o, addirittura, veri e propri teschi prelevati da ossari (uno dei più noti è il Cimitero delle Furtarelle).

La capuzzella è usata di solito dalle genie demoniche come allarme vivente per proteggere tane e rifugi preziosi. Essa permane difatti in uno stato di dormiveglia dal quale si risveglia all'improvviso all'avvicinarsi di esseri viventi, che avverte istintivamente come nemici. In quel caso, la capuzzella attaccherà senza pietà, strillando anatemi, bestemmie e blasfemie.

Più raramente, tra alcune capuzzelle è possibile creare un legame psichico grazie al quale riescono a trasferirsi informazioni anche da lunga distanza. Questo significa che possono essere utilizzate in missioni di spionaggio; nascondendo una capuzzella in un luogo da sorvegliare, la stessa può comunicare in tempo reale a un'altra capuzzella, situata magari a un'enorme distanza, ciò che riesce a vedere.

CAPUZZELLA

Immondo Minuscolo (Demone), generalmente legale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 24 (7d4 + 7)

Velocità 1,5 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Abilità Percezione +5

Resistenze ai Danni freddo, necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate

Immunità ai Danni fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 15, scurovista 36 m

Linguaggi Male Parole, Volgare

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Questo Sole Brucia. Quando è esposta alla luce del sole, la capuzzella subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Vista Infernale. L'oscurità magica non ostacola la scurovista della capuzzella.

Natura Infernale. La capuzzella non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Mosso Avvelenato. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Mosso Maledetto. Attacco con Incantesimo in Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 7 (3d4) danni necrotici e il bersaglio deve tirare un d4 e sottrarre il numero ottenuto dal prossimo tiro salvezza effettuato prima dell'inizio del turno successivo della capuzzella.

Sottintesi Messaggi Satanici. Una capuzzella può inviare un messaggio di massimo sessantasei parole a un'altra capuzzella che gli sia familiare. La creatura sente il messaggio nella sua mente, riconosce la capuzzella come colei che l'ha inviato e può rispondere immediatamente allo stesso modo. La capuzzella può inviare il messaggio a qualsiasi distanza, ma non sugli altri piani di esistenza.

AZIONI BONUS

Portare Iella (Ricarica 5-6). La capuzzella sceglie come bersaglio una creatura che può vedere entro 12 metri da essa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti si verifica uno dei seguenti effetti a scelta della capuzzella:

- Fino all'inizio del turno successivo della capuzzella, il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire contro la capuzzella.
- Il bersaglio deve effettuare un nuovo tiro salvezza su Saggezza con CD 11 all'inizio del suo turno successivo. Se lo fallisce, spreca l'azione di quel suo turno senza fare nulla.
- Fino all'inizio del turno successivo della capuzzella, gli attacchi e incantesimi della capuzzella infliggono 2d4 danni necrotici aggiuntivi contro il bersaglio.

REAZIONI

Diamine! Dopo che è stato effettuato un tiro per colpire contro di lei da una creatura che è in grado di vedere, la capuzzella può decidere di tirare un d4 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro per colpire. Questa reazione può causare il fallimento del tiro per colpire.



- 1 - Lapiide d'Accesso
- 2 - Novato degli Ammorbuti
- 3 - Novato dei Monaci
- 4 - Novato dei Pezzentelli
- 5 - Laboratorio Fluistru
- 6 - Cappello di Donna Concetta
- 7 - Birario
- 8 - Sollone dell Grande Capuzzella
- 9 - Capuzzello Madre
- 10 - Capuzzello Gianclaudio



TANA: IL CIMITERO DELLE FURTARELLE

È frequente che la genia infernale dei belfagori scelga come tana un cimitero, meglio se abbandonato, poiché costituisce l'habitat naturale di beccamorti, malombre e capuzzelle (e aiuta a tenere lontani occhi indiscreti, vista la superstiziosità degli abitanti del Regno).

Il belfagoro lo frequenta di rado, usandolo quasi come un pied-a-terre, preferendo le sue lussuose dimore umane, o direttamente i gironi dell'Inferno. Ma quando ha bisogno di fare una riunione con colleghi demoni o di impartire ordini ai suoi sgherri, la tana diventa il luogo ideale.

Una delle più caratteristiche è il Cimitero delle Furtarelle. Trattasi di antico luogo funebre di Apollonia, completamente sotterraneo, quasi una catacomba, così chiamato perché, fino a qualche decennio fa, era meta di una banda di piccole ladroncole (le Furtarelle, appunto) che qui nascondevano la refurtiva dopo gli "strusci" lungo le ricche vie del centro. Costituiva inoltre un luogo di culto: gli apollonici venivano in celebrazione dei numerosi teschi qui conservati per chiedere loro divinazioni sul futuro. Di tanto in tanto, qualche devoto ancora si aggira da queste parti a chiedere consiglio ai defunti, ma rigorosamente durante il giorno.

Di notte, difatti, è noto che gli abitanti oscuri del cimitero emergano dai loro abissali sepolcri...

Molti sono i segreti del Cimitero delle Furtarelle – compreso il chiacchierato tesoro delle ladroncole – ma ci vuole sangue freddo e grandi attributi per tentare di svelarli.

Il cimitero è un ambiente sotterraneo di pietra grezza, con pareti completamente ricoperte da ossari, e corridoi gelidi fiocamente illuminati da centinaia di candele votive, accese di giorno dai devoti.

1. LA LAPIDE D'ACCESSO. L'ingresso della tana è sotto la lapide di "Carmine Berzatto, Gran Signore dei Panini". Da qui si accede all'ossario sotterraneo scendendo attraverso un'angusta scala a chiocciola. Si iniziano già a sentire le bestemmie delle capuzzelle. Queste, nascoste nei loro anfratti, di tanto in tanto strillano blasfemie senza alcuna reale motivazione: d'altronde sono teste demoniache risvegliate e non brillano certo per intelligenza. Appena scesi, i personaggi troveranno un enorme carrello minerario su un binario (7).

2. LA NAVATA DEGLI AMMORBATTI. Il primo di tre grandi corridoi le cui pareti sono completamente coperte da ossari: teschi, scheletri, ossa di ogni genere accatastate in teche e alternati solamente a lapidi di marmo. Lungo le tre navate è possibile imbattersi in teschi che si rivelano in realtà **capuzzelle^{BE}** di guardia: ogni 30 metri è necessario svolgere una prova di Destrezza (Furtività) con CD 16, altrimenti la capuzzaella di quel tratto si sveglierà e attaccherà i giocatori; va uccisa o silenziata entro 5 round, altrimenti il suo strillo ripetuto nel tempo richiamerà il **beccamorto^{BE}** dell'ambiente 5. Non allertano invece le altre capuzzelle, abituata ai frequenti strilli. Inoltre, all'incirca una volta ogni ora passa un altro beccamorto

seguendo sempre lo stesso tragitto: entra dall'esterno (1); utilizzando il carrello minerario pieno di teste lungo il binario e fino al laboratorio (5); scarica le teste nel laboratorio, riempie il carrello di capuzzelle urlanti (almeno dieci), lo spinge fino al Tunnel di Donna Concetta (6), butta le capuzzelle lungo lo scivolo, riporta il carrello alla zona 1, ed esce, impegnato nei suoi traffici. Se i personaggi si imbattono nel beccamorto, devono superare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 19, altrimenti vengono scoperti e attaccati dal beccamorto. Se lo si incrocia quando sta trasportando le capuzzelle, queste non si risveglieranno a meno che non siano attaccate direttamente: in quel caso aiuteranno il beccamorto.

3. LA NAVATA DEI MONACI. Vale quanto detto per l'ambiente 2.

4. LA NAVATA DEI PEZZENTELLI. Vale quanto detto per l'ambiente 2.

5. IL LABORATORIO ABUSIVO. Scavato all'interno di una enorme colonna di pietra. Superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 lungo tutto il perimetro della colonna, si può scoprire, dietro una vecchia lapide, l'entrata segreta di un laboratorio. All'interno dell'ambiente vengono assemblate le capuzzelle. Vi è stipato tutto il materiale necessario: sudari, teste di cadaveri (molte ancora... fresche) e un tabernacolo al centro della stanza dove eseguire il rito di demonificazione. Il pavimento è ricoperto di una patina di sangue e tutto ha odore di putrefazione. Un enorme beccamorto, con le spalle voltate a chi entra nella stanza, è intento a recitare una litania in un linguaggio osceno nel tentativo di risvegliare una testa. Se affrontato, egli sarà incapacitato per 2 round, perché si deve riprendere dalla litania. Se lo si cattura e lo si interroga, spiegherà che la sua padrona, la belfagora Schinchimurra Beffagna, è una truffatrice incallita che vende malombre finte a un grande numero di signori infernali falliti a causa della crisi delle anime sotto primarie e che non riescono a sopperire alle richieste produttive del Consiglio di Demonistrazione. Questo è uno dei suoi numerosi laboratori, e il materiale viene poi trasferito nei gironi grazie a un sistema di binari a cui si accede tramite il Tunnel di Donna Concetta (6). In caso di ulteriori domande, il beccamorto torcerà la testa all'indietro in modo innaturale e si spezzerà il collo da solo, uccidendosi.

6. CAPPELLA DI DONNA CONCETTA. Tempio funerario di tale Donna Concetta, chiuso da un elegante portone di marmo. Non è possibile in nessun modo forzarlo, essendo protetto da una serratura infernale. Vi è però, di fianco, uno scivolo metallico lungo e stretto che precipita verso le tenebre. Ci può passare un uomo sdraiato di stazza media. Ma qualora si provi ad avvicinarsi, si viene investiti da un insopportabile dolore causato da effluvi infernali: ogni creatura che inizia il proprio turno vicino allo scivolo o nel tunnel subisce 14 (4d6) danni necrotici. Il tunnel conduce infatti a un'Anticamera dell'Inferno ed è

quindi impossibile da attraversare per le creature viventi. Se qualcuno provasse ugualmente a entrarvi, morirebbe all'istante e si risveglierebbe all'Inferno (o così si dice).

7. BINARIO. Binario che collega alcuni tratti della catacomba.

8. SALONE DELLA GRANDE CAPUZZELLA. È un enorme salone sotterraneo, chiuso da un portone di marmo con scritto sopra col sangue *"Non Aprire - Grande Capuzzella Dentro"*. Qualora la cricca provasse ugualmente ad aprire il portone, verrebbe risucchiata oltre la soglia da una forza potentissima, che li farebbe cadere in uno stanzone scavato un paio di metri più in basso rispetto all'ingresso della catacomba. Si tratta di un unico ambiente disadorno completamente ricoperto di teschi frantumati. Al centro c'è però un'enorme testa demoniaca – probabilmente appartenuta a un gigante predraconiano – semidecomposta, con le fauci spalancate, dalle quali prorompe un vento risucchiante che attira verso di essa; ogni canaglia

deve superare una prova di Forza con CD 13, altrimenti viene trascinata in uno spazio libero entro 1,5 metri dalla testa e subisce 7 (2d6) danni perforanti. È una **capuzzella gigante^{BE}**. Trattasi di un esperimento finito male, qui relegato dai suoi stessi creatori perché troppo pericoloso. Se sconfitta, fra i suoi resti si troverà il Tesoro delle Furturelle, che la grande testa aveva inghiottito: 112 gransoldi, 68 petecchioni, e un *anello di scudo mentale*.

9. CAPUZZELLA MADRE. Qui su un piccolo tabernacolo in mezzo ai tanti teschi si trova una capuzzella speciale chiamata Madre. È una vecchia signora con una grande parrucca bionda, con una pittinatura tutta cofana e riccioli, e un cerone che le copre in modo osceno il volto ormai decomposto. È più intelligente della media e ha un carattere molto aggressivo. In particolare, odia a morte suo figlio Gianclaudio, che si trova da qualche parte in questa catacomba; appena avvista la cricca, inveisce contro il figlio con frasi come “mio figlio Gianclaudio deve morire”





sbranato e poi liquefatto negli intestini di un mostro e infine evacuato". Se si chiede il motivo di tale odio, afferma che suo figlio le ha rovinato la vita perché è geloso dei suoi giovani amanti. Madre cercherà di adescare tutte le canaglie di sesso maschile e le sue avance vanno rifiutate con estremo tatto, pena il suo attacco repentino alla cricca al grido di "Crepà, maiale erotomane!". Stessa reazione se si dovessero farle delle osservazioni sgradite circa la sua avvenenza, la sua età o il suo effettivo stato di non morta. Se gestita con diplomazia, chiederà di trovare e uccidere Gianclaudio promettendo un lauto tesoro in cambio, rivelerà che il figlio si trova nell'ambiente 10, e fornirà una chiave per accedervi (indicando di cercarla sotto un teschio nelle vicinanze). Se si torna da lei dopo aver ucciso Gianclaudio, rivelerà l'esistenza del tesoro delle Furfantelle nell'ambiente 8, spiegando il pericolo che si trova all'interno, precisando che il tesoro si trova dentro la capuzzella gigante, e suggerendo di aprire il portone a distanza per non venire risucchiati. Se, invece, dopo aver raggiunto Gianclaudio, si opta per sfruttare il potere telepatico delle due capuzzelle (10), Madre inizierà a insultare la cricca ininterrottamente, ma poi ubbidirà alle richieste di utilizzare il potere in cambio di aver salva la "vita".

10. CAPUZZELLA GIANCLAUDIO. La porta è chiusa e si può aprire solo con la chiave fornita da Madre (9). Ogni tentativo di forzarla genera un forte rumore che rischia di attirare l'attenzione del beccamorto che transita sui binari (e non di quello della zona 5). Qualora i giocatori dovessero insistere, interverrà. Con la chiave di Madre, invece, si può accedere senza problemi. L'ambiente è un magazzino pieno di tombe scoperchiata dove viene accatastato di tutto, e dove i giocatori potranno trovare fino a tre oggetti a scelta del Condottiero (o estratti a sorte dalla **Refurtiva di Tana**). I nostri troveranno velocemente una capuzzella più intelligente della media e di nome Gianclaudio, dai modi sussiegosi e infidi, addobbata con una grande parrucca bionda dai riccioli pomposi. Gianclaudio inizierà a cercare di intortare i giocatori contro sua madre, di nome Madre, appunto, che vive in queste stesse catacombe, nella zona 9. Dice che Madre vuole ucciderlo, che è pazza, che sta dilapidando la sua eredità (come possa farlo, in quanto testa volante, è una domanda che è meglio la cricca non si ponga). Gianclaudio chiede ai personaggi di aiutarlo. Se accetteranno, si porrà alle loro dipendenze: Gianclaudio è una rara capuzzella telepatica che, in sintonia proprio con Madre, permette di comunicare a grande distanza trasferendo messaggi. Sta ai giocatori decidere se utilizzare questo potere di Gianclaudio e di Madre, portandosi via le due capuzzelle, oppure se uccidere Gianclaudio come richiesto da Madre.

CAPUZZELLA GIGANTE*

Immondo Grande (demone), legale malvagio

Punti Ferita 69 (8d10 + 24)

Velocità 7,5 m

FOR e COS 16 (+3)

Sfida 4 (1.100 PE)

AZIONI

Mosso Avvelenato. Attacco con Arma da Mischia:

+5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpito: 10 (3d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

AZIONI BONUS

Risucchio (Ricarica 5-6). La capuzzella apre la sua bocca e un vento risucchiante prorompe dalle sue fauci per risucchiare chiunque si trovi nelle vicinanze. Ogni creatura situata entro 9 metri dalla capuzzella deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti viene trascinata in uno spazio libero entro 1,5 metri dalla capuzzella e subisce 7 (2d6) danni perforanti.

* Utilizza le statistiche della **capuzzella**, con queste modifiche.



EVENTO SPECIALE. L'ultima azione eseguita dai giocatori fra il risolvere la vicenda Madre-Gianclaudio o l'uccidere il beccamorto (5) comporterà l'entrata in scena della **belfagora^{BE}** Buffagna, annunciata da un assordante frastuono proveniente dal Tempio di Donna Concetta e da una pioggia di luccicante polvere rosa che piove dall'alto e si disperde su tutti i giocatori. La demonessa è una splendida donna dai capelli biondi e dai vestiti sgargianti e orrendamente abbinati. Cercherà i giocatori strepitando e minacciandoli di orrori peggiori della morte per la loro intromissione nei suoi affari. Le sue grida attireranno immediatamente anche i due beccamorti (se ancora vivi). Ma prima che inizi il combattimento, un secondo colpo di scena: da un passaggio segreto dietro una parete di teschi esce un secondo belfagoro, Nefando Eresiarca, un giovane e bellissimo uomo con un elegante stocco che si muove danzando e seminando nell'aria altra polvere luccicante ma di colore verde. Con un solo movimento dello stocco annienta i beccamorti, che si accartoccano su se stessi, per poi affrontare Buffagna. I due sono nemici giurati, e Nefando è stato incaricato di investigare su di lei dal Consiglio di Demonistrazione per porre fine ai suoi loschi traffici. Forse è arrivato il momento per i giocatori di approfittarne e allontanarsi alla chetichella...

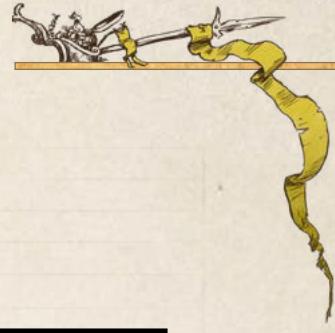
“Presa adunque Belfagor conditione et i danari, ne venne nel mondo; et ordinato di sua masnade cavagli et compagni, entrò honoratissimamente in Fioraccia; la quale città innanzi a tutte l’altré elesse per suo domicilio, come quella che gli pareva più atta a sopportare chi con arte usurarie exercitassì i suoi danari.”

- MACHIAVELLO L’ARCIDIATOLO -

Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	Gioca col morto. Un membro della banda, dopo una notte di ubriacatura molesta, si è ritrovato con un contratto firmato col sangue a favore di un belfagoro. La sua anima è stata quindi venduta in cambio di fumosi guadagni terreni. Bisogna intervenire!
2	Infernologia. Nella regione si va diffondendo un misterioso culto, promosso da un predicatore dal grande fascino. Molte famiglie, sia povere sia ricche, corrono a prostrarsi ai piedi e a donargli tutti i loro averi. Ma c'è chi giura che il predicatore non sia umano e che abbia una luce luciferina nello sguardo...
3	È la finanza, bellezza! Un belfagoro disperato ha investito tutti i suoi contratti delle anime nella Borsa dell'Inferno e ha perso tutto. Ora, per non venire trasferito nelle abominevoli miniere di sale di Cartagra, ingaggia il gruppo per affrontare il belfagoro che gli ha rubato tutto...
4	La Torre dell’Elefantella. Un triste Duca-Conte ha stretto un patto con un belfagoro e, per scioglierlo e salvarsi l'anima, deve compiere una missione suicida: recuperare per conto del demone una rarissima capuzzella, soprannominata Elefanta, gelosamente conservata in una torre di monaci guerrieri ciechi, che la venerano come una divinità. Ma in realtà si tratta di un sotterfugio per cercare di scambiare la propria anima con quella di uno dei membri della banda...
5	Geopolitica. Di ritorno da una missione, i personaggi scoprono che nella regione si respira aria di guerra. Si sta preparando un confronto epocale con i potentati limitrofi. Ma non è tutto; c'è una nuova, bellissima donna al potere. Giovane, apparentemente dai molti mezzi e... diabolica!
6	“Prima volta?” Il vecchio trucco funziona sempre: fingere di catturare un membro del proprio gruppo con una succulenta taglia sulla testa, consegnarlo alle autorità, incassare il malloppo, e poi tornare a liberarlo. Il problema è che la carrozza di guardie che conduce il giocatore verso la più vicina prigione incorre in una tempesta che li fa smarrire in una necropoli infestata da beccamorti, malombre, capuzzelle e un giovane e sadico belfagoro...





Scilla e Cariddi

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: MARE DI ZAFFIRO, MAR DELLE OMBRE, MARE ATRECO, MAR DEI CARIDDI
AMBIENTE & TIPO DI TANA: ABISSO MARINO

La scilla è un titano marino di ancestrale antichità, le cui origini si perdono nel mito e nelle tradizioni più ataviche del Regno, da ben prima dell'Impero Draciano, forse addirittura nella mitica Era degli Arcai. Le tradizioni che le riguardano sono così radicate nei Sette Mari e Mezzo che lo stesso Regno delle due Scille deve la propria araldica al nome del mostro. Le scille sono ormai rarissime, fortunatamente: questo non toglie in chi naviga la giusta paura che siano pronte a emergere dagli abissi e ghermire i velieri...

La grande bruttezza. È una creatura di proporzioni immense, dotata di un corpo di donna gigante nella parte superiore, e di sei tentacoli culminanti in orripilanti teste nella parte inferiore. Le sei teste paiono dotate di vita propria e divorano qualsiasi essere vivente si trovino di fronte, anche lottando fra loro per accaparrarselo. Le scille possono restare a lungo tempo nascoste nelle loro grotte sottomarine – si pensa anche per decenni – ma, quando escono per nutrirsi, sono preda di una furia inarrestabile al pari di una forza della natura, come una tempesta o un maremoto.

Una storia di maledette tasse. Leggende narrano che un tempo la scilla originaria fosse una splendida fanciulla bionda, che viveva in un castello a picco su un golfo, famosa in tutta la penisola per la sua bellezza e divenuta immensamente ricca grazie alle sue lozioni per la cura dei capelli. Era anche poco avvezza a pagare le imposte: all'epoca questo suscitò le ire del neonato Ufficio delle Tasse e, in particolare, di una esattrice fiscale particolarmente arcigna, meticolosa e, oltretutto, gelosa della beltà della fanciulla. In combutta con divinità ctonie – si dice ci siano di mezzo i tentacoli di Polpeidone – chiese e ottenne di trasformare la meschina in una creatura mostruosa, la scilla, appunto. Il resto è mito.

Insieme nel ciclone. I cariddi sono mostri titanici, storici compagni delle scille. Le due creature difatti si avvistano sempre insieme, come se fossero misteriosamente legate, non si sa se per odio o per amore...

I cariddi, di cui l'omonimo Mare è infestato, sono gorghi mastodontici, vortici marini senzienti, esseri turbinanti in grado di distruggere interi velieri. C'è chi dice che siano degli "antielementali", ma cosa questo voglia effettivamente dire è avvolto dal mistero.

ORIGINI FOLKLORICHE

Le creature di queste pagine sono ispirate al celebre mito di Scilla e Cariddi, le mostruose creature che, secondo la mitologia, abitavano lo stretto di Messina. Una tragica storia di passione e vendetta che, da secoli, non smette di affascinare. Narra il mito, riportato nell'Odissea e nelle Metamorfosi che Scilla, splendida ninfa, venne trasformata dalla maga Circe, gelosa della sua bellezza, in un orribile mostro marino con sei teste canine. Allora Scilla, sconvolta e disperata, si sarebbe rifugiata in una grotta costiera nei pressi dell'omonimo abitato.

Dalla parte opposta dello stretto viveva invece Cariddi che, prima di divenire un terribile mostro, era una naiade figlia di Gea e Poseidone. Sarebbe stato Zeus in persona a punirla per i furti che perpetrava e a tramutarla in un'atroce creatura marina in grado di generare, ingoiando e sputando acqua, gorghi marini devastanti.

I bronzi sono chiaramente le omonime statue rinvenute nel 1972 nelle acque calabresi.

La fatamorgana deriva dal fenomeno di illusione ottica conosciuto in tutto il mondo col nome italiano "fatamorgana", nato dalle leggende siciliane e calabresi, a loro volta di derivazione celtica e del ciclo arturiano.

Il lippu è una pura invenzione. È il nome siciliano del muschio che cresce sugli scogli.





SCILLA

Mostruosità Mastodontica (Gorgonide), senza allineamento

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 472 (27d20 + 189)

Velocità 0 m, nuotare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
27 (+8)	15 (+2)	24 (+7)	6 (-2)	13 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza For +15, Des +9, Cos +14

Abilità Percezione +8, Sopravvivenza +8

Resistenze ai Danni acido, fulmine, necrotico; contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni freddo

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m

Linguaggi Draconiano, Petroglifico

Sfida 23 (50.000 PE) **Bonus di Competenza:** +7

Anfibio. La scilla può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se la scilla fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Sei Teste, Tutte con la Propria Idea. La scilla dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito su se stessa.

Teste Reattive. La scilla riceve cinque reazioni extra che può usare soltanto per gli attacchi di opportunità.

Come gli Squali. Quando la scilla dorme, almeno una delle sue teste resta sveglia.

AZIONI

Multiattacco. La scilla effettua sei attacchi con il Morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +15 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 13 (1d12 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 23 per sfuggire). Finché la scilla afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. La scilla ha sei teste, ognuna delle quali può afferrare un bersaglio.

Ingurgitare. Attacco con Arma da Mischia: +15 al tiro per colpire, portata, 1,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore afferrata dalla scilla. **Colpito:** 21 (4d6 + 7) danni perforanti. La creatura viene ingurgitata e la presa termina. La creatura ingurgitata è accecata e trattenuta, ha copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori della scilla e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ogni turno della scilla. Se la scilla subisce 45 o più danni in un singolo turno da una creatura ingurgitata, la scilla deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 23 alla fine di quel turno, altrimenti vomita tutte le creature ingurgitate, che cadono pronte in uno spazio entro 4,5 metri dalla scilla. Se la scilla muore, una creatura ingurgitata non è più trattenuta da essa e può usare il suo movimento per fuioriuscire prona dal cadavere.

AZIONI BONUS

Titanomachia. La scilla può muoversi fino alla sua velocità massima verso una creatura nemica che essa sia in grado di vedere o sentire. Al termine di questo movimento, deve trovarsi più vicina alla creatura nemica di quanto non lo fosse in precedenza.

Pioggia di Parassiti (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Dalla scilla precipita 1d4 di lippu^{BE}, che vivono su di essa come dei parassiti. I lippu atterrano in spazi liberi entro 18 metri dalla scilla, sulla terraferma o sulla nave dove si trovano i personaggi. Ognuno di questi agisce come alleato della scilla, immediatamente dopo di essa in ordine di iniziativa, e obbedisce ai suoi comandi verbali (nessuna azione richiesta) finché non viene ucciso o finché la scilla non li congela con un'azione bonus o finché la scilla non muore.

AZIONI LEGGENDARIE

La scilla può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può essere usata solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. La scilla recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Movimento.** La scilla si muove fino alla sua velocità massima.
- Fame Irrefrenabile (Costa 2 Azioni).** La scilla effettua un attacco con il Morso o usa Ingurgitare.
- Tempesta d'Acqua (Costa 3 Azioni).** La scilla evoca una gelida pioggia, accompagnata da forti raffiche di vento, che cade in un cilindro del raggio di 18 metri e alto 9 metri, centrato su un punto a sua scelta e situato entro 72 metri dalla scilla. L'area è pesantemente oscurata e diventa terreno difficile fino all'inizio del turno successivo della scilla e le fiamme scoperte vengono estinte. Inoltre, fino all'inizio del turno successivo della scilla, gli attacchi con le armi a distanza subiscono svantaggio all'interno dell'area e se una creatura inizia il proprio turno nell'area della tempesta e cerca di concentrarsi su un incantesimo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20, altrimenti perderà la concentrazione. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20: se lo fallisce subisce 17 (5d6) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

CARIDDI

Elementale Mastodontico (Antielementale), senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 325 (21d20 + 105)

Velocità 0 m, nuotare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	25 (+7)	20 (+5)	3 (-2)	16 (+3)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +12, Sag +10

Resistenze ai Danni fulmine, tuono; contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni acido, veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 13, scurovazione 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi -

Sfida 22 (41.000 PE) **Bonus di Competenza:** +7

Vorticoso. Il cariddi può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa. Il cariddi può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il cariddi fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Raffreddamento. Se il cariddi subisce almeno 20 danni da freddo, si congela parzialmente e la sua velocità è ridotta di 9 metri fino alla fine del suo turno successivo.

Seminatore di Vento. Il cariddi si trova al centro di forti venti che hanno 3 km di diametro. Nell'area interessata da questi venti gli attacchi con le armi a distanza subiscono svantaggio e le fiamme scoperte, la nebbia, il fumo e gli altri gas vengono estinti.

Vortice Marino Senziente. Ogni creatura che inizia il proprio turno in acqua entro 18 metri dal cariddi viene trascinato di 6 metri verso di esso. Quando una creatura entra nello spazio del cariddi per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 20. Se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni contundenti ed è afferrata (CD 20 per sfuggire). Finché cariddi afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e non può respirare, a meno che non possa respirare in acqua. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio del cariddi.

Inoltre, la prima volta in ogni turno che un oggetto che non è indossato o trasportato entra nello spazio del cariddi, quell'oggetto subisce 28 (8d6) danni contundenti; questi danni vengono inflitti in ogni round in cui l'oggetto rimane nello spazio del cariddi.

Natura Speciale. Il cariddi non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Distruttore di Navi. Il cariddi infligge danni doppi agli oggetti (già incluso nelle statistiche).

AZIONI

Multiaattacco. Il cariddi effettua due attacchi con lo Schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. Colpito: 25 (4d8 + 7) danni contundenti.

AZIONI LEGGENDARIE

Il cariddi può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può essere usata solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il cariddi recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento (Costa 2 Azioni).** Il cariddi si muove fino alla sua velocità massima.
- **Pioggia Acida (Costa 2 Azioni).** Il cariddi genera una forte pioggia acida. Ogni creatura situata nello spazio del cariddi deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20; se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Inoltre, ogni oggetto che non è indossato o trasportato situato nello spazio del cariddi, subisce 22 (4d10) danni da acido.
- **Turbine di Vento (Costa 3 Azioni).** Il cariddi controlla per un momento il vento che lo circonda e scaglia una raffica di vento lunga 36 metri e larga 4,5 metri, generata dal cariddi, in una direzione a sua scelta. Ogni oggetto che non è indossato o trasportato in quell'area subisce 26 (4d12) danni contundenti e ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 20, altrimenti subisce 13 (2d12) danni contundenti, viene scagliata 9 metri più lontana dalla linea in una direzione casuale e cade a terra prona. Se un bersaglio scagliato colpisce un oggetto, come per esempio un muro o una porta, quel bersaglio subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri di cui è stato scagliato. Se il bersaglio viene scagliato contro un'altra creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti subirà gli stessi danni e cadrà a terra prona.



LIPPU

Il lippu ha l'aspetto di un muschio verde, composto da un viscido amalgama di alghe, che ingloba ogni cosa lo calpesti e ci scivoli sopra. Sembra dunque un vegetale, invece è piuttosto simile a un animale carnivoro, pronto a inglobare qualsiasi essere lo calpesti per nutrirsene. Ha trovato il proprio ecosistema ideale negli anfratti umidi delle scogliere,

LIPPU

Melma Media, senza allineamento

Classe Armatura 9

Punti Ferita 90 (12d8 + 36)

Velocità 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	9 (-1)	17 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Resistenze ai Danni freddo, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni acido

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, indebolimento, prono, privo di sensi, spaventato

Sensi Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

Bonus di Competenza: +3

Forma d'Alga Corrosiva. Il lippu può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Inoltre, il lippu può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 7 (2d6) danni da acido. Una creatura che tocca il lippu o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 7 (2d6) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisce il lippu si corrode. Dopo aver inflitto danni, l'arma subisce una penalità cumulativa e permanente di -1 ai tiri per i danni. Se la sua penalità scende a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscono il lippu vengono distrutte dopo aver inflitto danni. Il lippu può corrodere uno spessore di 5 centimetri di metallo non magico in 1 round.

Falso Aspetto. Finché il lippu rimane immobile, non è distinguibile da un ammasso di alghe muschiate.

Natura Speciale. Il lippu non ha bisogno di dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il lippu effettua due attacchi con l'Alga Viscida.

Alga Viscida. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d8 + 2) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido. Inoltre, le armature non magiche indossate dal bersaglio vengono parzialmente dissolte e subiscono una penalità cumulativa e permanente di -1 alla CA che forniscono. Se la penalità riduce la sua CA a 10, l'armatura è distrutta.

lungo le rive melmose, o sulla pelle coriacea di mostri marini come la **scilla**^{BE} o la **pistrice**^{BE}, dove riesce a prosperare come organismo parassitario. Il metodo di caccia del lippu è semplice quanto nefasto: è in grado di avvolgere completamente una creatura vivente, come una cappa, per poi stritolarla, renderla un fantoccio temporaneamente ai propri comandi, e, infine, divoriarla sciogliendola e digerendola.

Strangolare (Ricarica 5-6). Una creatura nello spazio del lippu deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12; se lo fallisce, subisce 5 (1d6 + 2) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido. Se la creatura è di taglia Media o inferiore, è anche afferrata (CD 13 per sfuggire). Finché il lippu afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e non può respirare. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio del lippu. All'inizio di ogni turno del lippu, il bersaglio afferrato subisce 5 (1d6 + 2) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dal lippu può cercare di liberare una creatura dalla presa del lippu effettuando con successo una prova di Forza con CD 13.

Malattia del Lippu (2/Giorno). Il lippu rilascia una tossina con la quale può cercare di infettare un suo avversario. Il lippu sceglie una creatura di taglia Grande o inferiore situata entro 1,5 metri da esso e che sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14. Se il bersaglio supera il tiro salvezza è immune alla Malattia del Lippu per le 24 ore successive. Se lo fallisce, il bersaglio è infettato dalla Malattia del Lippu. Finché è infettato, il bersaglio è affascinato dal lippu. Il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza all'inizio di ogni suo turno. Se lo supera, la malattia termina. Dopo quattro tiri salvezza falliti, la creatura muore.

REAZIONI

Controllo Mentale. Una creatura affascinata dal lippu che quest'ultimo può vedere deve usare la propria reazione per muoversi fino alla sua velocità massima in una direzione indicata dal lippu ed effettuare un attacco con un'arma contro un bersaglio a scelta del lippu.



BRONZO

Il bronzo è un costrutto di metallo animato con le sembianze di un'antica statua guerriera di dimensioni umane, dalla particolarissima genesi. Esso deriva infatti da una, e una sola, specifica area del Regno: il Mar dei Cariddi. Qui, in epoca draconiana, i feroci pirati zagariani affondarono un'intera flotta di navi cariche di statue destinate a Plutonia, costruite nelle Fucine di Nefesto del Monte Tifone, destinate a celebrare la vittoria dell'Impero. Le statue erano forgiate nel bronzo ma con una piccola componente di oricalco, un metallo raro, usato per impreziosire gli artefatti; quello che all'epoca non si sapeva è che questo elemento possiede proprietà di natura alchemica. Così le statue rimasero per secoli sepolte nei fondali degli abissi, finché non avvenne qualcosa, un incredibile fenomeno ancora oggi avvolto nel mistero, per cui le statue si animarono, pervase da un nuovo, vibrante afflato vitale, e risalirono lentamente verso la superficie, qualcuno dice trascinate dai gorghi dei cariddi. Le correnti le portarono a spiaggiarsi quindi verso una delle due rive, o quella di Zagara, o quella di Piccadora, dove iniziarono a



vagare sulla terraferma. Questo fenomeno è tuttora in corso, poiché non è noto il numero esatto di statue ancora sepolte in quei fondali. In aggiunta al bronzo classico, i vecchi lupi di mare parlano anche di due strane e ancor più rare categorie: lo **sbronzo**^{BE} e il leggendario bonzo, che molti ritengono creatura esistente solo nelle frottole dei marinai in taverna.

I bronzi sono creature rare, di scarsa intelligenza ma di forza vigorosa e di bellezza ammaliante (peraltro girano sempre nudi, rifiutando gli abiti con sdegno). Sono in qualche modo addomesticabili: non è difatti raro che qualche satrapo, Duca-Conte o qualche Principina di Zagara o di Piccadora li utilizzi come speciali guardie del corpo. O, voceranno i più maliziosi, come indomabili amanti...

BRONZO

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 47 (5d10 + 20)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Atletica +6, Intrattenere +4

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato

Sensi Percezione passiva 11, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché il bronzo rimane immobile, non è distinguibile da una statua inanimata.

Natura Speciale. Il bronzo non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il bronzo effettua due attacchi con lo Schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Posa Scultorea. Il bronzo si mette in posa flettendo i muscoli perfetti, la pelle bronzea e lucida e la tartaruga addominale, cercando di ammalare i presenti. Ogni creatura situata entro 9 metri dal bronzo e in grado di vederlo, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinata dal bronzo per 1 minuto o finché il bronzo non gli infligge danni. Fintanto che è affascinato in questo modo, il bersaglio considera il bronzo un alleato da ammirare e da proteggere. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune alla Posa Scultorea del bronzo per le 24 ore successive.



SBRONZO

A causa di un increscioso errore da parte di Capaguastata, uno dei Mastri Fabbri della Fucina di Nefesto – i maligni mormorano a causa dell'abitudine di alzare troppo il gomito – alcuni bronzi vennero forgiati con l'oricalcol al posto dell'oricalco. Trattasi di metallo bastardo generato tramite mistura del metallo puro con essenze alcoliche ad altissimo tasso alcolemico. Questa banale confusione di ingredienti ha però sortito effetti parossistici. I bronzi contenenti oricalcol, difatti, rivelano incredibili qualità etiliche di cui i bronzi classici sono privi; e, per questo, vengono chiamati sbronzi. Gli sbronzi sono molto sen-

sibili all'alcol, che, al contrario di cibi o altri liquidi, possono ingerire senza alcun problema.

Più ne bevono, più la loro forza aumenta, più al contempo diventano ingestibili e difficili da contenere. Il loro metalcolismo è ancora misterioso, ma si è riusciti a individuare alcune particolari tipologie di spiriti che generano in loro specifici effetti. Inoltre, superato un livello massimo di gradazione alcolica, l'oricalcol che li compone subisce un'ulteriore mutazione. Più gli sbronzi bevono, più il classico color bronzo della loro pelle metallica si arrossa; e superato un certo limite etilico, diventa spaventosamente bianco. Il metallo si fa insostenibilmente rovente, e qualsiasi cosa tocchi lo sbronzio prende fuoco.

SBRONZO

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 57 (6d10 + 24)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	16 (+3)

Abilità Atletica +6, Intrattenere +5

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni fuoco, psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 4 (1.100 PE)

Bonus di Competenza: +2

Falso Aspetto. Finché lo sbronzio rimane immobile, non è distinguibile da una statua inanimata.

Fiamma Alcolica. Se lo sbronzio effettua l'azione bonus di Ciuca per due turni consecutivi, il corpo dello sbronzio diviene immediatamente bianco e rovente e una creatura che lo tocca o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova a 1,5 metri da esso subisce 4 (1d8) danni da fuoco. Una volta attivato, quest'effetto dura finché lo sbronzio non completa un riposo breve o lungo.

Natura Speciale. Lo sbronzio non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Lo sbronzio effettua due attacchi con lo Schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Fiatella della Morte (Ricarica 5-6). Lo sbronzio esala un gas formato dal suo alito alcolico in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura situata in quell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata per 1 minuto. Fintanto è che avvelenato in questo modo, il bersaglio cade privo di sensi finché che non subisce danni o finché un'altra creatura non usa un'azione per risvegliarlo scuotendolo. Una creatura avvelenata può ripetere il

tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune alla Fiatella della Morte dello sbronzio per le 24 ore successive.

AZIONI BONUS

Ciuca. Lo sbronzio beve energicamente da una delle bottiglie che porta sempre con sé. Fino all'inizio del suo turno successivo, lo sbronzio dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza e quando lo sbronzio colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma. Inoltre, lo sbronzio subisce uno dei seguenti effetti (il Condottiero può tirare un d4 per determinare il tipo di effetto):

1: Ciucia Triste. Lo sbronzio diventa triste, racconta la storia della sua vita a una creatura a lui vicina e questa inizia a deprimersi. Lo sbronzio sceglie una creatura situata entro 6 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio, se è in grado di udire lo sbronzio, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire e ai suoi tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo dello sbronzio.

2: Ciucia Molesta. Lo sbronzio inizia a essere fisicamente molesto e appiccicoso: porta i suoi colpi in modo più efficace, ma si scopre e i nemici lo possono colpire più facilmente. Fino all'inizio del suo turno successivo, lo sbronzio dispone di vantaggio ai suoi tiri per colpire in mischia, ma anche i tiri per colpire contro di esso dispongono di vantaggio.

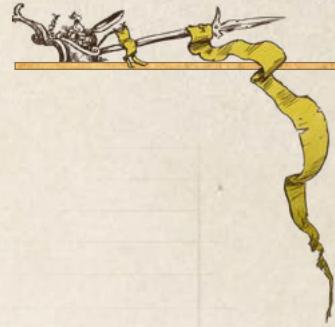
3: Ciucia Canterina. Lo sbronzio inizia a cantare urlando in modo sguaiato e molto fastidioso. Ogni creatura situata entro 6 metri dallo sbronzio e in grado di udirlo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti subisce 5 (2d4) danni psichici ed è assordata fino alla fine del turno successivo dello sbronzio.

4: Ciucia Filosofica. Lo sbronzio sente di aver compreso il senso della vita e vuole condividerlo con chi è a portata d'orecchio, anche quando detto orecchio deve essere trattenuto con la forza. Lo sbronzio sceglie casualmente una creatura situata entro 1,5 metri da esso e che egli sia in grado di vedere e cerca di afferrarla. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti è afferrato (CD 14 per sfuggire). Fintanto che è afferrato in questo modo, il bersaglio è trattenuto e lo sbronzio non può afferrare un altro bersaglio.

FATAMORGANA

La fatamorgana è una creatura fatata e malevola che infesta le coste dei Sette Mari e Mezzo: incubo dei marinai, maestra dell'illusione, la presenza di una fatamorgana genera miraggi sull'acqua, quali per esempio immagini inesistenti di fari o porti, che ingannano i navigatori e fanno naufragare le imbarcazioni sfracellandole contro gli scogli. È in quel momento che le fatamorgane accorrono in massa per divorare le anime dei disgraziati rimasti vivi. Più sono numerose, più riescono a creare miraggi realistici e strutturati. Queste creature bellissime ma infide possono trovare lungo tutte le coste del Regno, ma la loro presenza è particolarmente diffusa nel Mar dei Cariddi, loro luogo di origine. Da lontano appaiono come donne splendide ma, avvicinandosi, si scopre che anche questo è un'illusione: la loro natura è di orrende creature dalla forma in parte umana, in parte insettoide, dotata di chele e zanne d'osso affilatissime.





FATAMORGANA

Folletto Grande, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 82 (11d10 + 22)

Velocità 12 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)

Abilità Arcano +4, Furtività +5, Inganno +7, Intuizione +5, Percezione +5

Resistenze ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate

Immunità alle Condizioni affascinato

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m

Linguaggi Male Parole, Volgare

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Aspetto Orrendo. Ogni umanoide che inizi il proprio turno entro 9 metri dalla fatamorgana e che sia in grado di vederla, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo fallisce, è spaventato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se la fatamorgana è situata entro la linea di vista, e se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune all'Aspetto Orrendo della fatamorgana per le 24 ore successive.

AZIONI

Multiaattacco. La fatamorgana effettua un attacco con le Zanne e un attacco con gli Artigli.

Zanne. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce più 14 (4d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se i danni da veleno riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo avere recuperato punti ferita, ed è paralizzato finché rimane avvelenato in questo modo.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni taglienti.

Miraggio Acquatico. La fatamorgana avvolge se stessa e tutto ciò che indossa o trasporta in un'illusione magica che la fa apparire a ogni creatura situata oltre 9 metri da lei come una umana di ipnotica bellezza. L'illusione termina se la fatamorgana usa un'azione per terminarla o se muore. Una creatura che si trova entro 9 metri da lei, invece, è in grado di scorgere la sua forma reale orrenda.

Risucchio dell'Anima (2/Giorno). La fatamorgana sceglie una creatura che è in grado di vedere, che ha 0 punti ferita ma che non sia ancora morta e che sia situata entro 1,5 metri da lei. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti muore e la sua anima viene divorata e intrappolata nel corpo della fatamorgana. Dopo aver divorato un'anima, la fatamorgana ottiene 20 punti ferita temporanei e dispone di vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza per le 24 ore successive. Il corpo della fatamorgana non può contenere più di sette anime. Una volta che la fatamorgana muore, tutte le anime intrappolate dentro di lei vengono liberate.

Incantesimi. La fatamorgana lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 15):

A volontà: *illusione minore*

2/giorno ciascuno: *immagine silenziosa*

1/giorno ciascuno: *fuorviare, immagine maggiore, terreno illusorio*

TANA: LA CATTEDRALE D'ACQUA

Scille e cariddi sono tanto titanici che non hanno necessità di una vera e propria tana com'è comunemente intesa. Il loro ciclo vitale segue strade che non appartengono alla nostra comprensione. Eppure, esistono dei luoghi legati in particolare ai cariddi che possono essere considerati alla stregua di tane: si tratta del semilegendario fenomeno marino conosciuto come Cattedrale d'Acqua, Un labirinto sotterraneo di tunnel scavati direttamente nel mare, come se l'acqua stessa fosse pietra. Sono percorribili, usando barche di piccole dimensioni, e si modificano molto velocemente, distorcendosi e cambiando posizione, fino a quando non si dissolvono del tutto. È un fenomeno che può durare da diverse ore a qualche giorno, ma è sempre destinato a sciogliersi da solo molto rapidamente. Essendo generato da un vortice che ha rimescolato i fondali, al suo interno non è raro trovare reperti vaganti come imbarcazioni distrutte, bauli del tesoro, resti di civiltà perdute, bronzi vaganti e disorientati, ma anche e forse soprattutto bestie marine decisamente non amichevoli...

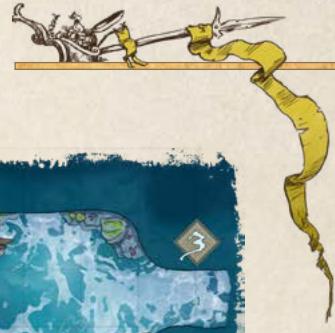
Qui di seguito si riporta la ricostruzione di una Cattedrale d'Acqua, desumibile dai pochi appunti lasciati da Agnese Pollo. La corrente interna evoluisce da nord a sud e da ovest a est. Per andare in senso opposto è necessario quindi remare.

Vagando nei corridoi, all'inizio di ogni minuto il Condottiero deve verificare se i giocatori incrociano 1d4 di **ittiocentauri^{BE}** che emergono dall'acqua per attaccarli (suggeriamo di tirare 1d4, e predisporre l'incontro se il risultato è 3).

- 1. ENTRATA.** È un gorgo in discesa che si apre in mare, una sorta di scalinata d'acqua, impossibile da scorgere a occhio nudo; ci si può solo imbattere per sbaglio, dopo essere miracolosamente scampati al passaggio di un cariddi: Il tunnel acquatico si chiuderà immediatamente dopo il passaggio dei giocatori.
- 2. USCITA I.** Una delle due uscite dalla Cattedrale, che si apre e chiude in modo casuale. È chiusa quando i giocatori entrano, ma, a ogni passaggio successivo, ha il 25% di possibilità di essere aperta.
- 3. USCITA II.** Uguale alla zona 2.
- 4. SALONE ACQUATICO.** Una sorta di grande salone acquatico con relitti che vagano nell'acqua in un piccolo vortice interno: bauli, polene di navi, scheletri di strane bestie marine, enormi conchiglie. Il Condottiero può elargirne tre selezionandoli dalla **Refurtiva di Tana**.

“Molti sono ancora i misteri generati da quel prodigo della natura chiamato cariddi, il Vortice Vivente... le Cattedrali d'Acqua, le Correnti Ascensionali, l'Isola nell'Abisso... c'è un immenso mondo inesplorato appena fuori dai confini terrestri del Regno, ed è sommerso proprio sotto di noi...”

- AGNESE POLLO, LA PIÙ INDOMITA ESPLORATRICE
DEI SETTE MARI E MEZZO -



5. SALA CIRCOLARE. Sala acquatica circolare, con al centro una enorme conchiglia sferica trasparente, dai riflessi di madreperla, che ne occupa quasi interamente lo spazio. Al suo interno c'è uno stranissimo **bronzo^{BE}** a gambe incrociate e occhi chiusi. Se interrogato, sempre senza aprire gli occhi rivela di essere un rarissimo bonzo, un bronzo mistico che dedica la propria vita alla meditazione per arrivare all'illuminazione, che egli chiama la Trasmigrazione Antielementale. Per questo ha fatto voto di passare tutta la sua esistenza (peraltro potenzialmente eterna) negli abissi, acquisendo il nome monacale di Paguro Bernardo. Se lo si attaccherà, non reagirà, ma la conchiglia verrà espulsa dalla Cattedrale d'Acqua e svanirà negli abissi. Se interrogato ancora, Paguro Bernardo rivelerà ai giocatori un dato molto prezioso: che alcuni tunnel della Cattedrale si aprono e si chiudono periodicamente e quindi conviene passare almeno due volte lungo lo stesso percorso se si vuole esplorarla completamente. Dopo di che pregherà i giocatori di lasciarlo alla sua meditazione, salutandoli con "Siate anti-acqua, amici miei".

6. OCCHIO DEL LEVIATANO. In questa sala, è possibile intravedere, dietro uno dei muri d'acqua, l'occhio titanico di un leviatano che vi fissa. Potrebbe essere di una scilla, o addirittura di un Pesce Cane? È un evento a cui dovrebbe essere impossibile assistere in un'intera vita senza essere annichiliti in un istante; ma qui, dentro la Cattedrale d'Acqua, lo stupefacente diventa possibile. Data la rarità dell'evento, il Condottiero può concedere ispirazione a tutti i personaggi.

7. LA GABBIA. In questa sala vi è un'enorme gabbia dove è stata intrappolata una **fatamorgana^{BE}**. Questa chiederà ai giocatori di liberarla promettendo un tesoro di immenso valore. Se liberata, rivelerà di aver inghiottito il tesoro e che quindi bisognerebbe ucciderla per ottenerlo. Di contro, affermerà di non mangiare da tre anni e quindi di voler banchettare con le canaglie stesse, e le attaccherà immediatamente. Qualora i giocatori non liberino la mostruosità, questa si libererà ugualmente 1d8 minuti dopo il loro passaggio, a causa di un cambio nella struttura del suo ambiente, che farà implodere la gabbia (quindi la zona 7 non sarà più attraversabile). Da quel momento in poi la fatamorgana inseguirà le canaglie, che dovranno quindi fuggire remando il più velocemente possibile e cercando di tenerla a bada a distanza. Se



sconfitta, dentro le budella dell'essere si può rinvenire un bracciale in oro con minuscoli dettagli in oricalco, rivendibile a 250 gransoldi. Se invece i giocatori riescono a uscire dalla Cattedrale, la fatamorgana rimarrà indietro, e ciaone al tesoro.

- 8. FARO.** Un tratto di faro di pietra sradicato dal passaggio della cariddi attraversa questa sala d'acqua, in diagonale. La torre è dotata di tre finestre raggiungibili scalandola e abbandonando la barca. All'interno è possibile ritrovare uno stralcio di lettera firmata dalla celeberrima Agnese Pollo, in cui rivela di essere intrappolata in un luogo chiamato Isola dell'Abisso; il resto del testo è incomprensibile. L'esterno della torre è però ricoperto da un **lippu^{BE}** con cui potrebbe essere necessario fare i conti.
- 9. TUNNEL D'ACQUA.** Il tunnel d'acqua precipita diventando una cascata roboante! Le canaglie devono effettuare con successo una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 15 per riuscire a svoltare a sinistra, evitando di schiantarsi contro il muro d'acqua frontalmente. Se la prova fallisce, il gruppo va giù di testa e ogni personaggio subisce 7 (2d6) danni contundenti; dopo di che il gruppo prosegue normalmente la sua traversata.
- 10. SALA DELLE POLENE.** Qui, vorticanti nelle acque che formano le pareti della sala, vi sono decine di polene di navi provenienti da tutti i Sette Mari e Mezzo, avvolte da alghe fosforescenti. Fra loro spicca la polena della *Bella Leocadia*, rappresentata da un'arlecchina lignea multicolore. Questa si rivelerà una creatura viva, intagliata nel fanfaluco, e prometterà ai giocatori di indicar loro dove è sommerso il resto del suo veliero e di aiutarli a scoprirla i meravigliosi tesori, qualora venga riportata in superficie. Se ciò dovesse avvenire, rivelerà che il suo vascello, la *Bella Leocadia* appunto, era pilotato da niente meno che Agnese Pollo, e che venne tragicamente inghiottito per intero dall'apocalittico Pesce Cane... ma questa, come si suol dire, sarà un'altra storia.

Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	L'isola del Giorno Dopo. L'isola perduta di Crustumia appare nel Mar di Zaffiro. Le canaglie ci si risvegliano sopra, senza vestiti, ricoperti di sale e col mal di testa che segue a una bevuta invereconda, senza ricordarsi nulla di cosa sia successo. Se non che a) l'isola affonderà di nuovo entro quattro ore e b) è popolata da sbronzi aggressivi e su di giri!
2	Fuga di cervelli. La cricca è impegnata a cercare un misterioso faro dove sarebbe nascosto il leggendario diario perduto di Agnese Pollo, la più grande esploratrice dei Sette Mari e Mezzo. Ma nel passaggio nel Mar di Cariddi, la cricca rifiuta di pagare la "tassa" richiesta dai pirati del golfo di Abracalabria. Più per mancanza di pecunia, che per forte senso etico. I pirati non la prendono bene e i giocatori devono fuggire inseguiti dalla marineresa masnada... finché inseguitori e inseguiti non finiscono dritti dritti fra una scilla e un cariddi!
3	Ho sete / ho sete di te che non sei qui / stella caduta dagli occhi / che voli sul mio deserto. Un Duca-Conte zagara chiede la protezione della cricca contro una fatamorgana che, innamorata e respinta, si sta vendicando mandandolo in rovina: fa affondare tutte le sue navi commerciali e uccide decine di disgraziati marinai. Riusciranno le canaglie a spezzare questa follia d'amore?
4	Inferno sottomarino. La cricca è intrappolata in una Cattedrale d'Acqua dopo essersi salvata per miracolo dal passaggio di una cariddi. Ma uscire da lì sotto non è la prima preoccupazione. Sfuggire al lippu che ha ricoperto e ora controlla un'intera tribù di ittiocentauri famelici, è la prima preoccupazione.
5	Scuola di Pugni. La celebre palestra alaziale Scuola di Pugni ha raggrigato le canaglie, convincendole a partecipare a finti incontri di lotta per truffare i giocatori d'azzardo, che ben presto si rivelano VERI incontri dove in effetti ci si mena, e le canaglie sono pura carne da macello. Per sfuggire alle grinzie di questo torneo, bisogna che uno della cricca affronti sul ring Secondo Verzura, bronzo particolarmente atiante e muscoloso.
6	Nessuno sarà lasciato indietro. Una scilla si innamora di una canaglia della cricca e lo sequestra, trascinandolo nel suo antro sottomarino. La cricca vorrebbe abbandonarlo al suo destino perché purtroppo è andata così, ci mancherai molto, arrivederci amore ciao. Ma la canaglia aveva la mappa della refurtiva, e nessuno si ricorda più dove sia nascosta...

Fruttata di Lippu

Un Pellagrino particolarmente salace in questo classicone della cucina marinaresca, che infonde poteri subacquei seppur con qualche bizzarro effetto digestivo.

Per cucinare questa ricetta è necessario un lippu intero.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 13. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Frittata di Lippu, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 lippu può essere venduto a un acquirente interessato a 70 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

FRITTATA DI LIPPU

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Lippu di scilla (alla bisogna: fiori di zucchina)	20 minuti al più	Per cuochi che almen si spaccino per tali
Ingredienti		
- lippu - 8 ove	- olio d'oliva - pepe nero	- grattugiatura di parmigiano - sale

Metodo: si sciacquino bene dentro e fuori i lippu con molta acqua fresca, e si badi sian della qualità c'ha vissuto ancorata alle scaglie d'una scilla o di qualche gran bestia di mare, o tanto vale usare fiori di zucchina, che son meno impressionanti e pericolosi pelle dita. A tal proposito si ponga accortezza a mondare i lippu dai piccoli ma affilati denti che si celano al loro interno, capaci d'aprir un pollice come una vongola sulla brace. Ben avrebbe potuto il Pellagrino vostro fornir tale precisazione prima di raccomandarvi di sciacquare i lippu, ma dal farlo alcun diletto ne sarebbe derivato. Dopo che si sian medicati i fondi tagli, dunque, si scaldi un generoso giro d'olio in padella, nel

mentre che si battono le ove assieme col parmigiano, il pepe macinato e una presa di sale. S'asciughino ben bene i lippu, li si schiaccino con un pestacarne e li si distribuisca in padella, friggendoli per un minuto, poi s'aggiunga il battuto d'uova, s'ondeggi la padella a far uniformare e si cuocia col coperchio per tre minuti o poco più. Si rovesci la frittata con l'aiuto del coperchio, che a sprecare il cibo si fa peccato, eppoi, badando di non sanguinarvi sopra colle dita affettate, si cuocia l'altro lato per altrettanti minuti. Se la frittata non paresse bastantemente dorata e croccante, si rivolti ancora per far friggere ogni faccia un minuto in più.
Avvertenze: il lippu è ricercato per aver effetti simili a quelli delle grandi bestie

abisuali, se vi ha vissuto sopra, senza arrischiare la vita in cerca di simili prede, fuor di portata anche pei più valorosi, figurarsi per cuochi inetti colle dita a stracci. Come molte brutture marine, il mangiarne rende abili di respirar sott'acqua, ma più che tutto provoca un tal furore da cambiare il più canuto dei barbogi in guerriero efferato e crudele. Lo stato d'ira incontrollabile che questo mangiar profano arreca certi popoli del nord l'appellano il "bersecco", forse per suggerir l'accostamento d'un buon vino bianco che sia secco e non amabile col sapore dolciastro dei lippu. Oppure perché tali sbarbari ragionan di cucina come i cuochi squatrinati di grazie femminili: per sentito dire...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 lippu permette di ottenere l'equivalente di 3 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si ciba della Frittata di Lippu può respirare sott'acqua per le 24 ore successive (la creatura conserva anche la sua normale modalità di respirazione).

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 24 ore successive, la creatura è animata da una rabbia feroce e da una furia cieca: la creatura dispone di vantaggio a tutti i tiri per colpire in mischia, ma i tiri per colpire contro di essa dispongono di vantaggio. Inoltre, dopo aver effettuato il suo primo attacco in un combattimento, all'inizio del suo turno successivo, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12. Se lo fallisce, è costretto a continuare a combattere e deve usare il suo turno per attaccare la creatura a lui più vicina. Se la creatura può effettuare attacchi extra come parte della sua azione di Attacco, usa questi attacchi extra e si muove per attaccare la creatura successiva più vicina, dopo aver abbattuto il bersaglio attuale. Se i bersagli possibili sono più di uno, ne attacca uno a caso. Può ripetere il tiro salvezza fallito alla fine di ogni suo turno successivo e, se lo supera, quest'effetto termina per quel combattimento.

Enciclope

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: ZAGARA

AMBIENTE: LUOGHI DI MARE MOLTO ISOLATI

TIPO DI TANA: ANTRO DI LUSSO

ORIGINI FOLKLORICHE

L'enciclope e il bronte derivano naturalmente dai mitologici ciclopi, ma nella loro versione descritta da Esiodo: figli di Urano e Gea, vengono presentati come esseri di grande civiltà e strettamente legati alle divinità del monte Olimpo. I più noti tra i ciclopi sono però quelli di Omero, la cui versione brutale è quella più genericamente conosciuta al grande pubblico. Omero li descrive infatti come giganti isolati, rozzi e brutali, particolarmente attratti dalla carne umana. L'esempio più noto è Polifemo, il ciclope accecato da Ulisse nell'Odissea.

Il titivillo si ispira a Titivillus, immaginario "demone dei refusi", il cui nome deriva dall'omonimo termine, citato per la prima volta in un'opera del drammaturgo romano Plauto, la Casina. Figura demoniaca del medioevo cristiano europeo rappresentante "il compilatore della lista dei peccati" (e non in realtà quello di creatore di refusi, quest'ultima reinterpretazione squisitamente moderna e pop), la sua origine letteraria è da ricercarsi in testi francesi e italiani, e in particolare il De Universo di Guglielmo d'Alvernia (circa 1230-36) e la Legenda Aurea di Jacopo da Varazze (1264).

I cernecri non fanno parte del folklore, ma sono ispirati alla razza siciliana del Cirneco dell'Etna, cane dall'importante e millenaria storia. Suggestiva la teoria che il cane di Ercole fosse proprio un cirneco.

Prima che la magica Zagara, perla del Mar di Zaffiro, venisse colonizzata da Sидони e Pelagici e dunque secoli prima che lo sguardo degli uomini si posasse sulle sue coste, quest'isola mitica era la terra dei ciclopi: tra loro, si facevano notare in particolare, come un gruppo a sé stante, gli enciclopi. L'enciclope è un gigante alto come un abete, con un occhio solo al centro della fronte, e incommensurabilmente saggio ed erudito. Popolo nobile e antichissimo, gli enciclopi hanno una vita molto lunga che si misura in millenni, e la trascorrono immersi nello studio, conducendo un'esistenza ritirata in luoghi sperduti intorno alle coste zagaraiane, preferibilmente isolotti difficili da raggiungere. Quale che sia la loro ancestrale origine, i saggi umani non la conoscono: forse il suo segreto è custodito nelle stesse loro encyclopedie, alla lettera "E". Si ritiene che oggi sopravvivano tra le isole e le coste di Zagara poco più di una dozzina di questi solitari individui, noti come i Quindici; ogni tanto si vocifera circa l'esistenza di alcuni rari esemplari anche in altre regioni costiere del Regno. Gli individui più famosi sono i Tre Eccani, un padre e due figlie, Garzantino, Einaudia la Savia, e i Fratelli Fabbri, due enciclopi particolarmente versati anche nelle arti della forgia.

Fenomenali conoscenze cosmiche in un notevole spazio vitale. Gli enciclopi vivono in modo spartano, ma sono rinomate le biblioteche in cui immagazzinano i loro innumerevoli volumi. Scelgono spesso torri o fari, decrepiti all'esterno ma riccamente arredati all'interno, zeppi di oggetti di ogni genere ricevuti da esploratori e viandanti da ogni angolo del mondo: astrolabi, mappe, marchingegni per osservare le stelle, strani apparecchi, e, naturalmente, decine, a volte centinaia di migliaia di libri. I loro antri sono una vera e propria camera delle meraviglie oltre che sterminate biblioteche, chiamate "encyclopedie". Impossibile inoltre trovarli lontani dal mare; lo amano troppo profondamente, forse unica emozione prosaica in una vita altrimenti dedicata interamente alla spasmodica ricerca di conoscenza. Malgrado il loro aspetto spaventoso, dovuto alla mole colossale e all'unico occhio, gli enciclopi sono creature pacifiche, depositarie di scienze perdute, indifferenti agli aspetti più materiali dell'esistenza nella sua quotidianità e, in generale, alle altre creature viventi, da cui stanno ben lontani. Sono anche dotati di misteriosi poteri: con quell'unico occhio vedono con difficoltà le piccole cose della vita, ma possono scrutare molto lontano nel tempo e nello spazio. Diffidano dalle divinità o dai poteri superiori, e ritengono che la loro conoscenza non vada divulgata soprattutto nei confronti degli umani, considerati guerrafondai senza speranza. Nei rari incontri con altre creature viventi, se l'interlocutore è educato, amichevole e dotato di una discreta cultura, dopo un'iniziale ritrosia l'enciclope sarà lieto di chiacchierare amabilmente degli argomenti più disparati, talvolta col rischio di divenire logorroico. Al contrario, è bene evitare di mostrare cattive intenzioni. Gli enciclopi ripudiano la violenza, preferendo l'arte retorica, ma sono pronti a difendere a costo della vita le proprie biblioteche. Le armi preferite sono un enorme libro borchiatto e piccoli libri da lancio dotati di bordi affilati.



ENCICLOPE

Gigante Enorme, generalmente legale buono

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 200 (16d12 + 96)

Velocità 12 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	22 (+6)	14 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza For +11, Int +10, Sag +6

Abilità Arcano +10, Indagare +10, Intimidire +7, Persuasione +7, Storia +10

Sensi Percezione passiva 12, scurovazione 36 m

Linguaggi tutti

Sfida 11 (7.200 PE) **Bonus di Competenza:** +4

Visione Monoculare. L'enciclope subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire effettuati contro un bersaglio più lontano di 12 metri.

Sapienza Enciclopedica. L'enciclope dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Storia) effettuate per ricordare eventi storici.

Saccoccia di Libri. L'enciclope porta sempre con sé una saccoccia dove tiene 12 libri da lancio. L'enciclope può farne rifornimento nella sua tana ogniqualvolta ne abbia bisogno.

AZIONI

Multiattacco. Se disponibile, l'enciclope può usare lo Sguardo dell'Enciclope. Poi effettua tre attacchi con il Libro Ferrato o con i Libri da Lancio.

Sguardo dell'Enciclope (Ricarica 4-6). L'enciclope sceglie una creatura situata entro 27 metri da essa e che sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di vedere l'enciclope, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è soggetto a uno dei seguenti effetti, a scelta dell'enciclope (ma non può usare lo stesso effetto per due turni di fila):

- **Paura.** Il bersaglio lascia cadere ciò che tiene in mano ed è spaventato dall'enciclope per 1 minuto. Finché è spaventato da quest'effetto, il bersaglio deve effettuare l'azione di Scatto per allontanarsi dall'enciclope lungo il percorso più breve e più sicuro possibile in ogni suo turno, a meno che non ci sia un luogo dove andare. La creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.
- **Paralisi.** Il bersaglio è paralizzato per 1 minuto. La creatura paralizzata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Libro Ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 17 (3d6 + 7) danni contundenti. Inoltre, se l'enciclope ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è stordito fino all'inizio del turno successivo dell'enciclope.

Libri da Lancio. Attacco con Arma a Distanza: +11 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d4 + 7) danni contundenti.

Incantesimi. L'enciclope lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 18):

A volontà: *individuazione del magico, luce, messaggio*

2/giorno ciascuno: *presagio, scritto illusorio, serratura arcana*

1/giorno ciascuno: *conoscenza delle leggende, respirare sott'acqua*

AZIONI BONUS

Malia Babelica. L'enciclope sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che sia in grado di vedere e inizia a parlargli in un linguaggio perduto e atavico. Se il bersaglio è in grado di udire l'enciclope, deve effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 15. Se lo fallisce, è affascinato dall'enciclope fino all'inizio del turno successivo dall'enciclope; mentre se lo supera, non è affascinato ed è immune alla Malia Babelica per le 24 ore successive.

Evoca Servitori (1/Giorno). L'enciclope evoca magicamente 1d4 + 1 **cernecri**^{RE}. Le creature evocate compaiono in spazi liberi entro 18 metri dall'enciclope. Le creature evocate iniziano il proprio turno subito dopo quello dell'enciclope e obbediscono ai comandi verbali impartiti dall'enciclope attraverso un fischiello (nessuna azione richiesta). Se l'enciclope non impartisce loro un comando, le creature evocate si difendono da eventuali altre creature ostili, ma non intraprendono alcuna azione. Ognuna delle creature evocate scompare dopo 1 ora, finché non scende a 0 punti ferita, o finché l'enciclope non muore, o fino a quando l'enciclope non le congeda con un'azione bonus.



BRONTE

I bronti sono quel che rimane di una popolazione di ciclopi di piccola stazza, un tempo asservita agli antichi giganti di dimensioni maggiori. Sono tozzi, muscolosi, con i capelli corvini e alti come un umano medio, seppur molto più robusti. Vivono nell'entroterra di Zagara, in fortezze inaccessibili, nelle zone di montagna più impervie; hanno perso il legame col mare che invece contraddistingue ancora gli enciclopi. Nelle loro roccaforti custodiscono gelosamente

gigantesche forge, grazie alle quali producono armi e corazze di pregevole fattura. Sono esseri burberi, gelosi della propria autonomia e decisamente orgogliosi. Ormai anch'essi sono abbastanza rari; la gran parte di questo antico popolo vive e lavora nelle Fucine di Nefesto situate, com'è noto, in uno dei due più grandi vulcani del Regno, il Monte Tifone, che è anche terra d'origine dei cani infernali, i cernecri. Alcuni di loro collaborano con i Quindici, fornendo manodopera per le loro biblioteche.

BRONTE

Umanoide Medio, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 15 (armatura di scaglie)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Abilità Atletica +5, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Resistenze ai Danni fuoco, veleno

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Visione Monoculare. Il bronte subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire effettuati contro un bersaglio più lontano di 9 metri.

Semianalfabeta. Il bronte è in grado di leggere, ma non è in grado di scrivere nei linguaggi che conosce.

Cresciuto nella Forgia. Il bronte dispone di vantaggio ai tiri salvezza per terminare o evitare le condizioni di affascinato, avvelenato e spaventato su se stesso.

AZIONI

Multiattacco. Il bronte effettua due attacchi con il Martello da Fabbro o con il Giavellotto.

Martello da Fabbro. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Se il bronte mette a segno un colpo critico, il bronte tira un dado extra.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Riparare (2/Giorno). Il bronte impiega la sapienza da fabbro tramandata da millenni per riparare un oggetto o un costrutto situato entro 1,5 metri da lui, che recupera 9 (2d6 + 2) punti ferita.

REAZIONI

Ignoranza Incredibile (Ricarica 5-6). Il bronte è talmente distratto da non accorgersi quando subisce dei danni, e non ne sente nemmeno il dolore. Quando il bronte subisce danni, può tirare un d8 e sottrarre il numero ottenuto ai danni subiti.



CERNECRO

I cernecri sono cani da corsa e da caccia di origine infernale. Hanno l'aspetto di grossi levrieri color della cenere, con occhi di brace e zampe che fondono la roccia a ogni passo. Vivono nelle profondità dei vulcani, presso affioramenti di zolfo e lava e dove la terra si dischiude agli Inferi, ma possono essere evocati in superficie attraverso complessi rituali oppure tramite fischi e richiami cinofili. In tal caso, sono pronti a sciamare dalla bocca del monte per attaccare in branchi inferociti, sputando fiamme dalle fauci fumanti. Sia gli enciclopi sia i bronti sanno richiamare e comandare i cernecri in caso di bisogno, grazie a speciali fischi. Ci sono rare istanze in cui i bronti riescono addirittura ad allevarli.

CERNECRO

Immondo Medio, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	13 (+1)	8 (-1)

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Immunità ai Danni fuoco

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce le Male Parole ma non può parlarle

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Vista e Udito Acuti. Il cernecro dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista e sull'udito.

Tattiche del Branco. Il cernecro dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura, se almeno uno degli alleati del cernecro si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Salta, Fuffi! Dopo una rincorsa di 3 metri, il cernecro può effettuare un salto in lungo di un massimo di 6 metri.

Debolezza all'Acqua e al Gelo. Se il cernecro si muove nell'acqua, se gli vengono versati 2 o più litri d'acqua addosso o se subisce danni da freddo, il cernecro subisce svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 6). Il cernecro esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.



TITIVILLO

Il titivillo è una creatura demoniaca che infesta le biblioteche e si trova un po' dappertutto, ovunque ci siano libri ben stационati: si nutre difatti di parole scritte, che divora famelicamente. È chiamato anche "il demone dei refusi" perché ama gozzogliare nei libri lasciando dietro di sé numerosi errori di scrittura prima **inessistenti**. Fisicamente **apare** come un demonietto spettrale delle **dimensioni** di un **baraccio** e di colore **verdestro** (sulla cui pelle, pare, talvolta **scrifono** i testi che divora). Secerne un moccio **gellatinoso** particolarmente sgradevole ed è in grado di **attraversare** i libri (e i materiali adiacenti a essi, come librerie e muri) come **fussero** immateriali. I libri da lui divorati **s riconoscono** perché diventano **talamente** pieni di refusi da essere pressoché **ileggibili**. Infesta le biblioteche come un vorace parassita e, quando **riesce**, ne prende **interabente** il controllo trasformandole nella

propria tana e cacciando via qualunque altri forma di vita. Per ovvi motivi è **pariticolarmen**te odiato dagli enciclopi che, quando si accorgono di un'**infestazione** di titivilli, vi scatenano contro una guerra senza quartiere.



TITIVILLO

Immondo Piccolo, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 66 (12d6 + 24)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +5, Car +6

Abilità Furtività +6, Inganno +6, Intuizione +5, Persuasione +6

Resistenze ai Danni fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate

Sensi Percezione passiva 12, scurovazione 18 m

Linguaggi tutti

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Cercatore di Libri. Il titivillo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) effettuate per individuare libri.

Cedula Vacua. Il titivillo può muoversi attraverso i libri e gli eventuali oggetti immediatamente adiacenti a essi (librerie, muri), come se fossero terreno difficile. Subisce 4 (1d8) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un libro.

Resistenza alla Magia. Il titivillo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista Letteraria. L'oscurità magica non ostacola la scurovazione del titivillo.

Moccio Verde. Il titivillo è ricoperto da un moccio gelatinoso che disperde dietro di sé e sui libri che attraversa. Ogni prova di Saggezza (Sopravvivenza) effettuata per seguire le tracce del titivillo dispone di vantaggio.

AZIONI

Multiattacco. Il titivillo effettua due attacchi con la Raffica di Artigli e usa Dispetto.

Raffica di Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (2d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici.

Dispetto. Il titivillo sceglie una creatura situata entro 3 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire e alle sue prove di caratteristica fino all'inizio del turno successivo del titivillo.

Horror Vacui (3/Giorno). Il titivillo sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventato per 1 minuto. La creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il titivillo si trova entro la sua linea di vista: se la creatura supera il tiro salvezza, l'effetto per lei termina.

AZIONI BONUS

Mangiatore di Parole. Se il titivillo attraversa un libro, può mangiare le parole contenute al suo interno e recuperare in questo modo 9 (2d8) punti ferita. Le pagine di un libro che è stato assorbito in questo modo diventano piene di refusi e quindi semi illeggibili, come se il testo stesso fosse stato masticato.

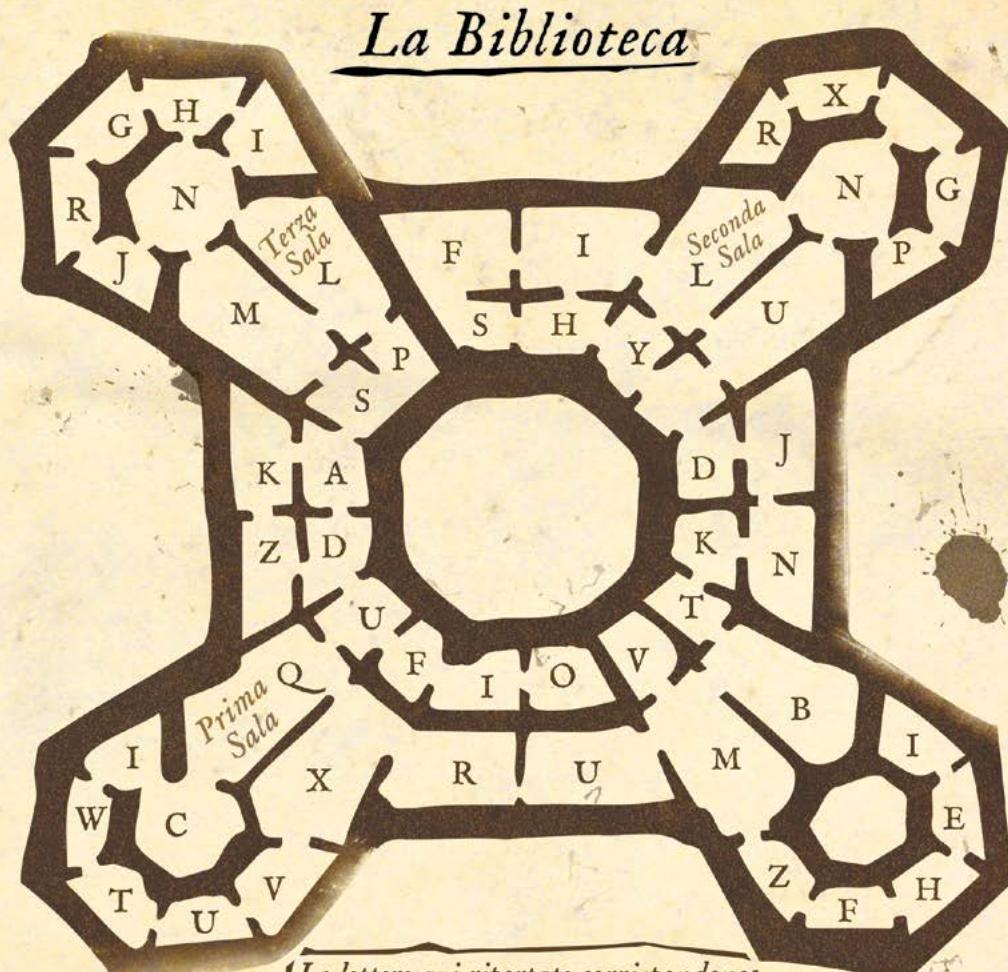
Fragmina Verborum (Ricarica 5-6). Il titivillo sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere e confonde la sua mente inondandola di refusi mentali. Se la creatura scelta non parla alcun linguaggio, non può essere influenzata da quest'azione. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 14, altrimenti non è in grado di parlare, se non con versi confusi, o di lanciare incantesimi con componenti verbali per 1 minuto.

TANA: LA BIBLIOTECA

La biblioteca è la tipica tana dove l'enciclope colleziona i propri libri. Di solito viene scelta una torre o un faro abbandonato: la forma cilindrica è per loro molto importante, per ignoti motivi. I libri ivi contenuti sono trattati con incredibile delicatezza, e maneggiati tramite strumenti alla bisogna. L'unico occhio dell'enciclope ha inoltre straordinarie capacità: può leggere caratteri minuscoli, come sono appunto quelli dei libri umani in confronto al suo titanico capoccione. Gli enciclopi, che preferiscono allenare la mente ai muscoli, si servono dei bronti come aiutanti per gestire l'immenso patrimonio librario, in cui ogni libro ha bisogno di essere sistemato, spolverato, catalogato in modi sempre

nuovi (il che vuol dire spostare immense quantità di carta da una parte all'altra). Il problema è che i bronti, come detto, sono dei buzzurri semianalfabeti, ma d'altronde l'enciclope nella sua misantropia non ha molta altra scelta. Nei pressi della biblioteca vengono a volte allevati dei cernecri per tenere lontani i curiosi.

In questo caso ci soffermeremo sulla biblioteca dell'enciclope Emberto Uco sull'isola Baudolina. Emberto è forse il più stimato dei Quindici. Da diversi anni è però scomparso, dopo essere partito per un misterioso viaggio alla ricerca di un rarissimo volume necessario a combattere "una minaccia esistenziale che incombe sul Regno". Ha lasciato di guardia un gruppo di fedelissimi bronti, illetterati ma devoti all'en-



*Le lettere qui riportate corrispondono
a quelle scolpite sullo stemma che
sovrasta l'ingresso di ciascuna delle
sale librarie.*



ciclope in modo quasi religioso, tanto da assomigliare a inquietanti cultisti. Inoltre, la biblioteca è infestata da un titivillo particolarmente aggressivo, visto il ben del Padre Terno letterario accumulato in secoli e secoli; demone contro cui i bronti combattono senza tregua ma con scarsi risultati. La biblioteca è una torre di pietra rossa, divisa su più piani pressoché identici. Qui si illustra quello in cui si trovano le sale nobili, con i volumi più preziosi.

SCALA D'ACCESSO

L'accesso al piano, delimitato da colonne di pietra. È necessario fare silenzio assoluto per non essere scoperti dai **bronti^{BE}** di guardia sul piano. L'aria è pervasa da un odore dolciastro di carta ammuffita. Vi sono 4 bronti che girano sul piano, catalogando e cercando libri sulla base degli ordini ricevuti dall'enciclope, ma più spesso litigando fra loro per futili motivi: di tanto in tanto si sentono i loro borbottii gutturali. Ogni minuto in cui si trovano all'interno della biblioteca, le canaglie devono superare una prova di gruppo di Destrezza con CD 13, altrimenti i bronti accorreranno per ingiungere aggressivamente alla cricca di lasciare immediatamente la biblioteca. I bronti indossano tutti dei sai da monaci e impugnano martelli da fabbro e giavelotti. Se provocati, o se le loro minacce venissero ignorate, attaccheranno i giocatori richiamando anche 1d4 + 1 **cernecri^{BE}** che accorreranno dalla scala centrale. Si può provare a parlare con loro e, superando una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 si guadagna la loro fiducia: a quel punto essi chiederanno aiuto per sconfiggere un titivillo particolarmente infestante. In cambio, dopo aver distrutto l'entità demoniaca, cominceranno alle canaglie come trovare uno speciale tesoro qui custodito, secondo le misteriose indicazioni dell'enciclope: "Nel Regno spesso le stupidaggini degli ubriachi in taverna diventano realtà; segui questo bizzarro fenomeno, e troverai il tesoro".

SALE LIBRARIE

Le sale librerie sono decine, di dimensioni variegate, e ogni singolo ambiente è colmo di tomi, pergamene, scritti. La gran parte sono in lingue sconosciute o testi di scarso interesse per i giocatori ma ogni tanto, a discrezione del Condottiero, può capitare un libro particolarmente interessante fra quelli elencati nella tabella accanto. Ognuna di queste stanze presenta una lettera incisa su uno stemma di marmo sulla sommità di ogni arco d'accesso: se esaminati, si scoprirà che si possono premere e che il farlo in alcuni casi produce un rumore di ingranaggi che si muovono.

Libri delle Sale Librarie

d6	Libro
1	<i>Madonna Lionessa e altre novelle del Pecorone.</i> Trattasi di racconti pruriginosi.
2	<i>IL LIBBRO.</i> È un libro nero con scritto LIBBRO in copertina. All'interno, nelle pagine è scritto solo "paggine".
3	<i>I Libri Sibillini.</i> Aprendoli a caso, prevedono la Bestia Nera del giocatore, vale a dire il mostro che un giorno lo ucciderà. Il condottiero tirerà un d20, aprirà a caso questo volume, e andrà alla pagina equivalente a quella aperta casualmente + numero tirato col dado. La creatura presente in quella pagina è la Bestia Nera: va evitata e mai affrontata, se non si vogliono subire le conseguenze.
4	Il saggio <i>Come diventare ricchi usando 20 petecchioni e l'intelligenza.</i> Contiene una sola pagina scritta: "Il modo più intelligente di usare questo libro è rubare 20 petecchioni a qualcuno e dargli in cambio questo libro, dicendogli di avere usato i suoi soldi per comprarglielo".
5	Il Diario Perduto di Agnese Pollo, purtroppo facilmente riconoscibile come un falso pacchiano.
6	Il <i>Codex Cherubini</i> , enciclopedia scritta però in una grafia indecifrabile e asemica. Contiene segreti rivoluzionari in tema di zoologia, botanica, mineralogia, etnografia, tecnologia, architettura... ma è completamente incomprensibile.

SALE NOTABILI

Tutte le sale si presentano come simili, piene solo di libri, rotoli di testo e polvere, tranne le seguenti, dove si possono effettuare degli incontri:

PRIMA SALA

Un bronte avvolto da un mantello da monaco, una sciarpona e dei guanti di lana neri è seduto su uno scrittoio leggendo un antico tomo. È un vecchio bronte cieco, anzianissimo, con l'occhio bianco e latteo. Il tomo che sta maneggiando è il secondo libro della Poetica di Barlaufusane dedicato al riso e, su ogni angolo di pagina, vi è una vistosa macchia violacea. Vi chiede di aiutarlo a raggiungere la pagina 714 perché è malato di una grave forma di artrite e non riesce da solo. Se un personaggio ci prova, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenato per 1 ora e subisce 7 (2d6) danni da veleno: le macchie viola in ogni pagina sono difatti intrise di una sostanza tossica. Se si raggiunge la pagina in questione, le canaglie che sanno leggere troveranno una storia intitolata "Il grosso cane" e contiene le avventure comiche di un cane gigante che gira per il Regno, cercando di scrivere un atlante che racchiuda tutte le stupidaggini proferite dagli ubriaconi della famigerata taverna *Al Faccialibro*.

SECONDA SALA

Vi sono diverse brandine e oggetti personali dei bronti.

TERZA SALA

Contiene un armadio di penitenza chiuso, con all'interno un monaco in preghiera. Se esaminato, si rivelerà essere uno scheletro ammuffito. In una tasca ha un foglietto di carta con questa scritta:

----- E -----

IL TITIVILLO

La biblioteca è infestata da un **titivillo^{BE}** che vaga liberamente tra una sala e l'altra. Se vede i personaggi inizierà a scagliare loro contro dei libri, per poi fuggire e cercare di spaventarli se attaccato. Se vorranno ucciderlo o sconfiggerlo per poi catturarlo, i personaggi dovranno quindi inseguirlo, superando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 (i personaggi dispongono di vantaggio a causa delle scie lasciate dal moccio del titivillo). Se sconfitto, catturato e interrogato, rivelerà che un tesoro raggardevole è raggiungibile tramite una specifica combinazione di lettere ottenuta premendo gli stemmi delle lettere sulle arcate delle sale. Lui conosce solo una lettera. Far tirare ai giocatori 1d6 per decidere qualche lettera (e posizione nella parola) di "CANONE".

LA STANZA SEGRETA

Raccogliendo gli indizi, i giocatori possono scoprire che la parola CANONE è la chiave dell'accesso alla stanza segreta. Per accedervi è necessario premere solo i sei stemmi che compongono la parola "canone", e in ordine preciso (quindi prima C, poi A, ecc.), tra le decine che sormontano gli ingressi delle varie stanze. Una volta fatto, nella stanza della "E" si sposterà una librerie rivelando una nicchia segreta contenente il tesoro: un *Trattato noiosissimo del Regno di Fandonia^{MA}*, 5 gransoldi, e un tesoro dalla **Refurtiva di Tana**.

Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	Il Grimorio Rosa. Una principina capricciosa e altezzosa, molto famosa in tutto il Regno per la sua linea di vestiti pacchiani venduti in tutti i più importanti mercati del Regno, ingaggia la cricca per aiutarla. È stata difatti ingannata da un gruppo di bronti che le hanno venduto un grimorio rosa trafugato nella biblioteca di un enciclope, teoricamente in grado di donarle il potere di rendere meraviglioso qualsiasi abbinamento di vestiti, ma con risultati in realtà diametralmente opposti: ora la capricciosa si veste in modo orribile. Riuscirà la cricca ad aiutarla?
2	La setta. Una setta di bronti imperversa in una remota regione di Zagara terrorizzando gli abitanti: il loro scopo è trovare libri e bruciarli. Sono devoti a un enciclope impazzito che dopo millenni di erudizione è arrivato alla conclusione che la conoscenza vada distrutta perché l'umanità non la merita. La cricca viene ingaggiata per prelevare un grimorio arcano particolarmente pregiato nascosto nella biblioteca del gigante, sempre che esista ancora...
3	Il libro perduto. L'archivio del governatorato di Zagara è infestato da titivilli particolarmente perniciaci che stanno divorando tutti i testi dei faldoni processuali, mandando a ramengo i processi contro i criminali della regione. I birri promettono alla cricca l'immunità a condizione che li liberino dall'infestazione.
4	L'amore ai tempi dei ciclopi. Un enciclope chiede alla cricca di trovare la sua amata, partita da diversi anni per un misterioso viaggio verso sud...
5	Corri Cervecro, corri! Un bronte che alleva cervi da corsa chiede alla cricca di intrufolarsi in una famigerata gara illegale sulle piste di lava del Monte Tifone...
6	Titanomachia. Un enciclope esce dal suo tipico isolamento per minacciare il feudo di un Duca-Conte, a causa di un grave torto subito da parte del nobile. Il consigliere del Duca-Conte ingaggia la cricca per aiutarlo a evitare un conflitto che si preannuncia sanguinoso.

“Chi non legge vive una sola vita.
Chi legge vive migliaia di vite.
La lettura è un’immortalità all’indietro.”

- EMBERTO UCO, ENCICLOPE -

Carpaccio di Titivillo

Rinomata fra i Cuocomanti è la morbidezza della carne del titivillo, così come ambiti sono i suoi effetti che inducono erudizione e cultura. La più famosa navigatrice dei Sette Mari e Mezzo, Agnese Pollo, così definì una cena a base di demonetto librario, mentre vagava con la mente in chissà quali informazioni preziose acquisite durante la digestione: "Fortuna e gloria, amici miei. Fortuna e gloria.".

Per cucinare questa ricetta è necessario un titivillo intero.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi del Carpaccio di Titivillo, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 titivillo può essere venduto a un acquirente interessato a 75 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

CARPACCIO DI TITIVILLO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Titivillo (alla bisogna: vitello o tagli teneri di manzo)	50 minuti al più	Per cuochi che non sian esploratori di cavità nasali
Ingredienti		
- titivillo	- sale	- formaggio grana
- due limoni	- pepe nero	
- olio d'oliva	- rughetta	

Metodo: poiché i titivilli han le carni più tenere fra tutte le bestie oscure, si raccomanda di consumarla cruda per gustarne appieno il sapore delicato e la consistenza burrosa, ma solo dopo la marinatura indispensabile per rimuoverne il retrogusto di carta e polvere che v'alberga.

In prima cosa si prepari la semplice salsa per la marinatura spremendo i limoni e aggiungendo un terzo d'olio, sale e pepe a piacimento. Si amalgami con una forchetta o una frusta e si ponga la salsetta da parte. Poscia si tagli a fette

sottili la carne di titivillo, la disponga in un recipiente di vetro o ceramica e si lasci a marinare una quarantina di minuti colla salsa di limoni. Si copra dunque un vassoio con un letto di rughetta, ove si adagerà la carne in bella posa al termine della marinatura, e in cima si sparpaglino scaglie di formaggio grana senza stare a lesinare.

Infine, si distribuisca sopra la salsa e si decori con altra rughetta. I cuochi che ne sian capaci potrebbero voler creare rose arrotolando le fettine di carne, ponendovi all'interno il grana per meglio

far figurar il piatto; si prevede che molti vorranno cimentarsi in tale ingegnoso acconcio, ma pochi saran capaci di farlo senza che paian deretani di mucca invece che fiori di roseto.

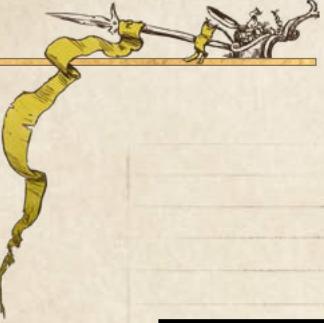
Avvertenze: la tenera carne di titivillo conferisce erudizione, massima eloquenza e il potere d'apprendere libri intieri al solo scorrerli collo sguardo, ma anche tale logorrea da render insopportabile pure la fanciulla più avvenente. Ci si figuri il laido trippone qual il cuoco novello tutti sanno esser di norma.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, un titivillo permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi di Carpaccio di Titivillo dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza e di Carisma per le 6 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura inizia a parlare senza freno, ininterrottamente e senza potersi mai fermare: subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) e di Saggezza (Percezione) basate sull'udito per 6 ore, al termine delle quali ottiene 1 livello di indebolimento.



Spina-De-Mul

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: VORTIGANA/MONTI PALLIDI
AMBIENTE & TIPO DI TANA: MONTAGNA

ORIGINI FOLKLORICHE

Gran parte dell'ispirazione di questa scheda deriva dalla mitologia legata al Regno dei Fanes, una delle leggende più ricche e complesse del folklore italiano e, in particolare, della tradizione ladina-dolomitica. Si tratta dell'unica saga nata sul territorio italiano che sia paragonabile ai grandi cicli leggendari europei, come quello arturiano o quello nibelungico. Fu raccolta e trascritta verso la fine dell'800 dall'austriaco Karl Felix Wolff, e narra dell'espansione e del declino del grandioso Regno dei Fanes. Re e falsi re, guerrieri e regine, battaglie, tradimenti, gioielli mistici e armi magiche, simpatiche marmotte e aquile malvage, stregoni e nani-fabbri... un compendio articolato e ricchissimo, tutto da scoprire.

Nelle eterne latebre delle foreste più inaccessibili e sperdute dei Monti Pallidi si aggira lo spina-de-mul, il mostro a tre occhi, il Diavolo Mulo. Creatura immonda, metà mulo e metà scheletro putrefatto, il suo nome significa "scheletro d'asino" in dialetto vortigano. Il suo orrendo muso decomposto ha un terzo occhio frontale, un occhio-gemma chiamato Rajeta e dotato di mistiche poteri. Tramite la Rajeta e uno speciale veleno, lo spina-de-mul può assoggettare le anime degli esseri sentienti che lo circondano, rendendoli suoi schiavi.

“...e il sole calante le aguglie / tinga a i pallidi monti / sì che di rosa nel cheto vespero / le Marmagliale care al Verzellio / rifulgan, palagio di sogni, / eliso di spiriti e di fate.”

- GIOSUALDO CARDUCCIO,
POETA DI STRADA -





In via di estinzione... per fortuna. Un paio di millenni fa, anno più anno meno, i vecchi diavoli muli erano numerosi e giunsero persino a ingaggiare una guerra contro l'allora potente Regno dei Fanes. Oggi sono rimasti in pochi; si pensa a non più di una mezza dozzina sparpagliati lungo tutto l'arco dei Monti Pallidi. Non bramano più di conquistare le montagne, ma non per questo sono meno pericolosi. Lassù, sui loro picchi lontani dalla civiltà, con il loro macabro corteo di glabri folletti laurini e di perverse streghe-bestia, rappresentano ancora oggi un potere immondo. Potrebbero scoprirlo a loro spese gli incauti esploratori di quelle gelide altitudini, rischiando di divenire a loro volta schiavi per l'eternità...

Mummificazione vivente. Lo spina-de-mul è tipicamente armato di un arco intriso di frecce velenose che hanno il potere di mummificare le incaute vittime. Il veleno inoculato, la tsicuta, trasforma le sue prede in mummie viventi, assoggettate al potere della Rajeta; oltretutto la gemma è in grado di ipnotizzare, paralizzare e leggere le menti entro un certo diametro di distanza – uso che di solito precede di poco il lancio delle frecce mummificatrici.

Tana libera tutti. Lo spina-de-mul non ha una tana vera e propria. Dorme in buche scavate nel terreno, prediligendo luoghi in qualche modo toccati dalla morte. Attitudine che lo rende ancora più temibile, perché vuol dire che il pericolo potrebbe nascondersi dietro l'angolo. Anche perché non di sole anime vive lo spina-de-mul: ha bisogno di nutrirsi, e lo fa di qualsiasi cosa sia fatta di carne. Ama particolarmente quella dei viaggiatori umani, che avverte da grande distanza. Quando caccia, tende a scavare un cunicolo sotterraneo circa un metro sottoterra, come una mortifera talpa gigante, e arrivare sotto la preda.

Orrendi famigli. Il diavolo mulo è spesso circondato dai laurini, creature semplici e di scarsa intelligenza, che utilizza come suoi famigli. Per motivi similari, egli vive di solito nei pressi di covi di bregostane, che se ne avvertono la presenza tendono a circondarlo come una sorta di ragnatela protettiva, poiché profondamente devote – per ragioni imperscrutabili – al suo mистico terzo occhio, da cui sono attratte e terrorizzate allo stesso tempo. Un detto montanaro dice difatti: “Se vuoi la Rajeta, cerca la bregostana”. Se lo spina-de-mul viene attaccato non è raro che richiami a sé, tramite urla gutturali e lampi della Rajeta, queste sue due schiere.



SPINA-DE-MUL

Immondo Medio, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 120 (16d8 + 48)

Velocità 12 m, scavare 4,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Int +5, Car +7

Abilità Furtività +7, Inganno +7, Percezione +6, Persuasione +7, Sopravvivenza +6

Resistenze ai Danni necrotico, veleno

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Male Parole, Volgare, telepatia 18 m

Sfida 8 (3.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Occhio-Gemma. Lo spina-de-mul è in grado di vedere la realtà per quello che è e di leggere i pensieri più reconditi di ogni creatura. Il suo terzo occhio frontale, la Rajeta, crea un'area magica con gli stessi effetti dell'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD 15 del tiro salvezza) e *visione del vero*, in una linea lunga 18 metri e larga 3 metri. All'inizio di ogni suo turno, lo spina-de-mul decide in che direzione è rivolta la linea. Inoltre, la Rajeta fornisce allo spina-de-mul vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Scavatore di Cunicoli. Lo spina-de-mul può scavare attraverso la terra e piccole rocce e quando lo fa, non disturba il materiale attraverso il quale si muove.

Mimetismo nelle Montagne. Lo spina-de-mul dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi e muoversi silenziosamente nei terreni rocciosi.

Olfatto Acuto. Lo spina-de-mul dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

AZIONI

Multiattacco. Lo spina-de-mul può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua un attacco con il Morso e un attacco con gli Artigli oppure effettua due attacchi con la Tsicuta. Se disponibile, può sostituire un attacco con l'uso della Rajeta.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta dello spina-de-mul situata entro 18 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante di ogni esemplare di spina-de-mul per le 24 ore successive.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d10 + 3) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Tsicuta. Attacco con Arma a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti il suo massimo dei punti ferita è ridotto di un ammontare pari ai danni da veleno subiti. Questa riduzione permane finché il bersaglio non completa un riposo lungo. Se quest'effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore. Un umanoide ucciso da quest'attacco si anima dopo 24 ore come **mummia** sotto il controllo dello spina-de-mul, a meno che l'umanoide non sia riportato in vita o il suo corpo non sia stato distrutto. Lo spina-de-mul non può controllare più di tre mummie contemporaneamente.

Rajeta (Ricarica 5-6). Lo spina-de-mul attiva il suo terzo occhio e sceglie una creatura che egli è in grado di vedere e situata entro 18 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti subisce uno dei seguenti effetti, a scelta dello spina-de-mul:

- **Paralisi.** Il bersaglio è paralizzato. Lo spina-de-mul deve concentrarsi per mantenere la paralisi (come per un incantesimo), che dura 1 minuto, ma può essere interrotta da un incantesimo *ristorare inferiore* o una magia analoga. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e se lo supera, l'effetto per lui termina.

- **Ipnosi.** La creatura è affascinata dallo spina-de-mul per 1 minuto. Lo spina-de-mul deve concentrarsi per mantenere l'ipnosi (come per un incantesimo), ma quest'ultima può essere interrotta da un incantesimo *calmare emozioni* o una magia analoga. Mentre il bersaglio è affascinato, lo spina-de-mul può dargli un ordine finché esso è cosciente (nessuna azione richiesta), comunicando attraverso la telepatia con il bersaglio, ed esso farà del suo meglio per obbedire. Lo spina-de-mul può specificare un corso d'azione semplice come "attacca quella creatura", "corri fin laggiù", "portami quell'oggetto", "fuggi via", o "fermati". Se la creatura porta a termine l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da parte dello spina-de-mul, essa si difende al meglio delle sue capacità. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e se lo supera, l'effetto per lui termina.

Banchetto da Incubo. Lo spina-de-mul divora il cadavere di un nemico a portata. Ogni creatura a scelta dello spina-de-mul che si trovi entro 18 metri da esso e in grado di vedere la scena deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventata dallo spina-de-mul per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura è incapacitata, non può capire i discorsi o leggere e si limita a farfugliare parole senza senso. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune al Banchetto da Incubo per le 24 ore successive.



BREGOSTANA

La bregostana è una demoniaca creatura che popola i Monti Pallidi e che per il suo aspetto è soprannominata strega-bestia. Ha difatti le sembianze di una creatura scimmiesca e selvaggia, coperta da una folta peluria, e di un abito di stracci, sozzura, pellicce lacerate e corteccia; spesso è indistinguibile dagli alberi delle antiche foreste in cui striscia silenziosa. Vive da sola, perlomeno nascondendosi in grotte inaccessibili, da cui striscia fuori gibbosa solo dopo il tramonto, per appropiarsi ai villaggi più isolati e cercarne di carpire delle prede (con una predilezione per le tenere carni di neonati). Se incrociata di giorno (evento molto raro), è lenta e debole; ma di notte essa è dotata di una inusitata rapidità, muovendosi fra gli alberi quasi come un primate, per poi ghermire dall'alto i sottostanti malcapitati.

Cleptomania. Le bregostane sono irrimediabilmente cleptomani. Rubano qualsiasi cosa, anche se sono attratte in particolar modo da manufatti in legno, materiale che le attira in modo morboso. Possono aggredire viandanti solitari anche solo per derubarli dei loro averi: la bregostana non resiste mai all'impulso di rubare! E per questo, le loro grotte sono dei labirinti puzzolenti zeppi di cianfrusaglie di ogni genere che ricoprono pavimento e pareti. C'è anche un rovescio della medaglia: gli oggetti della bregostana sono intrisi fino al midollo dell'immonda sostanza fangosa che ne ricopre il corpo: quindi, se una canaglia dovesse rubare qualcosa di nascosto in una tana di bregostana, e non la uccidesse... lei ingaggerà una caccia notturna e verrà a cercarla, seguendo la scia di icore. C'è una sola cosa che questi esseri immondi temono: i lupi e i loro cugini cani. Al solo sentirne l'odore, o se ne percepiscono le tracce, fuggiranno a rintanarsi nelle loro luride spelonche, in attesa di momenti migliori per compiere le loro scorribande notturne.



BREGOSTANA

Immondo Medio, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 119 (14d8 + 56)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	17 (+3)	18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +7, Des +6

Abilità Atletica +7, Furtività +6, Percezione +6, Rapidità di Mano +6, Sopravvivenza +6

Resistenze ai Danni fulmine

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 7 (2.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Mimetismo nelle Foreste. La bregostana dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi o per muoversi silenziosamente nei terreni boschivi.

Vista e Olfatto Acuti. La bregostana dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.

Avversione ai Canidi. La bregostana è spaventata da ogni mostro che abbia la parola "lupo" o "cane" nel suo nome o che sia riconducibile nell'aspetto a un lupo o un cane (come ad esempio il bavalisco).

Accumulatrice Compulsiva. La bregostana è ossessivamente gelosa della sua refurtiva. Se una creatura ruba uno o più dei suoi oggetti dalla sua tana, ella farà di tutto per ritornarne in possesso. La bregostana è consapevole della presenza dei suoi oggetti entro un raggio di 15 km dalla sua tana. Conosce la distanza e la direzione di ogni suo oggetto. Un oggetto protetto da un incantesimo anti-individuazione, oppure da magie simili, non può essere percepito in questo modo.

Movimenti Innaturali. La bregostana può arrampicarsi su superfici difficili, compresi i soffitti (su cui si muove a quattro zampe), senza effettuare una prova di caratteristica.

Debolezza alla Luce del Sole. Finché è esposta alla luce del sole, la bregostana dimezza la sua velocità di movimento e subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

AZIONI

Multiattacco. La bregostana può usare la Presenza Spaventosa. Poi effettua un attacco con il Morso Velenoso, un attacco con gli Artigli e uno con il Pugnale Saettante.

Presenza Spaventosa. Ogni umanoide situato entro 18 metri dalla bregostana e che sia consapevole della sua presenza, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune al Banchetto da Incubo per le 24 ore successive.

alla Presenza Spaventosa di ogni esemplare di bregostana per le 24 ore successive.

Morso Velenoso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 13 (2d8 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni taglienti e il bersaglio, se è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è maledetto. Fintanto che il bersaglio è maledetto, ogni volta che inizia un riposo breve o lungo, la sua mente è affollata da incubi orribili e per questo motivo non ottiene alcun beneficio quando completa un riposo breve o lungo. La maledizione permane finché non viene rimossa da un incantesimo riuovi maledizione o da una magia analoga.

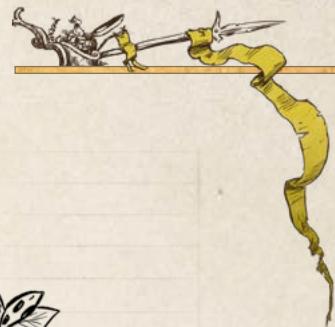
Pugnale Saettante. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d4 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fulmine e se il bersaglio è una creatura, non può effettuare reazioni fino all'inizio del prossimo turno della bregostana. Inoltre, quando la bregostana ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio prende fuoco; finché qualcuno non usa un'azione per estinguere le fiamme, la creatura subisce 7 (2d6) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno.

Sguardo di Follia (Ricarica 5-6). La bregostana sceglie una creatura spaventata situata entro 9 metri da lei e che sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la bregostana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 contro quest'effetto magico, altrimenti subisce 36 (8d8) danni psichici ed è afflitto da follia temporanea: è soggetto a un effetto della tabella "Follia Temporanea" per il minuto successivo.

Banchetto da Incubo. La bregostana divora il cadavere di un nemico a portata. Ogni creatura a scelta della bregostana che si trovi entro 18 metri da lei e in grado di vedere la scena deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata dalla bregostana per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura è incapacitata, non può capire i discorsi o leggere e si limita a farfugliare parole senza senso. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune al Banchetto da Incubo per le 24 ore successive.

AZIONI BONUS

Cleptomane. La bregostana effettua una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) per rubare un qualsiasi oggetto, come per esempio un manufatto o un borsello. Se l'oggetto da sottrarre è un manufatto di legno, la bregostana dispone di vantaggio alla prova.



FANES

I fanes sono dei folletti minuti, dai lineamenti delicati e le orecchie a punta, e di un colore rosa acceso, quasi fluorescente. Posseggono piccole ali colorate che, seppur non gli permettano di volare, agitano per spargere una polvere magica in grado di causare un sonno profondo in chiunque la respiri.

Nell'Era Arcaica del Sinistro Stivale, di cui poco rimane, il Regno dei Fanes era uno dei più vasti e potenti, e occupava buona parte dei Monti Pallidi.

Le poche vestigia dell'antico splendore sono ancora visibili in stele, petroglifi, incisioni e sparute rovine delle loro leggendarie città-giardino. Ma, come dicevano i draconiani, *sic transit gloria mundi*: più di mille anni fa il loro glorioso regno cadde sotto l'urto delle nuove popolazioni che stavano via via prendendo piede nel Sinistro Stivale, e oggi di loro resta solo questo isolato, timido e sparuto popolo di folletti, ombra di quel che furono.

Enrosadira. Al contrario dei cugini laurini, i fanes sono amabili e accoglienti, seppur piuttosto dispettosi. Ma soprattutto, sono la causa del fenomeno dell'*enrosadira*, vale a dire la colorazione rosa dei monti quando vengono colpiti da una qual certa luce. Sono da sempre in aperta ostilità con i laurini, che però pare siano loro imparentati...

Giardini segreti. I fanes abitano giardini meravigliosi, inaccessibili (di solito) dagli umani e dalle altre creature sentienti, anche per la loro posizione sulle vette delle montagne. Sono straordinari giardinieri e la loro eccellenza nella botanica è intrisa di magia: per proteggere i loro giardini fatati, oltre a fiori e frutti tradizionali coltivano speciali piante dotate di peculiari sistemi di difesa, che attaccheranno i malcapitati che dovessero mai imbattersi in questi luoghi per sbaglio o che abbiano l'uzzolo di cercarseli appositamente.



FANES

Folletto Piccolo, generalmente neutrale buono

Classe Armatura 11

Punti Ferita 17 (5d6)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	13 (+1)	8 (-1)

Abilità Furtività +3, Natura +5, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Petroglifico, Volgare

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Piccole Ali. Il fanes dispone di piccole ali che non gli permettono di volare, ma che sono sufficienti a planare. Se il fanes è in grado di usare le sue ali mentre cade, non subisce danni da caduta.

Lingua Verde. Il fanes è in grado di comunicare concetti semplici tramite la magia a qualsiasi pianta e qualsiasi vegetale entro 9 metri da sé. Le piante sono in grado di capirlo e lui è in grado di comprendere messaggi semplici di risposta, ad esempio: sapere se delle creature sono transitate in quella zona e quante fossero; oppure ottenere informazioni sul clima. Inoltre, il fanes può comunicare con una creatura vegetale come se entrambi condividessero un linguaggio.

Occhio Verde. Il fanes è in grado di vedere le piante e i vegetali invisibili come se fossero visibili.

AZIONI

Evoca Piante. Il fanes evoca magicamente una delle seguenti piante di taglia Media, che attiva immediatamente il suo effetto, in una zona libera situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere (non può scegliere la stessa pianta per due turni di fila):

- **Dolasilla.** La dasillas spara un proiettile grosso circa come una mela contro un bersaglio situato entro 9 metri da essa e che il fanes sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 per evitarlo, altrimenti subisce 9 (2d8) danni contundenti. Dopo aver sparato, la dasillas diventa un arbusto inanimato.
- **Lujanta.** La lujanta tenta di stritolare una creatura entro 1,5 metri da essa e che il fanes sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12 per contrastarla, altrimenti subisce 5 (2d4) danni contundenti ed è trattenuto fino alla fine del proprio turno successivo. Dopo aver cercato di stritolare il bersaglio, la lujanta diventa un rampicante inanimato.

• **Merisana.** La merisana rilascia del veleno tutto intorno a essa. Ogni creatura situata entro 1,5 metri dalla merisana deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 2 (1d4) danni da veleno ed è avvelenata fino alla fine del proprio turno successivo. Dopo aver sprigionato il suo veleno, la merisana diventa una pianta inanimata e inoffensiva.

• **Croda Rossa.** La croda rossa esplode in mille pezzi e ogni creatura situata entro 1,5 metri da essa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti è coinvolta nell'esplosione e subisce 3 (1d6) danni perforanti, viene spinta via di 1,5 metri di distanza dalla croda rossa e cade a terra prona.

Invisibilità Botanica (1/Giorno). Una pianta o un vegetale toccato dal fanes diventa invisibile per 1 ora. Quest'effetto termina per un bersaglio quando quel bersaglio attacca o lancia un incantesimo.

Polvere Magica (1/Giorno). Il fanes spruzza della polvere magica in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti cade in un sonno magico e rimane priva di sensi per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Inoltre, l'effetto termina se una creatura addormentata subisce danni o se qualcuno usa un'azione per scuoterla o schiaffeggiarla.

AZIONI BONUS

Inafferrabile. Il fanes effettua l'azione di Disimpegno o di Nascondersi.

Enrosadira (Ricarica 5-6). Il fanes irradia polvere magica su una creatura situata entro 3 metri e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio si colora di rosa acceso per le 24 ore successive. Inoltre, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è accecata fino all'inizio del turno successivo del fanes.



LAURINO

I laurini sono un popolo di folletti maligni e decisamente meno socievoli dei cugini fanes, tanto che da alcuni sono considerati esseri persi nella leggenda. Vivono sottoterra, nascosti nell'Aurona, un sistema di grotte abbandonate situato da qualche parte nei Monti Pallidi e ricavato da un'antichissima miniera di rame. Il corpo e il volto di queste creature sono del tutto bianchi e glabri: per il resto, sono bizzarramente identici ai fanes. Si occupano di coltivazione di funghi e si dice siano ruvidi e scontrosi come le rocce che gli offrono riparo; e con le pietre adorano giocare, soprattutto lanciandole con grande precisione (nessuno è felice di incontrare un laurino e la sua fionda). In più, compiono salti prodigiosi, come dei ranocchi particolarmente molesti.

Talune malelingue dicono che i laurini non siano altro che una genia imbastardita dei fanes, dei quali hanno perso il colore rosa: è forse per questo che li odiano visceralmente?



LAURINO

Folletto Piccolo, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 17 (5d6)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	13 (+1)	8 (-1)

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Immunità ai Danni fuoco

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Petroglifico, Volgare, capisce le Male Parole ma non può parlarle

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Stomaco di Ferro. Il laurino dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di avvelenato su se stesso.

Ampolle di Funghi Velenosi. Il laurino porta con sé due ampolle ripine di liquido estratto da funghi velenosi che può spruzzare o lanciare contro i nemici. In situazioni particolari, un laurino potrebbe avere con sé fino a cinque ampolle.

Mimetismo nella Roccia. Il laurino dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.

Salto da Fermo. Il laurino può compiere un salto in lungo di un massimo di 4,5 metri e un salto in alto di un massimo di 1,5 metri, con o senza rincorsa.

AZIONI

Multiaattacco. Il laurino effettua due attacchi con la Fionda. Se disponibile, può sostituire un attacco con i Funghi Velenosi.

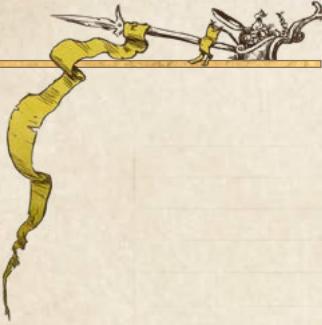
Fionda. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Funghi Velenosi (2/Giorno). Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6 m, una creatura. Colpito: 5 (2d4) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Inoltre, se il tiro salvezza del bersaglio fallisce di 5 o più, la creatura inizia a stare male e spende il suo prossimo turno a vomitare e a barcollare. Le creature che sono immuni al veleno superano automaticamente questo tiro salvezza.

AZIONI BONUS

Inafferrabile. Il laurino effettua l'azione di Disimpegno o di Nascondersi.

Fungo Porcigno (2/Giorno). Il laurino mangia un fungo porcigno e recupera 4 (1d4 + 2) punti ferita.



IL PARLAMENTO DELLE MARMOTTE

Le antiche leggende dei fanes parlano di un Regno delle Marmotte a loro amico e alleato. Dotato di un vero e proprio Parlamento, le misteriose marmotte senzienti si sono nascoste sottoterra per sfuggire all'Impero Draconiano e da allora nessuno le ha mai più viste.

Che siano forse legate alle altrettanto misteriose Oltremarmotte del Falcamonte?



TANA: GIARDINO DEL NUVO LAU

Pochissimi possono dire di aver visto i giardini dei fanes e di essere ancora in giro per raccontarlo. Una delle rare occasioni in cui di un loro giardino si ha però una descrizione, per quanto terrorizzata e sommaria, è legata alla celebre Battaglia del Nuvolau, avvenuta sull'omonimo altopiano dei Monti Pallidi. Lì, una comunità di fanes particolarmente aggressiva (a dispetto della caratteristica timidezza di questo popolo) aveva occupato un castello in disuso, trasformandolo in un giardino-fortezza su tutti i suoi livelli: d'altronde sappiamo che queste creature sono in grado di far germogliare piante su qualsiasi superficie, persino il granito delle pavimentazioni e il metallo dei cancelli. In questa sorta di foresta nata dal nulla, le canaglie più attente possono trovare diverse coperture create da carretti sommersi di edera, porzioni di muro divelte dalle radici e agglomerati di foglie alte come un morgante dietro cui cercare di passare inosservati e non farsi scoprire dalle piante-sentinella che delimitano il perimetro della zona.

Questo avamposto in particolare venne assaltato dalla banda di bravacci di Cecco il Merdu, Scaramante Infame assoldato per espugnarlo dal potentato locale, il laido Barone Nascioro. Fortunatamente per il mondo, la gentaglia di Cecco – lui compreso – morì stritolata, avvelenata, arsa viva o sforacchiata dalle piante. Unico superstite, lo stalliere che portava per loro i cavalli, da cui arrivano queste informazioni che avete appena letto.

Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	Stallo alla Vortigana. I nostri saccheggiano durante il giorno la tana di una bregostana, inimicandosi però sia lei – che inizia un'infermabile caccia notturna, attirando altre streghe lungo la corsa – sia la cricca di Faccia di Merlo, Infame al comando di una banda di reletti peggio di lui, che speravano di portare a segno il colpo prima di loro. Tutti contro tutti.
2	Il dentista. Un cavadenti assume la cricca per proteggerlo: uno spina-de-mul, difatti, per il tramite dei suoi famigli laurini ha richiesto il suo intervento per sistemargli la dentatura. Il cavadenti non si sente tranquillissimo nell'avventurarsi da solo nel folto della foresta nera, e infilare le mani in bocca al gigantesco demone carnivoro...
3	Vertigine nera. Un misterioso viandante, il <i>Vogl delle Velme</i> – il vecchio delle balle di fieno, in dialetto locale – afferma di poter portare la cricca all'ingresso della mitologica Aurona, la landa sotterranea dove vivono i laurini. Ma lui non è ciò che sembra, i laurini non sono amichevoli con gli intrusi, e le foreste circostanti pullulano di bregostane devote a loro volta a un potente spina-de-mul...
4	La grande guerra. Dopo secoli di relativa pace, è scoppiata la guerra tra fanes e laurini. Antichi contrasti, sopiti per molto tempo, sembrano esplosi all'improvviso in uno scontro aperto. La questione sta assumendo connotati inattesi e rischia di avere gravi ripercussioni in tutta la regione!
5	Usucapione. Una comune di fanes appassionati di speciali erbe pipa, che si fanno chiamare "Figli dei Fiori", occupa da anni un casolare diroccato e ormai invaso dalla foresta situato sulla cima di una rupe. Un Duca-Conte vortigano, di sangue ignobile e ricco proprietario terriero, ingaggia la cricca per far loro riscuotere gli anni di affitto arretrato. Che però il gruppo si rifiuti di pagare, poiché la proprietà non ha mai effettuato le ristrutturazioni promesse...
6	Dottore chi ami un dottore. Una canaglia della cricca, al ritorno da un lavoretto, si è gravemente ammalata di scorbutico (febbre alta, allucinazioni, e insulti gratuiti ai genitori e ai partner dei compagni). L'unico medico nella zona vive isolato su una montagna popolata però da nidi di bregostane. Il dottore ha stretto un bizzarro patto con esse, che non lo predano in cambio dei suoi servigi. Ma con gli estranei il discorso è diverso: è caccia libera...

Rajeta Di Spina-De-Mul

Ricetta montanara adatta però ai palati forti che si adattano a gusti selvatici e particolari. Conferisce il potere di controllare la mente altrui, dopo dovuta digestione della cibaria.

Per cucinare questa ricetta è necessario una Rajeta dello spina-de-mul.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 15. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Rajeta di Spina-De-Mul in Crema Balsamica, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 Rajeta dello spina-de-mul può essere venduta a un acquirente interessato a 120 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

RAJETA DI SPINA-DE-MUL IN CREMA BALSAMICA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Rajeta di spina-de-mul (alla bisogna: fegato o cuore)	30 minuti al più	Per cuochi che lo sian da almeno mezza giornata.
Ingredienti		
- Rajeta di spina-de-mul	- aceto balsamico	- farina
- due cipolle	- sale	- burro
- 1 foglia d'alloro	- olio d'oliva	- pinoli e uvetta (se piacciono)

Metodo: la Rajeta di spina-de-mul è in assoluto il boccone con le maggior proprietà magiche, ma anche il più disgustoso a vedersi e pericoloso a prepararsi, se non in modo corretto. Il segreto è l'aceto balsamico, che ne maschera il gusto putrido ed elimina il veleno rilasciato in cottura, capace di far demente il più erudito scaramante.

Ebbene si mondino le cipolle, sempre in misura maggiore della carne, e le si riduca ad anelli non troppo sottili. Si faccia a fette anche la Rajeta, e poi tali fette a striscioline, da infarinare leggermente.

In una padella a bordo alto si scaldi l'olio d'oliva e vi si ponga la cipolla, cuocendola a fuoco molto lento

assieme alla foglia d'alloro. Quando la cipolla sia appassita ma non colorita, si alzi il fuoco e si uniscano le strisci di Rajeta. Una volta che sian rosolate per un paio di minuti si aggiunga abbondante aceto balsamico, lo si faccia evaporare per una buona metà, si riabbassi il fuoco e si copra con un coperchio, acché la pietanza stufi per qualche minuto. S'abbia cura che il preparato sia umido a sufficienza, prima di coprirlo, e se si fosse ristretto troppo l'aceto s'aggiungerà un poco d'acqua prima di tappare la padella. A cottura terminata, e cioè quando l'insieme sia cremoso e non asciutto, si sali e si aggiunga una nocetta di burro, lasciando andare il fuoco lento

finché non sia sciolta. Se si vorranno usare pinoli e uvetta, si tostino in un pentolino a parte i primi e si lasci in acqua fredda una mezz'ora la seconda, per aggiungerli in cottura prima di tappare col coperchio.

Impiattare e servire ben caldo.

Avvertenze: mangiare la Rajeta permette di leggere l'altrui animo e assoggettarne la mente come uno spina-de-mul, s'abbia però presente che le vittime di tale schiavitù ne ricorderanno ogni dettaglio e, una volta che l'effetto della pietanza sia svanito, potrebbero voler servire al loro aguzzino tutt'altro e ben più indigesto pasto.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 Rajeta dello spina-de-mul permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi della Rajeta di Spina-De-Mul in Crema Balsamica può lanciare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (CD 15 del tiro salvezza) e *comando* (CD 15 del tiro salvezza) a volontà per 8 ore.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 8 ore successive, la creatura subisce svantaggio a tutti i tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro incantesimi e altri effetti magici.

Orea Uca

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: PLUTONIA

AMBIENTE: ROVINE INFERNALI

TIPO DI TANA: ROVINE DI PLUTONIA, ACCESSO GLI INFERI

ORIGINI FOLKLORICHE

L'idea delle oche mostruose viene dal Gioco dell'Oca, nato in Italia durante il quindicesimo secolo e considerato il primo gioco da tavolo moderno. La prima citazione ufficiale è del 1480 a opera di Gabriele da Barletta. Nel 1580 Francesco I de' Medici ne fece dono a Filippo II Re di Spagna. È un gioco di corsa, ed è una allegoria delle difficoltà della vita. Oltre a essere pieno di oche.

Nel luogo più infame del Regno, la necropoli maledetta di Plutonia, un tempo capitale dell'Impero Draconiano e ora cumulo di rovine fumiganti di brace e di zolfo, vi è la porta al mondo degli inferi. È qui, fra queste ciclopiche rovine, che le oche infernali starnazzano demoniache. Diavoli in forma d'animale, note come "oche aguzzine" nei gironi infernali, da lontano possono essere scambiate per normali animali da cortile, se non fosse per la stazza robusta (sono alte quasi quanto un umano medio) e gli starnazzi diabolici che emettono con becchi irti di zanne. Le zampe palmate sono artigliate, gli occhi enormi e rosso sangue, il loro pennuto bullismo inarrestabile.

Porca l'oca! C'è un abominio per eccellenza che, pare, generi tutte le oche infernali. È chiamata con molti nomi, e pare ne esista un solo esemplare: è chiamata da tutti, con terrore, Orca l'Oca. È un animale gigantesco dalla forma di oca titanica e con sei teste, capaci di lanciare lingue di fuoco. Versione grottesca e pennuta di un'idra, Orca l'Oca esiste con il solo scopo di divorare i malcapitati che incontra e deporre le uova atte a generare la progenie di oche infernali. In combattimento, è solita balzare in mezzo ai nemici con la sua mole spaventosa, provocando vere e proprie scosse telluriche, oppure starnazzare furiosamente per richiamare a sé intere legioni di bestiacce piumate.





Uova d'oro. Le uova di Orca l'Oca, che una volta schiuse generano le oche infernali, sono interamente d'oro. Il che le rende molto molto preziose, ma anche molto molto difficili da aggantare...

TANA DELL'ORCA L'OCA

La presenza di Orca l'Orca crea un'atmosfera di starnazzante angoscia che si riverbera in un diametro anche di diversi chilometri. Anche il solo avvicinarsi a distanza di apparente sicurezza dalle pennuta mostruosità genera effetti assai perigliosi.

AZIONI DI TANA

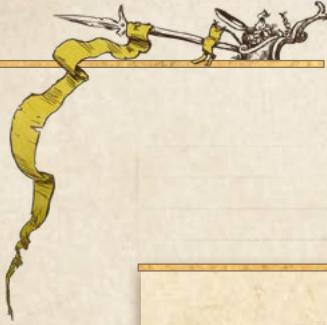
A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Orca l'Oca perde), Orca l'Oca può effettuare una delle seguenti azioni di tana; non può effettuare la stessa azione di tana per due round di fila:

- **Richiamo delle Oche.** Orca l'Oca emette uno stridio, un uovo si schiude e un'**oca infernale^{BE}** giunge per aiutare Orca l'Oca a combattere, in uno spazio libero a sua scelta entro i confini della propria tana. L'oca infernale agisce come alleato di Orca l'Oca, immediatamente dopo di essa in ordine di iniziativa, finché non viene uccisa.

- **Salto Palmato.** Orca l'Oca fa un grosso salto e sbatte i suoi grandi piedi palmati per terra, facendo tremare il terreno intorno a sé. Ogni creatura entro 18 metri da Orca l'Oca e a contatto con il terreno (a eccezione di Orca l'Oca), che non sia un'oca infernale, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade a terra prona.

- **Le Oche si Muovono.** Ogni oca infernale che Orca può vedere può usare la sua reazione per muoversi fino alla metà della sua velocità massima.





ORCA L'OCA

Immondo Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 252 (24d12 + 96)

Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza For +10, Des +5, Int +2

Abilità Percezione +12

Resistenze ai Danni fuoco

Sensi Percezione passiva 22, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 16 (15.000 PE) **Bonus di Competenza:** +5

Resistenza Leggendaria (2/Giorno). Se Orca l'Oca fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Trattenere il Respiro. Orca l'Oca può trattenere il respiro per 2 ore.

Teste d'Oca. Orca l'Oca possiede sei teste. Finché possiede più di una testa, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito. Ogni volta che Orca l'Oca subisce 30 o più danni in un singolo turno, una delle teste muore. Se tutte le teste muoiono, Orca l'Oca muore. Alla fine del suo turno, due teste ricrescono per ogni testa morta a partire dalla fine del suo turno precedente, a meno che nel corso di tale periodo non abbia subito danni da freddo. Orca l'Oca recupera 15 punti ferita per ogni testa ricresciuta in questo modo.

Veglia Spasmodica. Orca l'Oca non sta mai zitta, starnazzando in continuazione. Subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito. Inoltre, quando dorme, almeno una delle teste è sveglia.

AZIONI

Multiattacco. Orca l'Oca effettua un attacco con Sfondamento, poi effettua un numero di attacchi con la Beccata pari al numero di teste che possiede.

Sfondamento. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (3d8 + 5) danni contundenti. Se Orca l'Oca si è mossa di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 13 (3d8) danni contundenti extra e, se è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti cade a terra prona.

Beccata. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (1d12 + 5) danni perforanti.

Becco di Fuoco (Ricarica 5-6). Orca l'Oca ricarica le energie e barbaglia una gettata di fuoco e fiamme dal suo titanico becco. Ogni creatura entro un cono di 18 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18. Se lo fallisce, subisce 56 (16d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

REAZIONI

Abominevole Starnazzo (Ricarica 6). Dopo aver subito dei danni, Orca l'Oca starnazza degli inintelligibili e terrificanti starnazzamenti. Ogni creatura entro 9 metri da essa che non sia un'oca infernale deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti ne rimane spaventata per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune allo Abominevole Starnazzo per le 24 ore successive.

AZIONI LEGGENDARIE

Orca l'Oca può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può essere usata solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Orca recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Beccata.** Orca l'Oca effettua un attacco con la Beccata.
- **Scovare Nemici.** Orca l'Oca effettua una prova di Saggezza (Percezione).
- **14 Attacchi dell'Oca Selvaggia (2 azioni).** Orca l'Oca si muove alla sua velocità, quindi effettua un attacco con lo Sfondamento.
- **Colpo della Stella Piumata (costa 2 azioni).** Orca sbatte le sue enormi ali piumate. Ogni creatura entro 3 metri da Orca l'Oca deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti subisce 14 (2d8 + 5) danni contundenti e cade a terra prona. Orca l'Oca può poi volare fino alla metà della sua velocità di volare.
- **Starnazzo Supremo (costa 3 azioni).** Orca inizia a starnazzare, per richiamare le sue oche alla battaglia. Ogni oca infernale entro 36 metri e in grado di udirla può usare la sua Reazione per effettuare un attacco con Sfondamento con vantaggio.



OCA INFERNALE

Mosse da una fame atavica, le oche infernali attaccano tutto ciò che vedono. I luoghi infestati dalle oche infernali sono considerati maledetti; rovine invase da anime dannate, cimiteri dove i morti emergono dalle tombe o antiche città popolate di fantasmi: è ne hanno ben donde, dato che tanto le oche infernali che la loro mostruosa madre sono esseri generati dalle fiamme degli inferi (e sono pertanto immuni ai danni causati da fuoco e calore). Combattono in gruppo, emettendo una cacofonia terrificante di suoni e ubbidendo al richiamo di Orca l'Oca. Pur avendo preso possesso innanzitutto del Campidosso di Plutonia, nel tempo si sono ormai spinte a infestare diverse regioni del Regno.

OCA INFERNALE

Immondo Medio, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 6 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Resistenze ai Danni fuoco

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Bonus di Competenza: +2

AZIONI

Sfondamento. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d4 + 3) danni contundenti. Se l'oca infernale si è mossa di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 5 (2d4) danni contundenti extra e, se è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prona.

Lingua di Fuoco (Ricarica 6). L'oca ricarica le energie e scaglia dal becco una linea di fuoco e fiamme saettante lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11. Se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

BRACIOLA

Le bracioli sono considerate le lucciole dell'inferno: nate dal fuoco, sono esserini dall'aspetto di tizzoni ardenti che evoluiscono a mezz'aria e attaccano in sciami di migliaia di individui. Lo sciame sembra essere dotato di una propria intelligenza collettiva, una mente-alveare. Qualcuno afferma che nascano da grigie anime di persone morte malamente e che si aggirano in eterno fra le rovine mortifere di Plutonia.

BRACIOLE

Sciame Medio di immondi Minuscoli, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Velocità 1,5 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Vulnerabilità ai Danni freddo

Resistenze ai Danni contundente, perforante, tagliente

Immunità ai Danni fuoco

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 9 m

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare una creatura Minuscola. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Fuoco Fatuo. Le bracioli proiettano una luce intensa in un raggio di 3 metri e una luce fioca per ulteriori 3 metri. Ogni creatura che inizi il proprio turno nello spazio delle bracioli, subisce 1 danno da fuoco.

Debolezza all'Acqua. Se le bracioli sono immerse nell'acqua o se 3 o più litri d'acqua gli vengono versati addosso, il tratto speciale Fuoco Fatuo non è più attivo fino a quando non completano un riposo breve o lungo in un luogo asciutto.

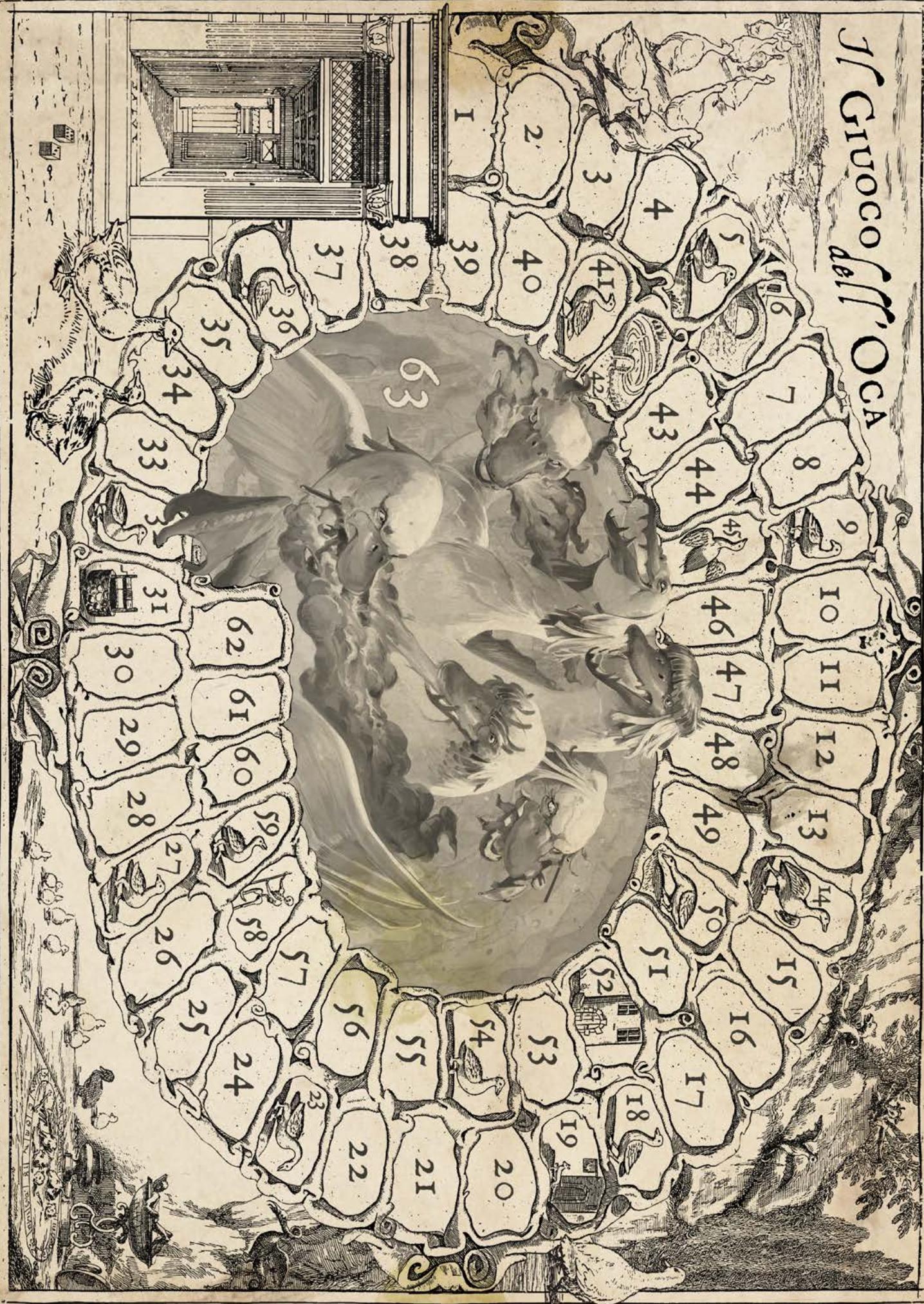
AZIONI

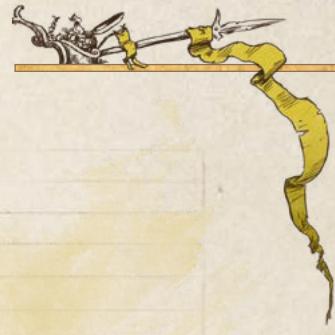
Scintilla di Bragia. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. **Colpito:** 5 (2d4) danni perforanti o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno, più 7 (2d6) danni da fuoco.

AZIONI BONUS

Movimento Rapido. Le bracioli eseguono l'azione di Disimpegno.

Il Giuoco dell'Oca





TANA: IL GIUOCO DELL'oca

Le oche infernali non hanno, solitamente, una tipologia specifica di tana, acclimatandosi in qualsiasi luogo congeniale alla loro perversa genia: cimiteri, rovine infestate da spettri, o cascine abbandonate dove vi sono stati fatti di sangue...

Fa eccezione la straordinaria architettura plutonica del Foro Imperiale, di epoca draconiana, e che consiste effettivamente in un grande foro nel terreno, un'arena di forma ovale scavata sotto il livello dell'abitato, sui cui spalti sopraelevati gli imperatori draconiani godevano di un circo sadico di terrore. Il "giuoco" consisteva infatti in un grande percorso a ostacoli diviso in 63 celle chiamate "caselle", disseminato di trappole e belve. Qui gli schiavi venivano rilasciati per cercare di trovare la via d'uscita, ma finivano quasi sempre trucidati in modi draconianamente crudeli. I resti di tale percorso a ostacoli esistono tuttora, pur essendo ormai in stato di abbandono e soggetti alle necromanzie che contraddistingue Plutonia; e oggi l'area è denominata, nei racconti popolari, "il Giuoco dell'Oca", poiché è divenuta la tana della enorme e gratuitamente furibonda Orca l'Oca. Le sue rare e preziose uova d'oro sono bramate da tutti, e in molti hanno tentato la sorte, ma nessun avventuriero è mai tornato indietro dal micidiale Giuoco...

Anche perché il pericolo non è costituito solo dal titanico pennuto e dalla sua prole, che pur già basta e avanza: l'arena ha difatti conservato le caratteristiche sovrannaturali di cui fu infusa dagli stessi imperatori dell'antichità. Il risultato è che la tana deforma alcune basilari regole della fisica in bizzarre reinterpretazioni: per esempio i movimenti possono apparire artificiosi, dilatati in modo sbagliato nello spazio e nel tempo, troppi rapidi, troppo lenti o, addirittura, dettati da misteriose volontà nascoste. Ma, da sempre, la prospettiva di mettere le mani sulle uova d'oro e altri potenziali tesori è sufficiente a far venire l'acquolina in bocca a qualsiasi canaglia che si rispetti...

INDICAZIONI PER IL CONDOTTIERO:

I personaggi iniziano il percorso dalla casella 0, per poi proseguire uno alla volta per un numero di caselle pari al tiro di 2d6. Se un personaggio arriva in una cella già occupata da un altro personaggio, quello presente nella casella d'arrivo scompare e riappaee nella casella di partenza dell'altro personaggio. Una volta giunto su una casella, il personaggio non potrà tornare sui propri passi né uscire dal percorso a caselle, ma solo andare avanti seguendo le regole misteriose della tana; se proverà a fare altrimenti, tutto diventerà sfumato, si troverà in un bucolico prato infinito ricolmo di pecore che brucano e pascolano, con una musichetta tranquillizzante nell'aria, e un pastore di sfondo recante un cartello con scritto "INTERVALLO"; poco dopo, il personaggio si risveglierà nella stessa cella e avrà perso un turno di movimento, chiedendosi se quello che ha visto nella visione sia il paradiso draconiano o chissà cos'altro.

Appena tutti i personaggi si saranno mossi, il colpo di teatro: **Orca l'Oca^{BE}** apparirà proprio sulla casella 1 per rientrare nella propria tana, e, con uno starnazzo satanico che fa tremare l'intera struttura, si lancia all'inseguimento delle canaglie.

Se il personaggio arriva su una casella contrassegnata dal disegno dell'oca, può muoversi in avanti di un numero di caselle pari a quelle coperte dal movimento appena effettuato. Ma, di contro, da dietro una delle numerose rovine disseminate nell'arena evoluirà fuori un'**oca infernale^{BE}** che lo inseguirà e aggredirà fino alla morte.

Per evitare che un giocatore con un lancio iniziale di 9 possa raggiungere immediatamente la casella 63 e quindi vincere, una regola impone che una combinazione di 6 e 3 sul lancio iniziale fa muovere la pedina del giocatore direttamente alla casella 26, mentre 5 e 4 alla casella 53.

Alla casella 6 c'è un ponte su un abisso di lava (siamo pur sempre a Plutonia) dove "si paga la posta": un figuro macilento intabarrato in un saio da monaco che gli copre il volto e con le mani orrendamente scheletriche richiede un obolo per passare biascicando, in una litania afona: "Quanti siete? Cosa portate? Un petecchione". Si può pagarla con un qualsiasi oggetto di valore. Se interrogato, non

"Questo giuoco è composto di 63 numeri e può servire di trattenimento lotterico, ed a giuocare si fa in questo modo: si pigliano due dadi numerati dall'uno al sei cadauno, e poi si fa chi primo debba tirare e si mette la moneta che conviene. [...]

Chi oltrepassa il numero 63 torna indietro ed incontrando un'Oca retrocede di bel nuovo."

- ANTICO TABELLONE DEL GIOCO DELL'oca -



parlerà. Se attaccato, o se si proverà a passare senza pagare, si rivelerà essere un **legionario carcassa^{BE}** che attaccherà e inseguirà il personaggio fino alla morte gridando "UN PETECCHIONE!". In qualsiasi caso, il personaggio si ritrova nella casella 12 (eventualmente con il legionario che lo inseguisce).

La casella 19 è la Locanda, che però appare vuota e sinistra ed è popolata da uno **sciame di bracioli^{BE}**, che attaccherà il personaggio e lo inseguirà fino alla morte. In ogni caso, chi finisce qui salta un turno.

La casella 31 è il Pozzo e la casella 52 la Prigione. Il personaggio viene intrappolato in un pozzo o in una cella, da cui si può uscire solo superando una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15. In queste due celle il personaggio frugando in giro potrà rinvenire un oggetto della **Refurtiva di Tana**.

La casella 42, chiamata Labirinto, fa tornare alla 39.

Alla casella 58, chiamata Scheletro, vi è un **fresco di zolla^{BE}** vestito da giullare, però tristissimo, che racconta questa storia: una volta andò da un dottore dicendogli che la vita è dura e spietata, e di sentirsi solo in un mondo crudele dove tutto è bugia e incertezza. Il dottore gli rispose che la cura era semplice, quella sera in città c'era il Grande Pagliaccio Pagliacci e andarlo a vedere lo avrebbe sicuramente tirato su di morale. Ma il fresco di zolla concluderà con "Ma il Grande Pagliaccio Pagliacci ero io!", e si inabisserà di nuovo in un eterno mutismo. Il personaggio ritorna alla casella 1.

La casella 63, il salone finale, deve essere raggiunta con un lancio di dadi esatto; altrimenti, giunti in fondo, si retrocede dei punti in eccesso. Qui arrivato, il personaggio farà in tempo a frugare nell'enorme pagliericcio che è la tana della bestiaccia, e recuperare un uovo d'oro (dal valore di 40 grossi) per poi ritrovarsi all'ingresso della tana, finalmente libero. A decisione del Condottiero se arrivare alla casella 63 libererà tutti gli altri personaggi o meno...

Le creature eventualmente scatenate (oche infernali, legionario carcassa, bracioli, fresco di zolla) si muovono in avanti o indietro di due caselle alla volta, puntando al personaggio più vicino, che attaccheranno appena si troveranno in una casella adiacente. Orca l'Oca segue la stessa logica ma riesce a muoversi solo di una casella alla volta, considerando la sua stazza ingombrante.

Se i personaggi muoiono nel Giuoco, muoiono in assoluto, poiché la tana è reale, seppur dominata da arcane e inconfondibili forze.

Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	Gita fuori porta. Arrogante principino alaziale si reca in gita di campagna con tutta la famiglia composta da moglie, amanti, bambini, cugini, nipoti e servitù. Ma quello che doveva essere il ridente agriturismo Cascina Bruciata si rivela essere realmente una cascina bruciata: e nelle sue rovine stromba un branco di oche infernali. La cricca viene ingaggiata per tirare fuori vivo almeno il principino.
2	Caccia all'uovo. Due città alaziali in guerra fra loro da decenni decidono di risolvere la controversia con una sfida: recuperare un uovo di Orca l'Oca dalle vicine rovine plutoniane. La cricca viene ingaggiata da entrambe le città per aiutarli a compiere la pericolosa impresa.
3	Oca Furiosa. Un Duca-Conte particolarmente stupido si è inventato una gara di corsa di oche infernali catturate e costrette a gareggiare. Cosa potrebbe mai andare storto?
4	Predatori della Plutonia perduta. Il commercio di manufatti maledetti della necropoli di Plutonia è più vivo e ricco che mai, ma il mestiere di cacciatore di reliquie e reperti è forse il mestiere più pericoloso al mondo. La cricca viene ingaggiata per recuperare una fiaschetta del mitologico (?) Olio Santo dell'Anti-Re. La domanda è sempre la stessa, ma per variare è in forma di acronimo: CPMAS?
5	Il Barbiere Nero. La cricca ha avuto l'idea geniale di derubare il Barbiere Nero, un capobanda ferocissimo ed esperto di barberia, che, insieme ai suoi sgherri parrucchieri e sciampisti, inizia una caccia sanguinaria. La cricca non può far altro che nascondersi nelle rovine plutoniane.
6	Amor fatuo. Un gruppo di monaci ingaggia la cricca per uno strano compito. In un cimitero plutoniano pare che dormendo sulla tomba di Elisia Amazzonia, una principessa guerriera draconiana famosa per la sua bellezza, si possa parlare con la defunta e provare a ottenere la risposta circa l'ubicazione del suo leggendario tesoro, di inestimabile valore e seppellito da qualche parte in Alazia ...



Oca Infernale al Forno

Altra ricetta frizzante del Nostro, con un rapporto costo-benefici certamente sfidante. Ma si sa che certe ricette non sono fatte per i deboli di stomaco e di coraggio...

Per cucinare questa ricetta è necessaria un'oca infernale intera.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 11. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi dell'Oca Infernale al Forno colle Mele e le Tate, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 oca infernale può essere venduta a un acquirente interessato a 10 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

OCA INFERNALE AL FORNO COLLE MELE E LE TATE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: media
Oca infernale (alla bisogna: oca comune)	3 ore	Per cuochi capaci d'afferrare una mosca in volo tra due forchette
Ingredienti		
- un'oca infernale intiera, il suo grasso, il suo fegato	- 1 tazza di mollica di pane	- vino liquoroso o grappa
- qualche foglia di salvia	- sale, pepe	- cannella
- quattro cipolle	- una noce di burro	- 13 mele
- due limoni	- noce moscata	- 2 kg di tate
	- 1 chiodo di garofano	- cubi di pane a piacere

Metodo: S'evisceri l'oca, che sia cava come la testa dell'aspirante cuoco. Delle frattaglie si serbino solo fegato e grasso dell'addome. Il grasso lo si sciolga in padella e se ne levino i pezzi bruciati, poi lo si accantoni. Si mettano in forno caldo quattro cipolle colla buccia tagliate a metà e ve le si lascino un'ora. Nel frattempo s'ammolli la mollica con latte e vi si mischino tre foglie di salvia tritate, sale, pepe e noce moscata. In una casseruola si scalda una noce di burro grande e vi si pongano 9 mele affettate grosse, ben pulite da torsolo e picciolo e cosparse col succo di due limoni. Si condisci con odore di cannella, sale, un chiodo di garofano e due cucchiaini di grasso; quando le mele

si stian caramellando s'aggiunga il fegato e s'annaffi con vino liquoroso o grappa, poi si lasci cuocere a fuoco lento per altri venti-trenta minuti. Si ponga da parte.

Pronte che sian le cipolle le si uniscano, sbucciate e tritate, alla mollica coll'aromi e a quattro mele mondate e fatte a pezzi piccoli. Con la massa amalgamata si farcisca il volatile infernale e, bello legato collo spago, lo s'inforni in teglia coperta di oleata per un'ora, più un'altra per ogni chilo di bestia. Le tate, una volta sbucciate, s'affettino grosse e le si pongano in teglia con un fondo di grasso, spolverate di sale e salvia trita. In forno tre quarti d'ora, spennellando sovente col grasso, poi si saltino in padella per dar croccantezza. Ora si prendano metà

delle mele in casseruola e il fegato, per ridurli in poltiglia in mortaio e se n'avrà la salsa per guarnire. In un velo di grasso d'oca in padella si tostino pezzi di pane fatti a cubi, finché sian dorati.

Cotta che sia l'oca, la si tagli a pezzi e la si serva impiattata con ripieno, mele, tate, crostini e la salsa di mele e fegato.

Avvertenze: s'usino solo oche infernali, per la ricetta, che già quelle fan capace un mortale di lanciare fuor di terga fiamme d'inferno capaci d'arrostir un vitello; chi s'azzardasse a usare carne di Orca l'Oca dovrebbe farsela addosso al sol pensiero, ma farsela addosso è proprio ciò che si dovrebbe più temere.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 oca infernale permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi dell'Oca Infernale al Forno colle Mele e le Tate, una volta ogni ora fino a quando non completa un riposo breve o lungo, può usare la sua azione per esalare da un orifizio a sua scelta una linea di fiamme lunga 6 metri e larga 1,5 metri: quando lo fa, ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti inizierà a sentire starnazzanti dolori di stomaco e intestino con conseguenze inenarrabili, e subirà 1 livello di indebolimento.

Serpegatto Glaciale

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: VORTIGANA - PICCHI NEVOSI

AMBIENTE: MONTAGNE, GHIACCIAI

TIPO DI TANA: GHIACCIAIO

ORIGINI FOLKLORICHE

Questa scheda si focalizza sul folklore e la storia delle Alpi italiane. Il serpegatto, che per licenza poetica abbiamo ingigantito trasformandolo in un drago, fa parte del folklore della Val d'Ossola (e conosciuto invece come tatzelwurm e arassas sugli altri versanti alpini), così come la pressoché identica serpentina.

La mummia dei ghiacci è ispirata alla celebre Mummia del Similaun, affettuosamente nota come Ötzi, rinvenuta in Trentino nel 1991. Si tratta del corpo, conservato dai ghiacci, di un guerriero dell'età del rame, morto probabilmente per una ferita da freccia.

Il Dahu è esattamente identico all'omonimo animale fantastico del folklore montano italiano ed europeo, diffuso dalle Alpi ai Pirenei.

Il masso erratico, o masso delle streghe, o trovante, esiste realmente. Sono dei blocchi di roccia trasportati a fondovalle da un ghiacciaio. Da epoche remote fino al Medioevo sono stati oggetto di culto, venerazione o adibiti a luogo di sepoltura. L'usanza medievale di strovinarvisi sopra per ottenere fertilità *non* è una nostra invenzione.

Nelle valli più appartate della Vortigana, sulle cime più impervie coperte dai ghiacci perenni, si annida il serpegatto glaciale, un diabolico drago dei ghiacci serpentiforme, così chiamato per i barbagli sul muso e le movenze sinuose che, nell'immaginario primitivo delle popolazioni autoctone della regione, gli conferivano lo spaventoso aspetto di un rettile mescolato a un felino. Il serpegatto glaciale infatti si muove sinuoso su neve e ghiaccio come un grosso gatto potrebbe fare nell'erba alta. Le sue squame sono di colore azzurro abbagliante, e sul dorso ha un paio d'ali atrofizzate e membranose. Queste appendici grottesche non gli permettono di volare, ma gli consentono di compiere enormi balzi o di planare dall'alto delle rocce nevose sulle vittime.





È una creatura schiva che vive nascosta sui picchi e nei ghiacciai, eletti a sua tana e territorio di caccia. Possiede stupefacenti doti mimetiche, grazie alla cresta retrattile e alle scaglie camaleontiche che lo ricoprono e che gli permettono di diventare pressoché invisibile quando si trova nel proprio habitat, vale a dire i picchi innevati. È solito attaccare con zanne e artigli, ma la sua arma più letale è un alito congelante con cui tramortisce le vittime, trasformandole in ghiaccio, per poi trascinarle nella tana e divorarle comodamente in un secondo momento.

SERPEGATTO GLACIALE

Drago Enorme, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 207 (18d12 + 90)

Velocità 12 m, nuotare 6 m, scavare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +10, Des +7

Abilità Furtività +7, Percezione +7, Sopravvivenza +7

Immunità ai Danni freddo

Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m

Linguaggi Draconiano, Volgare

Sfida 13 (10.000 PE) **Bonus di Competenza:** +5

Ali Atrofizzate. Il serpegatto glaciale possiede due ali ratrappite che non gli consentono il volo, ma gli permettono di planare o di compiere balzi. Se il serpegatto glaciale è in grado di usare le sue ali mentre cade, non subisce danni da caduta. Inoltre, può compiere un salto in lungo di un massimo di 12 metri e un salto in alto di un massimo di 6 metri, con o senza rincorsa.

Nato nella Neve. Il serpegatto glaciale può muoversi sulle superfici di ghiaccio e scalarle senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, può muoversi liberamente nel terreno ghiacciato o innevato come se non fosse terreno difficile e non subisce livelli di indebolimento dovuti a condizioni climatiche estreme date da tali terreni.

Bianco su Bianco. Il serpegatto glaciale dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni ghiacciati e innevati.

AZIONI

Multiattacco. Il serpegatto glaciale effettua due attacchi con gli Artigli e un attacco con le Zanne.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (3d6 + 5) danni taglienti.

Zanne. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 18 (3d8 + 5) danni perforanti più 16 (3d10) danni da freddo.

Flagello dei valligiani. Chiamato dispregiativamente anche serpentana, lucertone o scultone, il serpegatto non disdegna di scivolare a valle verso i villaggi montani o lungo i passi di transito. I piccoli serpegatto che infestano altre regioni del Regno pare siano suoi discendenti ibridati con qualche altra bestiaccia. Ma meglio non approfondire questo scabroso tema.

Balzo Ghiacciato. Se il serpegatto glaciale salta di almeno 6 metri come parte del suo movimento, poi può usare questa azione per atterrare in piedi in uno spazio che contenga una o più creature oltre a lui. Ognuna di queste creature deve effettuare un tiro salvezza su Forza o Destrezza con CD 18 (a scelta del bersaglio); se lo fallisce, subisce 17 (5d6) danni contundenti più 17 (5d6) danni taglienti, viene scagliata di 3 metri più lontana dal serpegatto glaciale in una direzione casuale e cade a terra prona. Se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni, non viene buttata a terra prona e viene spinta di 1,5 metri fuori dallo spazio del serpegatto glaciale fino a uno spazio libero a scelta della creatura.

Alito di Ghiaccio (Ricarica 5-6). Il serpegatto glaciale esala un alito di ghiaccio in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 38 (7d10) danni da freddo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Inoltre, se il tiro salvezza del bersaglio fallisce di 5 o più, la creatura è anche stordita per 1 minuto. Può ripetere il tiro salvezza fallito alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Una creatura uccisa da quest'effetto diventa una statua di ghiaccio finché non si scioglie.

AZIONI BONUS

Mordace. Quando una creatura che il serpegatto glaciale è in grado di vedere è prona, il serpegatto glaciale può muoversi fino a 3 metri verso di essa ed effettuare un attacco con le Zanne contro tale creatura.

Evoca Difensori (1/Giorno). Il serpegatto glaciale evoca 1d4 + 2 **mummie dei ghiacci**^{BE}. Le creature evocate sorgono magicamente dal terreno in spazi liberi entro 18 metri dal serpegatto glaciale. Le creature evocate iniziano il proprio turno subito dopo quello del serpegatto glaciale e obbediscono ai comandi verbali impartiti dal serpegatto glaciale (nessuna azione richiesta). Se il serpegatto glaciale non impedisce loro un comando, le creature evocate non intraprendono alcuna azione. Ognuna delle creature evocate scompare dopo 1 ora, finché non scende a 0 punti ferita, o finché il serpegatto glaciale non muore, o finché il serpegatto glaciale non le dissolve con un'azione bonus.





MUMMIA DEI GHIACCI

La mummia dei ghiacci è un non-morto tipico dei ghiacciai dei Monti della Corona. Dai resti degli abiti indossati e delle armi arrugginite che impugna si desume la sua origine: legionari dell'Impero Draconiano che qui morirono durante una celebre battaglia contro dei barbari del nord. I loro corpi si sono conservati nel ghiaccio per secoli e, tra smottamenti, scioglimenti e rinsaldamenti, sono tornati alla luce e... alla non-vita, pare per qualche ignoto elemento rivivificante contenuto nella fanghiglia glaciale e proveniente dagli abissi del tempo. Così queste mummie difendono quello che considerano il proprio territorio da qualunque intruso, come se la guerra imperiale non fosse mai finita. Quando presenti in zona, sono solite difendere i serpegatti, che li utilizzano come esercito personale. Che le mummie dei ghiacci vedano in questi draghi luccicanti una sfarfallante, squamosa versione del loro antico Imperatore? Non è dato sapersi.

MUMMIA DEI GHIACCI

Non morto Medio, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 10 (armatura naturale)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni freddo, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Immortale. Se i danni riducono la mummia dei ghiacci a 0 punti ferita, essa deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosì, danni da fuoco o di un colpo critico. Se ha successo, la mummia dei ghiacci scende invece a 1 punto ferita.

Natura dei Non Morti. La mummia dei ghiacci non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Spada Arrugginita. Attacco con Arma da Mischia:

+4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti più 3 (1d6) danni da veleno.

MASSO ERRATICO

I massi erratici sono enormi pietre viventi di granito e serpentinite. La loro età è sconosciuta, ma misurabile in decine di migliaia di anni; probabilmente sono le creature viventi più antiche del Regno. Anche chiamati massi delle streghe, il nome che però usano per definire il loro popolo è *trovanti*. Vivono isolati sui Monti della Corona, e sono così chiamati perché si spostano, seppur molto lentamente e con movimenti inconoscibili dagli esseri viventi. Possono sembrare immobili ma, se misurati dopo anni, si vedrà che si sono spostati anche di alcuni metri. In casi rarissimi sono stati visti anche adunarsi in strani assembramenti, poi scomparsi il mattino dopo. Ve ne sono alcuni piuttosto famosi, i cui nomi sono rintracciabili in secoli di storiografia del Regno: da Pera Grossa a Cà del Roc, da Masso Sacco a Pietra Pendula.

Carattere ruvido. Di carattere che definire burbero è un blando eufemismo, sono depositari di una (probabile) immensa saggezza che però non condividono con nessuno a causa della loro acuta misantropia, forse generata dal fatto di essere stati per secoli venerati poiché considerati di buon auspicio per la fecondità; frequente era l'uso dei selvatici, maschi e femmine, di strofinarsi sulla pietra per propiziare la nascita di un figlio. Probabilmente i vecchi trovanti non hanno gradito queste attenzioni non richieste.

Al loro interno potrebbero celarsi minerali preziosi e gemme, per quanto ne sappiamo, ma chi ha tentato di appropriarsene è morto orribilmente: i loro resti schiacciati sono stati trovati nelle vicinanze di un trovante, con una scia di sangue che portava direttamente alla pietra. Meglio, insomma, lasciarli in pace nelle loro bizzarre, lunghissime esistenze.

MASSO ERRATICO

Elementale Enorme, neutrale

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 243 (18d12 + 126)
Velocità 3 m (12 m quando rotola, 24 m rotolando in discesa)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	11 (+0)	24 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +13, Cos +13, Int +11, Sag +9

Abilità Arcano +11, Intuizione +9, Natura +11, Religione +11, Storia +11

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, accecato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato

Sensi Percezione passiva 13, vista cieca 36 m

Linguaggi tutti

Sfida 17 (18.000 PE) **Bonus di Competenza:** +6

Falso Aspetto. Finché il masso erratico rimane immobile, non è distinguibile da un enorme masso.

Resistenza Leggendaria (2/Giorno). Se il masso erratico fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del masso erratico sono magici.

Morte Esplosiva. Se il masso erratico muore, il suo corpo esplode in mille pezzi, lasciando dietro di sé 1d4 x 1000 (2000) gransoldi, 2d8 x 1000 (9000) petecchioni e 2d4 (5) gemme dal valore di 500 gransoldi ciascuna. Ogni creatura situata entro 9 metri dal masso erratico deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni contundenti ed è stordita fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è stordita.

Carica. Se il masso erratico rotola per almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con lo Schianto nello stesso turno, il bersaglio subisce 16 (3d10) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti cade a terra prona.

Masso d'Assedio. Il masso erratico fa danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Natura Speciale. Il masso erratico non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il masso erratico effettua due attacchi con lo Schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 23 (3d10 + 7) danni contundenti.

Badabum Cha-Cha (Ricarica 5-6). Il masso erratico scuote il terreno con tutto il peso del suo corpo, scatenando una scossa tonante. Ogni altra creatura sul terreno entro 9 metri dal masso erratico deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 21; se lo fallisce, subisce 19 (3d12) danni contundenti più 19 (3d12) danni da tuono e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non cade a terra prona.

REAZIONI

Conoscenza Profonda del Mondo (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il masso erratico può rispondere a una singola domanda di una creatura situata entro 1,5 metri e che egli è in grado di udire, come se la creatura avesse lanciato l'incantesimo *divinazione* e il masso erratico fosse il servitore di una divinità.

AZIONI LEGGENDARIE

Il masso erratico può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può essere usata solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il masso erratico recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Frana.** Il masso erratico rotola fino a metà della sua velocità di rotolare.

- Schianto (Costa 2 Azioni).** Il masso erratico effettua un attacco con lo Schianto.

- Pietra Rotolante (Costa 3 Azioni).** Il masso erratico rotola fino a 12 metri in linea retta e può muoversi nello spazio di qualsiasi creatura di taglia Enorme o inferiore. La prima volta che entra nello spazio di una creatura con quest'azione leggendaria, la creatura deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 21. Se lo fallisce, subisce 33 (4d12 + 7) danni contundenti, e viene spinta via di 6 metri più lontana dal masso erratico e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni, viene spinta via di 3 metri più lontana dal masso erratico e non cade a terra prona.



DAHU

Il dahu è un animale delle vette dotato di zampe asimmetriche: quelle da un lato sono più lunghe di quelle dall'altro. In tal modo riesce a muoversi con incredibile agilità sulle creste montuose più impervie e a sfidare la legge di gravità; non è raro avvistarlo mentre sembra correre e scalare in verticale su una parete o addirittura a testa in giù. Possono essere levogiri (zampe sinistre più corte delle destre), destrogiri (l'opposto), o, più raramente, con le zampe anteriori più corte delle posteriori per scalare con ancora più velocità. Ghiotti di bacche di ginepro, vengono descritti, a seconda dell'osservatore, di volta in volta come incroci fra un tasso, una capra, una volpe e un camoscio. Di certo sono straordinarie cavalcature montane, anche se trovarle e domarle è impresa eroica. Circostanza bizzarra per un mammifero, il dahu depone le uova, peraltro in crepacci e cenge rocciose irraggiungibili. Ogni montanaro che si rispetti, davanti a un camino nelle fredde notti invernali delle vette, ha una storia da raccontare sul dahu.



DAHU

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (3d10 + 6)

Velocità 12 m, scalare 12 m, scavare 3 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Abilità Percezione +3

Resistenze ai Danni freddo

Sensi Percezione passiva 13, scurovizione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Udito Acuto. Il dahu dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Scalata d'Assalto. Il dahu può muoversi sulle superfici montane o di ghiaccio e scalare le superfici difficili, compresi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, può muoversi liberamente nel terreno montano, ghiacciato o innevato come se non fosse terreno difficile e non subisce livelli di indebolimento dovuti a condizioni climatiche estreme date da tali terreni.

Nato per la Libertà. Qualsiasi prova di Saggezza (Addestrare Animali) effettuata sul dahu subisce svantaggio.

AZIONI

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti. Se il dahu si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 4 (1d8) danni perforanti extra e, se è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prona.

Zampata. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

TANA: LA CITTADELLA GHIACCIATA

I serpegatti usano nascondersi sotto la neve o nei crepacci dei ghiacciai, ma vi è una particolare tana rimasta ben impressa nelle menti terrorizzate dei valligiani della Marmellada, gruppo montuoso nell'area orientale dei Monti Pallidi e quasi interamente coperto dai ghiacci. Qui, all'incirca un secolo fa, avvenne la sanguinosa Guerra Bianca, un conflitto fra due potenti famiglie rivali, i Vu (versante del Regno) e gli Handlo (versante fuori dai confini); ufficialmente per il dominio della regione; secondo le chiacchiere officiose, per una partita di minchiate finita male tra i capifamiglia mentre erano entrambi ubriachi di grappa.

Gli armigeri di Guiscardo Vu, in difficoltà, ebbero l'idea di aggirare l'esercito nemico scavando direttamente nel ventre del ghiacciaio di Punta Serpauta, peraltro così chiamata proprio per la leggendaria presenza di un serpegatto. Nacque così la Cittadella Ghiacciata, un complesso di tunnel comprensivi di dormitori, cucine, infermerie, mense e persino un tempio, in grado di ospitare fino a duecento soldati. L'incredibile impresa architettonica durò oltre un anno e numerosi caduti a causa degli smottamenti del ghiacciaio, che, come è noto, è un ambiente vivo e mutevole. L'idea era

geniale, ma i soldati sottovalutarono il nome della montagna e il suo non così leggendario occupante. La bestiaccia difatti non solo esisteva, ma si insinuò nella cittadella e ci fece bisboccia. Da allora si dice che il vecchio serpentone, soprannominato dispregiativamente Handlo, sia ancora vivo e la usi come tana, compiendo diverse sortite a valle; e che nella cittadella ci siano ancora alcuni soldati della famiglia Vu, trasformati però in mummie del ghiaccio... Quella che segue è la ricostruzione di questo incredibile fortizio.

1. ENTRATA. Nascosta in un crepaccio fra i ghiacci di Punta Serpauta vi è l'unica entrata accessibile al complesso. Da qui in poi, all'inizio di ogni minuto che trascorrono all'interno della cittadella ghiacciata, i personaggi devono effettuare con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 18, altrimenti vengono individuati dal vecchio Handlo, il **serpegatto glaciale^{BE}** che vive qui sotto. Se individuati, il serpegatto inseguirà i personaggi per attaccarli. È possibile sfuggirgli percorrendo i ponti di legno sospesi sull'abisso, troppo piccoli per il passaggio del mostro. Inoltre, appena i personaggi entrano, l'ingresso della tana crolla rovinosamente rendendo impossibile uscire dalla stessa via. L'unica usci-





ta rimasta è quella dell'ambiente 14, accessibile in due modi: una descritta nell'ambiente 14, e una seguendo il **dahu^{BE}** (vedi ambiente 1bis).

1bis. IL DAHU. Percorrendo i tunnel è possibile scorgere casualmente un dahu, dando un'occhiata in giro ed effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10. L'animale cammina sui soffitti di ghiaccio, facendosi i fatti propri. La pelliccia è spolverata di neve fresca che perde per strada. Se incrocia i personaggi, si allontanerà a velocità sostenuta ma senza correre. Può essere avvicinato con del cibo, oppure si può inseguire. Il dahu, se inseguito, si dirigerà nell'ambiente 14 permettendo ai personaggi di individuare l'uscita.

2tris. I PONTI SULL'ABISSO. Sono ponti di legno, stretti e pericolanti, su crepacci di ghiaccio che sprofondano in un abisso blu profondo, troppo sottili per permettere il passaggio sicuro di un serpegatto (che, nel caso, si fermerà e cercherà di aggirare i personaggi). Ma possono essere soggetti a cedimenti improvvisi e mortali. Ogni volta che un personaggio attraversa uno di questi ponti, il Condottiero deve tirare un d6: con un risultato di 6, un'asse del ponte crolla sotto i piedi del personaggio e quest'ultimo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade nel crepaccio. Chi cade nel crepaccio, a meno che sia legato al resto del gruppo con delle corde, muore a causa della rovinosa caduta.

3. ARMERIA. Locale adibito ad armeria con armi e corazze ormai arrugginite e fradice di poltiglia acquosa. Contiene corpetti e pezzi di armatura con il simbolo della famiglia Vu (una bottiglia di grappa rovesciata). Per il Condottiero: se indossati, potrebbero indurre le **mummie dei ghiacci^{BE}** a credere che si tratti di un "collega" e pertanto non attaccheranno.

4. POSTO DI GUARDIA. Un tempo dotata di accesso all'esterno, ora chiuso dagli smottamenti del ghiacciaio, ospita una guardia irriducibile, che difende il fortino anche se è passato ormai un secolo: è una **mummia dei ghiacci^{BE}**. Attaccherà subito e combatterà fino alla morte.

5. DORMITORIO. Contiene diverse cuccette in stato rovinoso, su cui "riposano" 2d6 **mummie dei ghiacci^{BE}**. I personaggi devono superare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 11, altrimenti sveglieranno le mummie. Se svegliate dal rumore attaccheranno immediatamente i personaggi. Rovistando si possono trovare 1d6 petecchioni e 1 oggetto tra quelli di **Refurtiva di Tana**.

6. IL TUNNEL DEL SOLDATO. Un corridoio sul cui fondale si intravede una figura umana. Quando ci si avvicina, si scopre un giovane e aitante soldato imprigionato nel ghiaccio, in piedi. Sulla sua divisa è ben riconoscibile lo stemma dei Vu, ma in mano stringe un fazzoletto bianco

con il simbolo degli Handlo. Ha gli occhi chiusi. Qualsiasi tentativo di liberarlo dal ghiaccio si rivelerà vano: il suo corpo, esposto fuori dal ghiaccio, si trasformerà in poltiglia dopo pochi secondi, a eccezione del fazzoletto bianco, che i personaggi potranno raccogliere. Se si è già raggiunto il tunnel di Isabella e recuperato il fazzoletto rosso, e lo si prova a usare in qualche modo, gli occhi del soldato si apriranno e il ragazzo sembrerà piangere.

7. POSTO DI GUARDIA. Identico all'ambiente 3, ma la mummia al suo interno è conciata veramente male. Se toccata o colpita, si sbriciolerà.

8. TEMPPIO. Un tempio consacrato al Santo Centuno, con una scarna mobilia ormai fradicia e in rovina, contenente candelabri, reliquie ed ex voto.

9. IL DITO DEL SANTO. Su un piccolo altare è conservata una reliquia preziosa, il Dito del Santo. Questa reliquia è piuttosto rara, considerato che veniva data per disperata qui tra i ghiacci: se fatta convalidare da emissari del Vaticinio o dai Reliquari, potrebbe valere somme davvero interessanti. Se viene raccolto, il ponte sull'abisso all'esterno dell'ambiente inizierà a cedere sul lato ovest, costringendo i personaggi a correre fuori e dirigersi verso est, dove però incapperanno in quattro **mummie dei ghiacci^{BE}** che ostruiranno il passaggio: devono essere distrutte rapidamente per poter passare e mettersi in salvo, pena precipitare nell'abisso bianco e morire! Le canaglie hanno tre round dall'inizio del combattimento per riuscire a eliminare i mostri; all'inizio del quarto round, infatti, la zona del ponte su cui si trova il gruppo e le mummie crollerà e tutti coloro che vi sono sopra precipiteranno nel vuoto sotto di loro, andando incontro a un'orribile e azzurresca fine.

10,10,11,12. SALE DI GHIACCIO. Stanze di ghiaccio vuote che creano un effetto ottico simile alle sale degli specchi distorsenti, rendendo difficile orientarsi. In esse sono conservate delle creature in blocchi di ghiaccio, come dei ghiaccioli: la riserva di cibo del serpegatto. Se si tenterà di liberarli dal lugubre tumulo ghiacciato, si riveleranno dei semplici cadaveri.

13. IL BILIOSO MASSO ERRATICO. L'area 13 è sede di un **masso erratico^{BE}** che, all'avvicinarsi dei giocatori, si sposterà scricchiolando e bloccherà il passaggio. L'ancestrale creatura è di carattere colerico ed è molto contrariata dall'essere rimasta intrappolata in questo labirinto di ghiaccio, invece che starsene al sole a crogiolarsi in compagnia. I personaggi dovranno convincerlo a spostarsi e farli passare, superando una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20; il masso non si farà intimidire in alcun modo. In alternativa, il masso chiederà loro di recuperare il Dito del Santo, oggetto a cui è affezionato poiché conobbe di persona, eoni fa, il Santo in questione, e di andarglielo a prendere: è nascosto da qualche parte nei tunnel. Se i



personaggi lo accontenteranno, riportandogli la reliquia, il masso erratico salterà schiacciando il dito distruggendolo per sempre, dicendo: "A pensarci bene Centuno era un imbecille, difatti era solo il centunesimo in ordine di importanza di quelli della sua schiatta; e quindi meglio non lasciare nessuna traccia del suo inutile passaggio su questa terra". Poi rientrará nel suo vano nel ghiaccio e li lascerà passare. Non ci sono altri modi di far spostare il masso erratico.

14. USCITA. Sala di ghiaccio apparentemente identica alle altre, ma se i personaggi iniziano a cercare una via d'uscita, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 18, riescono a trovarla: vale a dire un vicolo stretto fra le pareti di ghiaccio che sale verso l'alto per poi allargarsi e permettere di raggiungere la superficie. Il **dahu^{BE}**, se inseguito, entrerà qui dentro e svanirà lanciandosi contro una parete di ghiaccio, facendo così scoprire ai personaggi l'effetto ottico (e quindi l'uscita).

15. POSTO DI GUARDIA. Identico a 3.

16. IL TUNNEL DI ISABELLA HANDLO. Il lungo tunnel, in fondo al quale si scorge una figura umana, è una vecchia uscita ormai crollata da anni. Ma il ghiaccio della parete di fondo contiene una bellissima ragazza bionda, vestita di bianco, con gli occhi chiusi e, naturalmente, congelata. In una mano stringe un fazzoletto rosso con il simbolo dell'esercito di Vu, ma sul suo vestito è chiaramente visibile lo stemma della casata Handlo. Potrebbe essere la principessina Isabella Handlo, misteriosamente scomparsa durante la Guerra Bianca e che, si dice, fosse fuggita insieme a un soldato nemico di cui era perdutamente innamorata. Se si è raggiunti il tunnel del soldato e recuperato il fazzoletto bianco e lo si prova a usare, gli occhi di Isabella si apriranno e la ragazza sembrerà piangere. Qualsiasi tentativo di liberarla dal ghiaccio si rivelerà vano: il suo corpo, esposto fuori dal ghiaccio, si trasformerà in poltiglia in pochi secondi, tranne che per il fazzoletto rosso, che i giocatori potranno raccogliere...

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Fischia, e io verrò da te. Nell'isolato villaggio montano di Croda Sbronda sono scomparsi diversi bambini, attratti nella foresta da una canzone fischiata nel cuore

- 1 della notte. Il problema è che pochi giorni dopo i bambini ritornano. Dicono di aver visto cose meravigliose in una caverna di ghiaccio, dove vive un grande signore mummificato vestito come un antico legionario...

Caccia al sasso. Un gruppo di studiosi dei massi erratici ingaggia la cricca per accompagnarli alla ricerca di Pera Grossa, un burberissimo trovante che borbotta da

- 2 secoli su una vetta impervia, che però di recente pare essere infestata da un serpegatto glaciale. Ma le canaglie sono più interessate all'oro che pare si nasconde dentro il masso...

I corpi estranei. L'impervia Valle Stria vede apparire un branco di dahu scesi dalle vette, che riempie le sue strade fino a rendere impossibile persino camminare.

- 3 Che cosa vogliono? Che sia legato forse alla leggenda sull'origine della città, costruita sopra un masso erratico particolarmente antico, potente e gigantesco che un giorno si risveglierà distruggendo ogni cosa?

La paranza delle mummie. Un imbroglio da quattro soldi ha creato uno strano culto: asserisce di essere posseduto dal leggendario sacrosanto Centuno, molto

- 4 venerato sui Monti Pallidi, e di dover guidare la sua centuria di anime dannate. Il problema è che è davvero seguito da cento persone... cento mummie dei ghiacciai... la sua vecchia cricca decide di intervenire per salvarlo da se stesso.

Non dire serpegatto se non ce l'hai nel sacco. Un diabolico serpegatto glaciale ha plagiato un Duca-Conte obbligandolo a consegnargli ogni anno dieci gioventi scelti tramite una lotteria in cambio della visione di una misteriosa luce glaciale che si trova negli abissi della sua tana. La cricca viene ingaggiata per porre fine all'orrendo mercimonio.

- 5 6 **Il diario di Agnese Pollo e il Tesoro Inenarrabile.** Pare che una pagina del diario di Agnese Pollo sia conservata nel ghiaccio di una tana di serpegatto, e che sia la mappa di un tesoro inenarrabile situato su un'isola della Vortigiana. Come dire di no alla mappa del tesoro inenarrabile della più famosa esploratrice dei Sette Mari e Mezzo? (È una truffa. Non c'è nessuna mappa. Anzi c'è ma è un falso. Ma il serpegatto invece c'è.)



Canederli di Serpegatto Glaciale

Tutte le cucine del Regno sono rinomate, ma bisogna ammettere che a volte i piatti montanari possono erroneamente apparire come più austeri rispetto alle smargiasse pietanze del centro-sud. Ma non bisogna farsi ingannare, poiché i Canederli di Serpegatto Glaciale sono una prelibatezza raffinata, da cui si ottiene il potere di resistere alle basse temperature - financo glaciali - pur pagando un piccolo prezzo, quello di avere problemi, temporanei per fortuna, di, come dire, morbidezza delle appendici corporee: mani, piedi, naso, e... ognuno faccia mente locale come meglio ritiene.

Per cucinare questa ricetta è necessario 1 kg di carne di serpegatto glaciale.

Un personaggio può estrarre l'ingrediente dal mostro senza effettuare nessuna prova. Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 17. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi dei Canederli di Serpegatto Glaciale, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 kg di carne di serpegatto glaciale può essere venduto a un acquirente interessato a 350 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

CANEDERLI DI SERPEGATTO GLACIALE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: media/facile
serpegatto (alla bisogna: speck)	1 ora	Per cuochi che sappian cucinare senza lordarsi anche fra le dita dei piedi
Ingredienti		
- 160 grammi di carne secca di serpegatto - 300 grammi di pane raffermo - 200 milligrammi di latte (poco meno di mezzo bricco)	- 60 grammi di farina - un quarto di cipolla - 40 grammi di burro (una noce) per l'impasto e altrettanti per il condimento	- 4 uova di media taglia - un ciuffetto di prezzemolo - erba cipollina a piacere - sale

Metodo: L'accortezza della ricetta è preparare anzitempo la carne essiccata in forno o a strisce sotto sale. Fatto ciò, ci si procuro qualche pagnotta raffferma di crosta fina e la si riduca a piccoli cubi da porsi in una ciotola. Si rosoli la cipolla trita nel burro e, quando sia dorato scuro, s'unisca al pane. Or si faccia a dadini pure la carne, grandi la metà d'un unghia, e s'aggiunga nella ciotola assieme alla farina. A parte si frusti il latte colle uove, il sale, il prezzemolo tritato e l'erba cipollina fatta fina. Si versi anche il composto con il resto e, con un cucchiaio di legno, si lavori fino ad amalgamare. Si lasci riposare 15 minuti e, in frattempo, si ponga sul fuoco una pentola d'acqua

salata. Trascorso il tempo detto, colle mani umide si prelevi l'impasto e se ne facciano palle grandi come di toro, compattandole e allisciandole per bene con rotazioni e carezze ripetute, il che nel caso di voi cuochi novelli nessun'altronde crederebbe sia gran novità.

Fatti che siano i canederli, lasciarli stare altri 20 minuti e poi immergerli nell'acqua bollente lasciandoveli per 15, a fuoco basso e coperti tranne un piccolo spiraglio. Intanto far andare altro burro finché sia color nocciola e tritare ancora erba cipollina. Scolare infine i canederli con un mestolo forato, impiattarli, spolverarli di parmigiano e, dopo averli cosparsi col burro fuso, guarnire

coll'erba cipollina fresca.

Avvertenze: la carne di serpegatto è assai costosa e rara, sebbene i montanari talvolta ne mettan sotto sale qualcun crepato di morte naturale e lo vendan come frutto d'ardua caccia. Al suo caro prezzo s'acquista però anche la capacità di non patir alcun gelo, tanto da poter girellare ignudi e a piedi scalzi nel più remoto dei ghiacciai. Sappia però l'entusiasta degustatore, che ogni magia dura sol poche ore, e l'abbraccio del gelo improvviso può ben levar più d'un sorriso. È infatti noto dai tempi antichi, che a far le spese del freddo intenso, e mi par vero or che ci penso, son molto spesso le appendici...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 kg di carne di serpegatto glaciale permette di ottenere l'equivalente di 6 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi di Canederli di Serpegatto Glaciale ottiene immunità ai danni da freddo per le 12 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro quattro giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti per 12 ore le sue estremità diventano molli e fintanto che quest'effetto è attivo, la sua velocità è dimezzata, inoltre quando la creatura prova a impugnare un oggetto o un'arma con un peso pari o superiore a 0,5 kg, deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15, altrimenti non riesce a farlo.

Il Gatto Mammone

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: GRANDI CITTÀ

AMBIENTE: CITTÀ

TIPO DI TANA: CASA STREGATTA

ORIGINI FOLKLORICHE

Il Gatto Mammone ha origini antichissime e in odor di santità, ma al contrario: ne parla Gesù stesso nella Bibbia, usando il termine "Mamon" per indicare la ricchezza. Santa Francesca Romana cita "Mammona" insieme ad Asmodeo e Belzebù. Da buon felino è poi strisciato subdolo nel folklore, nella favolistica e nella letteratura. Ne parla il Basile nel *Cunto de li Cunti* e Vittorio Imbriani nella *Novellaja Fiorentina*. Ne accenna persino Marco Polo ne *Il Milione* e, fuori dall'Italia, il *Faust* di Goethe. Nella letteratura più moderna, celeberrima è l'interpretazione di Dino Buzzati in due opere: *La famosa invasione degli orsi in Sicilia*, e il racconto omonimo "*Il gatto mammone*". Il mammone di Tarantasia, Gaddus, è la metadescritzione della sua tana, è un omaggio allo scrittore milanese Gadda e al suo genio linguistico.

I cucinini protagonisti di questa sezione sono ispirati dalle vecchie cucine rurali e domestiche della tradizione popolare, assieme al gusto tutto italiano per la cucina, i suoi strumenti e i suoi ambienti.

Per le menti superstiziose, nulla è più pauroso che girare di notte in qualche strada sperduta e udire un miagolio mellifluo trasformarsi in una cantilena lamentosa: perché questo è il verso che produce il diabolico gatto mammone. Demone, animale, mostro? Nessuno lo sa con certezza. Libri legati ai nefasti culti platoniani lo accostano alla figura del Satanasso; in altri grimori, invece, si parla di un accoppiamento di dubbia moralità fra un gatto selvatico e una strega giubiana che ha dato alla luce una demoniaca nidiata di bestie, da cui discendono quelle che oggi infestano diverse zone del Regno. Ma in realtà, oggi, il gatto mammone ha abbandonato da secoli le campagne, e vive bello pasciuto solo in case di lusso delle grandi città...

Il ghignagatto. "Fai 'o bravo, sennò viene 'o Mammone" dicono i genitori ai bambini disubbidienti, in quel di Volturia. Il mammone – che nel nord del Regno chiamano anche re dei gatti, ghignagatto o stregatto, è una bestia enorme, grande quanto un ippopotamo, e di solito dotato di morbide rotondità. Possiede difatti l'aspetto mansueto e paffuto di un gatto domestico, ma è astuto, pericoloso, agile, e mosso da machiavellici intenti. Ha zanne e artigli lunghi come sciabole, e non ha timore di usarli. Si atteggia a principino: ama fumare sigari, vestirsi elegantemente, e sedersi in poltrona come un buon fedele del Padre Terno a leggere un buon libro sorseggiando liquore. Può diventare invisibile e ipnotizzare le sue





vittime paralizzandole con enormi occhi gialli che sembrano lucerne infernali di raggelante bellezza. Spesso pone indovinelli alle malcapitate vittime, con una punta di sadismo: se rispondi male, sfodera gli artigli. Ma rispondere bene non è per forza la soluzione...

Esercito di stracci. Le arti magiche del nostro simpatico (?) felino mostruoso raggiungono l'eccellenza nella creazione di fantocci artificiali, di metallo, vestiti, stracci o altro materiale di risulta. Pare si tratti di segreti stregoneschi appresi dai suoi antenati, quando i mammoni erano i famigli di befane, giubiane e altre fat-tuchiere del regno. Celebri sono i suoi cucinini, che egli vende di contrabbando ai cuocomanti, così come i guazzabugli di ferrivechi che manda invece a rubare e chiedere l'elemosina per le strade delle grandi città, godendo poi degli illeciti profitti.

Casa Stregatta. Il gatto mammone vive solitamente in ville di lusso delle grandi città del Regno; difatti disdegna con sprezzo la campagna, da cui provenivano i suoi antenati, perché ormai lui "ha fatto strada". Utilizza schiavi umani e i suoi famigerati fantocci artificiali per gestire le faccende domestiche e i rapporti con l'esterno, mentre lui si gode la vita ritirata nei suoi comodi alloggi, tessendo le sue subdole trame, di solito connesse con la conquista del Regno. Nativo della Volturia è ormai diffuso in tutto il Sinistro Stivale. Inspiegabilmente è del tutto assente in Vortigana.

Tutti gli altri accrocchi qui presentati si ispirano invece ai fantocci rituali della tradizione, alle effigi realizzate in materiale di risulta. Si tratta di usanze che parrebbero affondare le proprie radici addirittura in epoca neolitica, quando i sacrifici umani per ingraziarsi favori divini cominciarono a essere sostituiti da pratiche simboliche che prevedevano la distruzione di fantocci. Si attestano innumerevoli versioni di simili pratiche: in taluni casi i pupazzi sono costruiti assemblando stracci, in altri pezzi di legno, alle volte sono di notevoli dimensioni, altre molto piccoli. Reminiscenze pagane si mescolano dunque ad antiche superstizioni o a credenze religiose, componendo un mosaico di grande interesse per gli studiosi del folklore e, soprattutto, per chi cerca ispirazioni in chiave spaghetti fantasy!

GATTO MAMMONE

Immondo Grande, caotico neutrale

Classe Armatura 14

Punti Ferita 91 (14d10 + 14)

Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Des +7, Int +5

Abilità Furtività +7, Inganno +6, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +6, Storia +5

Immunità alle Condizioni prono

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m

Linguaggi Male Parole, Volgare

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Casca in Piedi. Quando il gatto mammone cade, non subisce alcun danno dalla caduta e atterra sempre in piedi, sulle sue zampe.

Olfatto Acuto. Il gatto mammone dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Resistenza alla Magia. Un gatto mammone dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Magigatteria. Gli attacchi con arma del gatto mammone sono magici.

AZIONI

Multiattacco. Il gatto mammone può usare gli Stregocchi e poi effettua un attacco con gli Artigli e un attacco con il Morso.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (4d4 + 4) danni perforanti.

Invisibilità. Il gatto mammone diventa magicamente invisibile finché non attacca o non utilizza gli Stregocchi.

Stregocchi. Con i suoi enormi occhi gialli che sembrano lucerne infernali di raggelante bellezza, il gatto mammone bersaglia una creatura situata entro 9 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Se è in grado di vedere il gatto mammone, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14 contro questa magia, altrimenti è affascinato fino alla fine del turno successivo del gatto mammone. Una creatura affascinata in questo modo, è stordita. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, è immune agli Stregocchi per le 24 ore successive.

REAZIONI

Supercazzola Amplificata (3/Giorno). Quando una creatura situata entro 18 metri dal gatto mammone e che quest'ultimo sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro per i danni, il gatto mammone può tirare un d6 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro della creatura. Può scegliere di utilizzare questa reazione dopo che la creatura ha effettuato il suo tiro, ma prima che il Condottiero dichiari se il tiro per colpire o la prova di caratteristica abbia avuto successo o meno, o prima che la creatura infligga danni. La creatura è immune se non è in grado di sentire il gatto mammone o se non può essere affascinata.

CUCININO

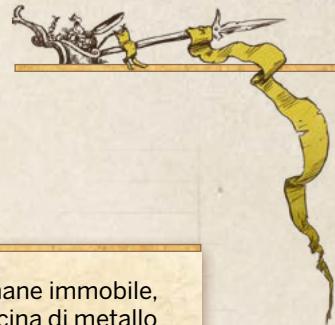
Vagabondando nelle grandi città del Regno è facile imbattersi in cose ben diverse da ciò che sembrano. Alle volte anche una vecchia stufa o una cucina di metallo arrugginito, abbandonata in un vicolo o in una cantina, può rappresentare una brutta sorpresa; potrebbe infatti trattarsi di un cucinino, un costrutto animato piuttosto pericoloso.

Costrutti di ferraglia. Gli incantamenti in grado di animare un cucinino e farne un servitore sono noti a pochi aragnisti cuocomanti, e, soprattutto, ai viziati e viziosi gatti mammomi, che ne padroneggiano l'arte. Altre volte, sembra invece che semplicemente si siano rianimati da soli. I cucinini, fra i vari costrutti di città, sono specializzati nelle arti culinarie, vale a dire cucinare in autonomia ricette arcane; in altri casi possono essere utilizzati anche come guardiani: il loro corpo di metallo, difatti, li rende avversari pericolosi eunti. Una volta animato, il cucinino rimarrà vincolato al proprio compito e fedele al proprio creatore. Svolto il proprio compito, o qualora non dovesse essere più utile, il cucinino può essere deanimato e tornare ad assumere l'aspetto di un comune oggetto domestico. Altre volte, semplicemente, può rimanere quiescente per anni in attesa che arrivi il momento di eseguire l'ordine impartito, rianimandosi all'improvviso con sbuffi di ruggine, tizzoni e fuliggine.

“La canaglia non può rimpiangere la sua inesistita giovinezza.”

- GADDUS, GATTO MAMMONE DI TARANTASIA -





CUCININO

Costrutto Piccolo, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 55 (10d6 + 20)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	7 (-2)

Abilità Natura +2

Vulnerabilità ai Danni acido

Resistenze ai Danni fuoco

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi Volgare, più un linguaggio a scelta del suo creatore

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Facilmente Surriscaldabile. Quando il cucinino subisce dei danni da fuoco, il suo corpo si surriscalda enormemente. Fino alla fine del suo turno successivo, una creatura che tocca il cucinino o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso, subisce 4 (1d8) danni da fuoco.

Debolezza all'Acqua. Quando il cucinino si muove nell'acqua alta almeno 1 metro o se gli vengono versati 3 o più litri d'acqua addosso, i tratti speciali del cucinino Facilmente Surriscaldabile e Cucina Animata non sono più attivi e il cucinino non può più utilizzare la sua azione Sbuffo di Tizzoni Ardenti finché non completa un riposo breve o lungo in un luogo asciutto.

Esplosione Mortale. Quando il cucinino viene ridotto a 0 punti ferita, il suo corpo si frantuma in tanti pezzi e il Condottiero deve tirare un d20. Con un risultato di 11 o più, il cucinino esplode e ogni creatura entro 3 metri da esso deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti subisce 4 (1d8) danni perforanti più 4 (1d8) danni da fuoco.

Cucina Animata. Un cucinino è in grado di cuocere il cibo, donandogli un sapore alla brace irresistibile. Il cucinino può ospitare sopra una griglia al suo interno una grossa quantità di cibo, fino a 2 razioni contemporaneamente, e impiega circa 20 minuti per cuocerle grazie al suo fuoco interno. Il cibo cotto in questo modo è più nutriente del normale e acquisisce capacità magiche e curative: ogni creatura che consuma una ratione di questo tipo recupera 2 (1d4) punti ferita.

Falso Aspetto. Finché il cucinino rimane immobile, non è distinguibile da una piccola cucina di metallo arrugginito.

Natura Speciale. Un cucinino non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiaattacco. Il cucinino effettua un attacco con la Sportellata, un attacco con il Pugno e un attacco con il Calcio. Quando lo Sbuffo è disponibile, può usarlo al posto della Sportellata.

Sportellata. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 2 (1d6) danni da fuoco.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

Calcio. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

Sbuffo (Ricarica 5-6). Il cucinino usa uno tra i seguenti sbuffi:

- **Sbuffo di Ruggine.** Il cucinino esala della polvere accecante in un cono di 6 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

- **Sbuffo di Fuliggine.** Il cucinino sceglie una creatura situata entro 3 metri e che egli sia in grado di vedere e lo riempie di fuliggine tossica. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è stordito per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

- **Sbuffo di Tizzoni Ardenti.** Il cucinino emette una linea di fiamme di fronte a sé lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 13 (3d8) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

INFESTAZIONE STRACCIONA

Gli accrocchi di immondizia possono essere trovati ovunque nel Regno, ma sono più presenti nelle grandi città o nei maggiori assembramenti sociali come il leggendario Mercatone del Ladrescamento di Fizzonato. Nella grande fiera vi è un robusto mercimonio di questi costrutti. Si narra addirittura che molti di essi si fingano comuni mucchi di robaccia o vecchie cucine di campagna, e attendano di essere portati nelle dimore degli acquirenti di turno, per poi destarsi nottetempo, rapinarli bellamente, fuggire via nella notte e tornare dal loro vero proprietario, un anziano ciarlatano truffatore, re dell'imbroglio e della furtazione, noto nell'ambiente come il Venditore di Fumo.

Il laboratorio di questa figura semi-leggendaria è ubicato in un luogo nascosto fuori Fizzonato, ed è qui che ha il suo covo tutta la banda di esseri raccolgiticci, costruiti ad arte e suscitati dalle sue arti truffairole di cui si è circondato. Altri ancora suggeriscono che lo stesso Venditore di Fumo altro non sia che un Miscuglio particolarmente intelligente e ambizioso.

GUAZZABUGLIO DI FERRIVECCHI

Il guazzabuglio di ferrivechi è un accrocco di ferraglia, armi arrugginite e pezzi di scarto, animato da qualche stregoneria, dalla magia dei folletti o da altri artifici arcani. Se le proporzioni di un guazzabuglio possono essere le più varie e informi, le sue dimensioni ricordano quelle di un uomo comune e l'aspetto è bizzarro quanto il cigolio e il forte odore di ruggine che accompagna ogni suo movimento. Non è raro vedere, tra questi ammassi di rottami, anche ossa, stracci, cordami, ingranaggi e doghe di legname, agganciati maleamente a parti di armi scheggiate, carriole sbilenche e manici rotti. Nei casi di incontri più minacciosi, dagli arti di un guazzabuglio spuntano lame di varie dimensioni con le quali il costrutto è in grado di sferrare pericolosi attacchi. Ma essendo un ferrovecchio, se percosso con vigore è anche soggetto alla perdita di pezzi...





GUAZZABUGLIO DI FERRIVECCHI

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, scurovazione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché il guazzabuglio di ferrivecchi rimane immobile, non è distinguibile da un accrocco di ferraglia.

Rumoroso. Il guazzabuglio di ferrivecchi subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per muoversi silenziosamente.

Avversione alle Botte. Se il guazzabuglio di ferrivecchi subisce danni contundenti, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Ferrivecchi. Il guazzabuglio di ferrivecchi perde Multiattacco se possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Natura Speciale. Un guazzabuglio di ferrivecchi non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il guazzabuglio di ferrivecchi effettua due attacchi con la Vecchia Lamiera Arrugginita.

Vecchia Lamiera Arrugginita. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Soffio di Ruggine (Ricarica 6). Il guazzabuglio di ferrivecchi esala polvere accecante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

RIMASUGLIO DI FERRIVECCHI

Il rimasuglio di ferrivecchi è una sorta di piccolo folletto di ferraglia, una versione minore del guazzabuglio. Come il suo parente maggiore, il rimasuglio è un costrutto animato cocciuto, dinoccolato e fastidioso come certi bambinacci starnazzanti. In presenza di un rimasuglio non è raro avvertire stridori e cigolii, e un forte odore di ruggine e latta. Chiamato anche strugnoccolo o sbrugnoccolo.

RIMASUGLIO DI FERRIVECCHI

Costrutto Piccolo, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 16 (3d6 + 6)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, scurovazione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché il rimasuglio di ferrivecchi rimane immobile, non è distinguibile da un piccolo ammasso di rottami e ferraglia.

Rumoroso. Il rimasuglio di ferrivecchi subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per muoversi silenziosamente.

Avversione alle Botte. Se il rimasuglio di ferrivecchi subisce danni contundenti, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Ferrivecchi. Il rimasuglio di ferrivecchi perde Multiattacco se possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

Natura Speciale. Un rimasuglio di ferrivecchi non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il rimasuglio di ferrivecchi effettua due attacchi con lo Schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un



MISCUGLIO DI STRACCI

Il miscuglio di stracci è un accrocco animato composto da residui di abiti, stoffe, cordame, tele sdrucite, panni vecchi, cirri, pàmpani, svoli, fili e pezzi legati insieme, alto come un uomo di media statura. Al contrario dei cugini di ferraglia, è estremamente furtivo e silenzioso e per questo può camuffarsi ovunque, fingendosi un classico mendicante. Sono quindi perfetti per missioni da spia. Dispregiativamente chiamati, a volte, inviluppi o gnomoni.

MISCUGLIO DI STRACCI

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 13

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Abilità Furtività +7, Indagare +3, Inganno +4, Intuizione +4, Percezione +4

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 14, scurovazione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Bonus di Competenza: +2

Avversione alle Lame. Se il miscuglio di stracci subisce danni taglienti, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Falso Aspetto. Finché il miscuglio di stracci rimane immobile, non è distinguibile da un ammasso di vestiti e stracci legati assieme.

Natura Speciale. Un miscuglio di stracci non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

Imboscata. Nel primo round di combattimento, il miscuglio di stracci dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, il miscuglio di stracci infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato del miscuglio di stracci (purché l'alleato non sia incapacitato e il miscuglio di stracci non subisca svantaggio al tiro per colpire).

AZIONI

Multiattacco. Il miscuglio di stracci effettua due attacchi con la Stoffa Appuntita.

Stoffa Appuntita. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

GARBUGLIO DI STRACCI

Il garbuglio di stracci è una sorta di piccolo umanoide di stracci e tessuti di risulta, alto come un bambino. Al pari dei miscugli, e al contrario di guazzabugli e rimasugli, i garbugli sono dotati di un intelletto fine e, seppure pressoché inabili al combattimento, sono capaci di fingere poveracci in cerca di elemosina e mocciosi di strada. Per questo vengono animati al fine di spiare qualcuno o di tallonarlo per riportare preziose informazioni al proprio creatore. Anche più volgarmente chiamato gnommero o pasticciaccio.

GARBUGLIO DI STRACCI

Costrutto Piccolo, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 10 (3d6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Abilità Furtività +6, Indagare +3, Inganno +3, Intuizione +4, Percezione +4

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 13, scurovazione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE)

Bonus di Competenza: +2

Avversione alle Lame. Se il garbuglio di stracci subisce danni taglienti, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Falso Aspetto. Finché il garbuglio di stracci rimane immobile, non è distinguibile da un ammasso di vestiti e stracci legati assieme.

Natura Speciale. Un garbuglio di stracci non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Tessuto Rinforzato. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Camuffamento. Il garbuglio di stracci maschera se stesso e tutto ciò che indossa o trasporta in un effetto straordinario di camuffamento che lo fa apparire come un bambino straccione di taglia Piccola. L'effetto termina se il miscuglio di stracci usa un'azione bonus per terminarlo o se muore. I cambiamenti apportati da questo effetto non reggono a un'ispezione fisica. Una creatura deve usare un'azione per ispezionare il camuffamento e superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 per capire che il garbuglio di stracci è camuffato.

AZIONI BONUS

Inafferrabile. Il miscuglio di stracci effettua l'azione di Disimpegno o di Nascondersi.



TANA: LA CASA STREGATTA

Grumo convoluto di pentoloni, pentolacci, erbe officinali, fette di panettone, canne da pesca, parafulmini arrugginiti, forme di borbonzola (di cui il mammone è ghriottissimo), cappelli (altro oggetto molto amato), gioie, vivande, regoli calcolatori, cannocchialetti e chiaivistelli, poliedri di cristallo, ciondoletti, occhi di vetro, caramellozze, animaletti di maiolica, pasticche d'altea, spilloni e parrucche, tortiere incrostate di finti rubini, disposti scientemente in visuale e in fuga, un campo oltraggioso di non-forme dove il gatto mammone riproduce la sua personale visione del caos barocco del mondo ma che si rivela in realtà una borghesissima, uggia collezione di roba. Quella che segue è la ricostruzione sommaria della Casa Stregatta del gatto mammone Gaddus, principe felino di Tarantasia, così come trasmessa dalle leggende di quartiere...

- 1. SCALA.** Si sale da un'antica scala in pietra che conduce all'ultimo piano, dove si trova l'appartamento di Gaddus. È necessario forzare la porta per entrare, superando una prova di Forza (Atletica) con CD 10 o scassinando la serratura con degli arnesi da scasso, superando una prova di Destrezza con CD 10.
- 2. CORRIDOIO.** Da qui in poi è necessario procedere in silenzio, onde evitare di allertare il gatto mammone. Nel corridoio, fra le mille suppellettili, balza all'occhio un attaccapanni ricoperto di cappelli: di feltro, di paglia, di stoffa; festuche, fez, fedora, bombette, cilindri, pagliette, borsalini. Nel caso si faccia eccessivo rumore o si maneggi l'attaccapanni con troppa foga, vale a dire che i personaggi non superino una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15, in qualsiasi momento è possibile risvegliare l'attaccapanni stesso, che si rivelerà essere la portinaia-miscuglia del palazzo (**miscuglio di stracci^{BE}**) adibita alla pulizia dell'appartamento. Costei inizierà a fare mille domande da portinaia zabetta nei confronti delle canaglie, e a qualsiasi risposta sospetta li attaccherà. La portinaia di stracci può essere intrattenuta con pettegolezzi vari sugli abitanti del quartiere, anche se palesemente inventati, esagerati e pruriginosi. In tal caso diventerà prodiga di consigli, oltre a rivelare dove si trova la chiave a stella necessaria per accedere alla camera padronale (a discrezione del Condottiero).
- 3. SALOTTO.** In mezzo a tappeti pregiati, librerie e credenze ricolme di libri, scatole di fiammiferi, porcellane, barattoli di dolciumi, spade di pescispada appesi alle pareti come trofei, inspiegabilmente il salone contiene anche diversi scatoloni di cartone da imballaggio in parte sfondati e squarciati. Nessuno capisce il motivo della loro presenza, a parte forse il 2d6 di **garbugli di stracci^{BE}** che usando il proprio stesso corpo stanno pulendo gli specchi, i quadri e i mobili antichi della stanza. Di norma non sono ostili e, anzi, scambiando i personaggi per ospiti di Gaddus, saranno contenti di interrompere le faccende domestiche e di chiacchierare. Ma qualora la

crica dovesse fare domande su Gaddus o avere comportamenti sospetti, diventeranno subito nervosi e attaccheranno. Le loro voci, smorzate per la loro stessa natura di stoffa, non sono però così forti da poter attirare ulteriori contrattempi. Frugando fra il ciarpame, i personaggi possono rinvenire 1d6 di **Refurtiva di Tana**.

- 4. SGABUZZINO.** Una stanza ricolma di cianfrusaglie di nessun valore, fra vecchie palandrane tarmate, giornali vecchi e ammuffiti, calzini usati, scatolette di bottoni, ferri per aprire scatole di sardine, lucignoli di lampade e monete false.
- 5. BAGNO.** Un bagno ricolmo di fiale, fialette, boccette, bottigline, saponette al gelsomino, spruzzatori, pasta per pulire i denti, ciprie, parrucche e una gabbia per uccelli a forma di baita tipica dei Monti Pallidi, con la vasca da bagno riempita di sabbietta, con il contenuto che ogni canaglia dotata di naso può immaginare. Chi, in barba a quanto appena detto, decidesse di scavare tra la sabbia, può essere ricompensato dal ritrovamento di una chiave a forma di lisca di pesce, che potrebbe tornare utile più avanti.
- 6. STUDIO.** Altra wunderkammer ricolma fino al soffitto di oggetti di ogni genere, sia di valore sia di totale inutilità (per chi volesse guardarsi attorno con attenzione, 1d4 dalla **Refurtiva di Tana**), fra candele, topazi, cravatte di seta, sciarpe, putti di maiolica, penne d'oca infernale, cartoline, mappe, turaccioli, note della spesa, dichiarazioni fiscali grottescamente contraffatte e molto altro. Qui 1d4 + 2 di **rimasugli di ferrivecchi^{BE}** stanno mettendo in ordine gli oggetti cantando una filastrocca in una lingua metallica irriproducibile. Uno di loro ha la parte superiore della testa culminante in una specie di grosso cacciavite a stella. Se si riesce a catturarla, è possibile utilizzarla come strumento di scasso per aprire la porta della camera padronale. I rimasugli, però, appena vedranno i personaggi fuggiranno via spaventati cercando di nascondersi per tutta la casa.
- 7. CUCINA.** Antica cucina rustica disseminata di ogni ben del Padre Terno, fra prosciutti, pesce, torte di croccantini e prelibate e puzzolenti forme di borbonzola. I fuochi, però, sono in realtà un **cucinino^{BE}**, che si rianimerà con un sinistro rumore di metallo che si smangia da solo, e attaccherà all'istante.
- 8. CAMERA PADRONALE.** L'ambiente è ben chiuso da una strana e massiccia porta di metallo, composta da pezzi di oggetti vari assemblati fra loro. Vi è una grossa serratura dalla particolare foggia a stella. Forzare la porta significa allertare immediatamente quel che si trova dall'altra parte. Se si è ottenuta la chiave a stella, la stanza si aprirà ma allo stesso tempo si rivelerà che la porta stessa è un **guazzabuglio di ferrivecchi^{BE}** particolarmente indispettito



1 - Scala
2 - Corridoio
3 - Salotto
4 - Sgabuzzino
5 - Bagno
6 - Studio
7 - Cucina
8 - Camera
9 - Stanza Segreta



dall'essere stato svegliato infilandogli una chiave nel sere...dere...

Nella sala, arredata riccamente con arazzi, quadri e statue di marmo, su un letto a baldacchino si pasce il grosso, grasso, diabolico **gatto mammone^{BE}** Gaddus, completamente ubriaco di un miscuglio letale di Cordiale Biondino, Estratto di Fandonia e Infernet Malebranca, tanto da russare rumorosamente. Se uno dei personaggi fallisce una prova di Destrezza (Furtività) con CD 16, Gaddus si risveglierà. Sarà soggetto a tre tipi di ubriachezza, a scelta del Condottiero: Ciuca Triste, Ciuca Canterina o Ciuca Molesta. Nel primo caso, abbracerà un personaggio a caso e non lo lascerà più andare, raccontandogli le sue pene d'amore con la micia mammona Bruschetta, altezzosa al punto da non rivolgergli nemmeno la parola. Nel secondo caso, abbracerà sempre un personaggio e vorrà cantare con lui le più laide canzoni di taverna. Nel terzo caso, inizierà a fare scherzi maneschi ai personaggi e a reagire con violenza nel caso di rimprovero. In ogni caso, è necessario averci a che fare per sperare di trovare il tesoro del gatto mammone, che si nasconde in una stanza segreta dietro la parete nord. Solo Gaddus difatti può rivelare l'ubicazione della stanza e dove trovare la chiave a lisca di pesce. Bisogna però sconfiggere la sua supercazzola e cercare di convincerlo... I personaggi devono effettuare con successo una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) con CD 20 per calmarlo e farlo parlare, viceversa, date le condizioni in cui versa il mammone, sarà impossibile cercare di intimidirlo. In alternativa è possibile combattere con lui: se ciò accade, quest'ultimo si arrenderà e rivelerà tutto al gruppo non appena scenderà al di sotto di 25 punti ferita.

- 9. STANZA SEGRETA.** Questa stanza si apre solo con la speciale chiave a lisca di pesce, inserendola in un punto preciso del quadro antico raffigurante i leggendari Gatti del Colossario. Nella stanza segreta vi sono accumulati tutti i giochi di Gaddus: migliaia di palline di gomma, gomitioli, cordini, pupazzetti e, in mezzo alla confusione, l'aggognato tesoro: una lista di tutti i segreti e peccatucci di nemici notabili e avversari in affari di Gaddus (al Condottiero la facoltà di costruire questa lista nel dettaglio, secondo necessità), di evidente valore, e un *Filtro d'Amore*, che forse Gaddus intendeva usare con Bruschetta.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

- Ser Trippotto il Vinattiere.** Il celebre gatto mammone di Cucca ha una figlioccia umana che deve maritarsi, e si è incappicciata di un personaggio della cricca. Sta al resto del canaglione decidere se abbandonarlo al suo destino o cercare di nascondere l'amico dalla banda di costrutti che Trippotto gli ha scatenato dietro.
- I nudisti.** La Peppa, gatta mammona di Porto Patacca, devotissima a San Fregarolo, organizza ogni anno una cerimonia dove i devoti passano nudi autofustigandosi con mazzi di ortiche. La cricca decide di unirvisi per poter arrivare vicini alla celebre statua d'argento custodita nella villa della Peppa...
- Prendi i soldi e scappa.** Il covo della cricca è sconvolto da un imprevisto: un cucinino imboscato da chissà quanti anni, si è svegliato nella notte fuggendo via. Il problema è che nei suoi cassetti era nascosta la refurtiva della banda...
- La guerra degli straccioni.** Nel Mercatone del Ladrescamento di Fizzonato è scoppiata una guerra senza quartiere fra due diverse bande di costrutti agli ordini di due gatti mammoni. La cricca ci finisce nel mezzo. Da che parte stare?
- Ospiti inattesi.** Un freddo, freddissimo giorno invernale, durante una tempesta di neve, il gruppo si rifugia in una casa che all'apparenza sembra abbandonata.
- Il richiamo del randagio.** Gobbone il Fezzato, leggendario e ricco gatto mammone reduce di mille battaglie, disavventure e ribalderie, è ormai prossimo alla morte. Ingaggia allora la cricca per proteggerlo durante il suo ultimo viaggio: vuole tornare in quel tratto di campagna dove nacque molti secoli prima, e dove fu abbandonato per chissà quale motivo, finché venne trovato e adottato da una strega. Con la flebile speranza di poter rivedere per l'ultima volta la sua sorellina Sutica...

Pesce Diavolo

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: SETTE MARI E MEZZO

AMBIENTE: MARE

TIPO DI TANA: ABISSI, ROVINE O NAVI AFFONDATE

Il pesce diavolo è un mostro abissale spettrale. La sua apparizione viene annunciata da un bagliore luminoso proveniente dal profondo, considerato presagio di sventura. La sua demoniaca luminosità può trarre in inganno anche il lupo di mare più astuto, che può pensare di trovarsi di fronte a un faro o a un'altra imbarcazione e quindi avvicinandosi incautamente. Quello è il momento in cui la creatura attacca l'imbarcazione e ne divora i marinai.

Rancore abissale. Pare che il pesce diavolo sia un costrutto spettrale di milioni di pesci e creature marine uccise, predate, arpionate e massurate per secoli dagli umanoidi, e quindi pervaso da un cieco, inarrestabile rancore contro qualsiasi imbarcazione. Le ancore, i tridenti e gli ami spettrali che appaiono sul suo corpo sembrerebbero confermare il mito.

Cortei degli abissi. Secondo una leggenda diffusa, nel corso di alcune notti nelle quali le costellazioni assumono determinati allineamenti cosmici, i pesci diavolo si radunerebbero in misteriosi cortei marini, chiamati a raccolta dalle più oscure divinità degli abissi.



ORIGINI FOLKLORICHE

“Pesce Diavolo” è il nome tradizionale degli organismi abissali che talvolta si spiaggiano a riva lungo le sponde dello Stretto di Messina; la loro orrorifica conformazione ha, nei secoli, attirato l'attenzione di biologi da tutta Europa, oltre che generare ricche leggende locali.

L'ittiocentauro è una creatura affascinante e misteriosa poiché molto citata nell'iconografia antica ma non nella mitologia. A livello letterario è citato da Licofrone, Claudio e dal grammatico bizantino Ioannes Tzetzes, che hanno menzionato gli ittiocentauri o centauro-tritoni. Sono raffigurati in diverse opere d'arte, come per esempio il “Soffitto dei Semidei” del Pinturicchio (1490) o ne “La zuffa dei marini” del Mantegna (1458/1480).

La pistrice è un drago marino molto presente nella mitologia greca e romana, dove è descritta come un mostro acquatico serpentiforme, a volte gigantesco, a volte più piccolo, a volte col muso canino, a volte rettilioide. Una pistrice guizzante è spesso presente nelle raffigurazioni dei cortei delle divinità marine, spesso cavalcata da una nereide, per poi divenire protagonista nelle antiche carte nautiche, su cui è stata spesso raffigurata nel corso di tutto il Medioevo e fino al Rinascimento.

La remora è un pesce esistente in natura, ma qui si fa riferimento alla sua leggendaria fama legata all'Impero Romano: le cronache latine da Marcantonio a Caligola, fino a scomodare addirittura Giulio Cesare, abbondano di battaglie navali vinte o perse proprio grazie all'intervento fortunoso di questi bizzarri pesci che hanno rallentato e fermato la flotta di una o dell'altra parte.



Dal diario di Agnese Pollo. La più famosa esploratrice dei Sette Mari e Mezzo, Agnese Pollo, misteriosamente scomparsa proprio durante una delle sue esplorazioni marittime, ha descritto questi animali infernali. Pare siano usi a divorare i tesori delle navi affondate: nei loro stomaci è quindi possibile ritrovare immense ricchezze. Agnese inoltre afferma che i pesci diavolo siano anche in grado di fluttuare appena sopra la superficie del mare, e, in casi rarissimi, persino sul bagnasciuga, spingendosi, in particolari notti di tregenda, anche al limitare delle case di villaggi di pescatori particolarmente isolati...

Tetra Tossina. Nel corso dei sonni secolari, che ne scandiscono un'esistenza al di là delle umane concezioni del tempo, il corpo del diabolico ittide emana una sostanza immonda, una secrezione chiamata Tetra Tossina, dagli effetti benefici e portentosi allo stesso tempo. Proibita in tutto il Regno, è però oggetto di un commercio illegale a uso ricreativo. Il suo consumo in minuscole quantità, difatti, induce sensazioni transitorie di benessere e allucinazioni bizzarre. Alcuni appassionati della sostanza dicono che grazie a essa hanno “raggiunto la Fandonia”... la sostanza ricreativa tratta dalla Tetra Tossina, però, ha un livello altissimo di dipendenza, motivo per cui chi tiene alla propria salute di corpo e di mente ne ha una spiccata avversione.

PESCE DIAVOLO

Non morto Medio, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 0 m, nuotare 12 m, volare 12 (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Abilità Percezione +4

Resistenze ai Danni freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni acido, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Male Parole, Petroglifico, Volgare

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Arpione da Assedio. Il pesce diavolo infligge danni doppi agli oggetti e alle imbarcazioni quando effettua un attacco con l'Arpione del Diavolo.

Movimento Spettrale. Il pesce diavolo può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 4 (1d8) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Rancore Abissale. Il pesce diavolo dispone di vantaggio ai tiri per colpire effettuati contro gli humanoidi.

Natura dei Non Morti. Il pesce diavolo non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il pesce diavolo effettua un attacco con l'Arpione del Diavolo e un attacco con il Morso Spettrale.

Arpione del Diavolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il pesce diavolo si è mosso di almeno 6 metri in linea

retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 7 (2d6) danni perforanti extra e, se è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti è trattenuto fino all'inizio del turno successivo del pesce diavolo.

Morso Spettrale. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Bagliore del Diavolo (Ricarica 5-6). Il pesce diavolo crea un bagliore luminoso da una protuberanza della sua testa, proiettando per 1 minuto luce intensa entro un raggio di 9 metri e luce fioca per altri 9 metri. Ogni volta che una creatura inizia il proprio turno nella luce intensa ed è in grado di vederla, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è affascinata dal bagliore luminoso finché questo rimane acceso o fino a quando non subisce danni. Fintanto che è affascinato in questo modo, il bersaglio deve impiegare il proprio turno per muoversi verso il bagliore luminoso usando l'azione di Scatto e seguendo il percorso più breve e diretto, fino a che non si trova a 1,5 metri da esso. Una creatura affascinata può ripetere il tiro salvezza alla fine ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se supera il tiro salvezza o se l'effetto termina, la creatura è immune al Bagliore del Diavolo per le successive 24 ore.

Invisibilità. Il pesce diavolo diventa invisibile finché non attacca. Fintanto che è invisibile in questo modo, la luce che il pesce diavolo può proiettare con il Bagliore del Diavolo è visibile.

REAZIONI

Tetra Tossina. Quando una creatura colpisce il pesce diavolo con un attacco in mischia, il mostro rilascia una tossina velenosa. L'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni da acido più 5 (2d4) danni necrotici ed è avvelenato fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenato.

ITTIOCENTAUBO

L'ittiocentauro, detto anche tritone, centauro-tritone, o in modo dispregiativo tritonarvalo, è una creatura marina con busto umano, zampe anteriori da cavallo, e coda da pesce. A volte si lasciano cavalcare da misteriose ninfe marine. Hanno un'organizzazione tribale divisa in piccole famiglie appartenute in grotte sottomarine difficilmente raggiungibili e sparse lungo le coste più impervie del Regno. Aggressivi, scorbutici e diffidenti con gli abitanti della terraferma, fra loro sono però di umore bonario, amano gozzovigliare e tendono spesso alla pinguedine. Pur temendo i pesci diavolo, sono esperti nel raccogliere dagli abissi la Tetra Tossina, che poi usano come preziosa merce di scambio con i marinai.

ITTIOCENTAUBO

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 42 (5d10 + 15)

Velocità 15 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Abilità Atletica +5, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Resistenze ai Danni acido, freddo, necrotico

Sensi Percezione passiva 13, Scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Bonus di Competenza: +2

Anfibio. L'ittiocentauro può respirare in aria e in acqua.

In Sintonia con il Mare. Un ittiocentauro può comunicare concetti semplici tramite gesti e suoni a qualsiasi creatura che abbia una innata velocità di nuotare. Esse sono in grado di capirlo, ma lui non è in grado di comprendere messaggi di risposta.

Grossa Stazza. L'ittiocentauro dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione.

AZIONI

Trombone Ittico. Attacco con Arma da Mischia:

+5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se

l'ittiocentauro si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo se è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prona.

Trancio di Coda. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.





REMORA

La remora è un ibrido pesce-crostaceo tipico dei Sette Mari e Mezzo, simile a un pesce con le chele, il cui carapace è dotato di una ventosa che gli permette di ancorarsi ad altri animali o, soprattutto, alle imbarcazioni, con il loro peso di circa venti chili ciascuno. Incappare in un banco di remore è pericoloso perché può agganciarsi allo scafo e rallentarlo al punto da fermarlo e impedirgli fisicamente di muoversi. A volte seguono la necrotica scia della Tetra Tossina del pesce diavolo, e il loro rallentamento di un'imbarcazione può nascondere una trappola abissale in agguato...

REMORA

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 44 (8d6 + 16)

Velocità 6 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Abilità Furtività +3, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13, vista cieca 12 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Bonus di Competenza: +2

Anfibio. La remora può respirare sia in aria che in acqua.

Movimento della Remora. La remora dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza finché si trova sott'acqua.

Mimetismo nella Sabbia. La remora dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi sotto i fondali marini o nella sabbia.

AZIONI

Multiattacco. La remora effettua un attacco con la Chela e un attacco con il Morso.

Chela. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire). La remora ha due chele, ognuna delle quali può afferrare un solo bersaglio. Mentre una chela afferra un bersaglio, non può attaccare altri.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni perforanti o 10 (2d6 + 3) danni perforanti se il bersaglio è afferrato.

Ventosa. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (3d6) danni da acido e la remora si attacca al bersaglio. Finché è attaccata al bersaglio, la velocità del bersaglio è ridotta di 3 metri, la remora non può usare le sue chele e i tiri per colpire effettuati contro di lei dispongono di vantaggio. All'inizio di ogni turno della remora, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni da acido a causa della sostanza caustica che secerne la ventosa. La remora può staccarsi da sola, spendendo 6 metri del suo movimento. Lo fa se il bersaglio muore o se essa possiede meno di 20 punti ferita. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per cercare di staccare la remora, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13.

“Tu, papà Catrame, ci prometti stasera una storia meravigliosa e pare che questa volta non c’entrino né vaselli fantasmi, né morti che suonano le campane. Se ci farai stare allegri ti prometto non una, ma sei bottiglie di vino d’Oltremonte, di quello che fa andare in solluchero gli uomini della tua età.”

- MASTRO CATRAME, CAPITANO DI LUNGO CORSO SULLA CARACCIA INFROSSATA -





PISTRICE

La pistrice è un titanico drago-serpente marino, pare derivante da una mutazione di serpenti di mare di dimensioni più ridotte a causa della Tetra Tossina del pesce diavolo, che li ha trasformati in queste gargantuesche bestiacce. Diffuso in tutti i Sette Mari e Mezzo, fortunatamente vi sono stati rarissimi avvistamenti nel corso dei secoli... e tutti apocalittici: di solito quando si incontra una pistrice, la propria sorte è segnata. Ha un corpo serpentiforme e una testa canina, e gli esemplari più grandi possono avvolgere e stritolare intere navi. Se ferito (azione tutt'altro che semplice) emette una sostanza tossica velenosa, la stessa Tetra Tossina del pesce diavolo. Esiste una misteriosa confraternita di cacciatori dei mari, nota come i Fratelli dell'Arpione Nero, dedita alla caccia della pistrice e alla compravendita della velenosissima Tetra Tossina.

PISTRICE

Drago Mastodontico, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 264 (16d20 + 96)

Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	12 (+1)	22 (+6)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Tiri Salvezza Des +6, Sag +6, Car +3

Abilità Atletica +12, Percezione +6, Sopravvivenza +6

Immunità ai Danni acido, necrotico

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 16, scurovazione 36 m

Linguaggi -

Sfida 15 (13.000 PE) **Bonus di Competenza:** +5

Respiro dei Fondali. La pistrice può respirare soltanto sott'acqua.

Stritolatrice di Navi. La pistrice infligge danni doppi agli oggetti quando effettua un attacco con Stritolare.

AZIONI

Multiattacco. La pistrice effettua un attacco con Stritolare e un attacco con la Coda. Poi effettua un attacco con il Morso o Ingurgitare.

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 25 (4d8 + 7) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 20 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e subisce 25 (4d8 + 7) danni contundenti all'inizio di ogni suo turno e la pistrice non può stritolare un altro bersaglio.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. **Colpito:** 21 (4d6 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 29 (4d10 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 20 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e la pistrice non può mordere un altro bersaglio.

Ingurgitare. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata, 1,5 m, una creatura di taglia Enorme o inferiore afferrata dalla pistrice. **Colpito:** 20 (2d12 + 7) danni perforanti. La creatura viene ingurgitata e la presa termina. La creatura ingurgitata è accecata e trattenuta, ha copertura totale contro attacchi e altri effetti al di fuori della pistrice e subisce 10 (3d6) danni da acido più 10 (3d6) danni necrotici all'inizio di ogni turno della pistrice. Se la pistrice subisce 40 o più danni in un singolo turno da una creatura ingurgitata, la pistrice deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 alla fine di quel turno, altrimenti vomita tutte le creature ingurgitate, che cadono pronte in uno spazio entro 4,5 metri dalla pistrice. Se la pistrice muore, una creatura ingurgitata non è più trattenuta da essa e può usare il suo movimento per fuggire dal cadavere.

Nube Tossica (Ricarica 6). Se si trova sott'acqua, la pistrice emette tutt'intorno a sé una sfera di nube tossica di Tetra Tossina del raggio di 9 metri centrata sulla pistrice. L'area è leggermente oscurata per 1 minuto, anche se una corrente di intensità significativa può disperdere la nube. Ogni creatura situata completamente all'interno della nube tossica all'inizio del suo turno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da acido più 18 (4d8) danni necrotici ed è avvelenata fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è avvelenata.

AZIONI BONUS

Assalto Atroce. La pistrice può muoversi, fino a metà della sua velocità, verso una creatura nemica che può vedere o sentire. Al termine di questo movimento, deve trovarsi più vicina alla creatura nemica di quanto non lo fosse in precedenza.

REAZIONI

Tetra Tossina. Quando una creatura colpisce la pistrice con un attacco con un'arma da mischia, la pistrice rilascia la Tetra Tossina. L'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19; se lo fallisce, subisce 10 (4d4) danni da acido più 10 (4d4) danni necrotici ed è avvelenato fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenato.



TANA: IL RELITTO SOMMERSO *BELLA LEOCADIA*

I pesci diavolo, gli ittiocentauri e le remore sono frequenti intorno ai relitti sottomarini di grandi galeoni, nei quali possono nascondersi, girovagare e creare un piccolo ecosistema. Quella che segue è la ricostruzione del relitto della *Bella Leocadia*, famosa nave del Capitano Lombrico, affondata al largo della Quinotaria un paio di secoli or sono; un ringraziamento doveroso e commosso va ad Agnese Pollo, indomita navigatrice dei Sette Mari e Mezzo, che ha esplorato e mappato il relitto a molteplice rischio della vita.

Per semplicità, è possibile suddividere il galeone in 4 livelli:

- I primi due livelli, nella parte superiore, sono sostanzialmente intonsi.
- Il terzo livello, nella parte inferiore, è parzialmente invaso dall'acqua: per questo motivo tutte le aree del terzo livello sono considerate terreno difficile.
- Il quarto e ultimo livello, invece, nell'estremità inferiore, è totalmente invaso dall'acqua; nuotare nelle aree situate in questo livello non necessita di alcuna prova.

Gli ambienti sono tutti collegati fra loro sia orizzontalmente sia verticalmente tramite botole e scalette, tranne l'Area 6 e l'Area 15 che non possono essere raggiunte verticalmente.

1. SALA DI COMANDO. Una lussuosa sala con il timone, da dove il capitano Lombrico dirigeva la nave.

2. SOTTOCOPERTA. Ambiente scarno il cui unico polo d'attrazione è l'argano dell'ancora. A un primo esame, sembra che l'ancora sia calata e ancorata sul fondale, tenendo il galeone fisso in quella posizione nonostante il passare dei lustri e delle correnti, ed evitando che lo scafo si squarcia contro gli aguzzi speroni di roccia del fondale roccioso. L'argano non si muoverà, ma i personaggi noteranno una sorta di serratura. Qualora si ritrovi la chiave apposita e si levi l'ancora (Area 15), i personaggi udirebbero dapprima un orribile rumore di ingranaggi che si smangiano, poi il relitto inizierebbe a muoversi e a vibrare. Da questo momento in poi il relitto imbarcherà altra acqua dai nuovi squarci dello scafo. L'acqua salirà progressivamente di livello invadendo tutta la *Bella Leocadia*, stanza dopo stanza, in senso antiorario e fino all'allagamento e inabissamento completo. Una stanza, per essere allagata, necessita di 1 minuto di tempo: dopodiché è completamente sommersa dall'acqua e la stanza adiacente inizierà immediatamente ad allagarsi allo stesso modo e così via... Un personaggio, per nuotare in una stanza completamente allagata, deve effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10, altrimenti non riesce a farlo a causa della corrente generata dall'allagamento.

Smuovere di nuovo l'ancora non funzionerà: l'argano è definitivamente rotto.

3. TAVERNA. Un piccolo locale dove venivano serviti alcolici. In questa sala, all'interno di un baule dietro il banco, i personaggi possono trovare quattro razioni di *Pesce Diavolo Gratinato Ubriaco ai Colori^{BE}*. Queste razioni sono alterate (probabilmente scadute da un po', o cucinate male); per tale motivo, ogni personaggio che ne consuma una, oltre ai normali effetti della razione, subisce anche il suo effetto indesiderato.

4. ARMERIA. Chiusa da una pesante porta di metallo, nell'armeria si trovano spade, pugnali, daghe e draghinasse, ma tutte in pessime condizioni.

5. SALA UFFICIALI. Una stanza con tavoli e sedie dove gli ufficiali si ritrovavano a discutere insieme al Capitano, con un paio di scheletri malmessi di marinai infilzati da tridenti che sembrano fatti di conchiglia. Tutto porta a pensare a una sanguinosa battaglia contro degli ittiocentauri.

6. ALLOGGIO DEL CAPITANO. Una stanza lussuosa, con divani e tappeti, e il letto dove dormiva il Capitano Lombrico... che è ancora qui! Sdraiato sul letto, ricoperto da una orribile pece nera, che si scoprirà essere Tetra Tossina, e con due **remore^{BE}** attaccate alla parete alle sue spalle. La Tetra Tossina lo ha mantenuto in vita, se così ancora si può dire, seppur bloccato in un'orribile, morbosa stasi. Se interrogato, dirà che la nave è stata attaccata e distrutta da un branco di **ittiocentauri^{BE}** ingannati dallo stesso Lombrico, che aveva tentato di fregarli su una compravendita di Tetra Tossina; per punizione, gli ittici lo hanno ricoperto di sostanza venefica condannandolo a questa pena.

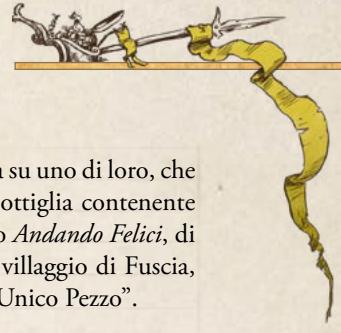
Se gli si chiederà della nave, dirà che di prezioso c'è solo la stanza dove conservava i proventi di alcuni traffici illeciti, nascosta nell'ultimo livello del galeone affondato. Lombrico chiederà di essere ucciso. Ma attenzione alla tossina, che, qualora entrasse in contatto con un personaggio, scatenerei i suoi tossici effetti! Per essere ucciso, basta che uno dei personaggi lo colpisca (CA 10); se viene colpito da un attacco con un'arma da mischia, l'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni necrotici più 5 (2d4) danni da acido ed è avvelenato per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenato.

Le due remore sono immobili e si fanno i fatti loro, ma dopo un paio di minuti inizieranno a emettere versi gorgoglianti. Se si permane oltre nella stanza, inizieranno a muoversi e, dopo quattro minuti, disturbate dalle voci, attaccheranno le canaglie.

Relitto Sommerso della *Bella Leocadia*



- 1 - Sala di Comando 4 - Armeria 7 - Stiva degli Ufficiali 10 - Dormitorio
2 - Sottocoperta 5 - Sala degli Ufficiali 8 - Mensa degli Ufficiali 11 - Cucina
3 - Taverna 6 - Alloggio del Capitano 9 - Faretro 12 - Mensa dei Marinai 13 - Stiva di Prua
 14 - Stiva di Mezzana 15 - Stiva di Poppa



- 7. STIVA UFFICIALI.** Ricolma di oggetti di ogni genere: corde, botti, liquori, divise, mappe... la cricca potrà trovare 2d6 di **Refurtiva di Tana**. Troveranno inoltre una bolla di carico di "dodici razioni di cibo per il pesce diavolo. Luogo di consegna: Scoglio dell'Accoppo. Ritiro: due chili di Tetra Tossina pura non tagliata".
- 8. MENSA UFFICIALI.** Una sala mensa ormai abbandonata e con la mobilia completamente distrutta. Accasciato fra la mobilia c'è un **ittiocentauro^{BE}** ubriaco e svenuto. I personaggi potranno superarlo stando attenti a non svegliarlo, effettuando con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 14 per muoversi silenziosamente, disponendo di vantaggio alla prova. Se svegliato, attaccherà e combatterà fino alla morte.
- 9. FERETRO.** Qui sono stipate dodici bare. Se aperte, rivelano al loro interno dei cadaveri ormai decomposti... ma con l'interno delle bare graffiato a sangue con le unghie. *Questi uomini sono stati chiusi nelle bare da vivi.*
- 10. DORMITORIO.** Le stanze su questo livello sono piene d'acqua per metà, consentendo quindi a un uomo di statura media di rimanere con la testa fuori dall'acqua. Lo stanzone è vuoto, a parte le amache ancora appese.
- 11. CUCINA.** Una cucina con varie suppellettili. Contiene oggettistica varia di uso comune e cibo ormai marcito.
- 12. MENSA MARINAI.** Una stanza con sedie e tavoli sfasciati dove mangiavano i marinai. Diversi cadaveri di membri dell'equipaggio evidentemente uccisi con violenza. Se si

frugano le tasche dei corpi, si ritroverà su uno di loro, che indossa un cappello di paglia, una bottiglia contenente la conferma di imbarco sul brigantino *Andando Felici*, di prossima partenza dallo sconosciuto villaggio di Fuscia, alla ricerca del leggendario tesoro "L'Unico Pezzo".

- 13. STIVA DI PRUA.** Questo livello, diviso in tre stanzioni adiacenti, è interamente sommerso. Qui sotto vive una banda di loschissimi **ittiocentauri^{BE}** dediti al contrabbando della Tetra Tossina, raccolta da un pesce diavolo intrappolato nell'Area 15. La creatura infatti ha trasformato il galeone nella sua tana, ma è stata qui imprigionata dai predoni ittici e usata per i loro meschini traffici. Qui alloggiano 2d4 di questi maligni tritonarvali, intenti a trafficare con delle anfore contenenti Tetra Tossina. Appena avvisteranno i personaggi, li attaccheranno. Essi stessi sono dipendenti dalla Tetra Tossina; ferirli significa esporsi al rischio di contatto con il veleno, dunque hanno le seguenti modifiche:

REAZIONI

Tetra Tossina. Quando una creatura colpisce l'ittiocentauro con un attacco in mischia, il mostro rilascia una tossina velenosa. L'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce, subisce 2 (1d4) danni da acido più 2 (1d4) danni necrotici ed è avvelenato fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenato.





14. STIVA MEDIANA. Da qui si intravede la stiva di poppa, chiusa da un pesante portone sprangato, dove è intrappolato il pesce diavolo. Su una parete vicino al portone è appeso una grossa chiave, che chi ha osservato con attenzione l'Area 2 può riconoscere.

15. STIVA DI POPPA. Guardando dall'oblò al centro del portone, si avvista il **pesce diavolo^{BE}**. È tenuto prigioniero tramite un incantesimo, che inibisce i poteri spettrali della creatura. L'incantesimo è mantenuto da una serie di segni esoterici, che una canaglia attenta potrebbe intuire non essere distribuiti a caso con una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 20. La creatura sta soffrendo e il suo atroce dolore è percepito anche nella mente dei personaggi.

Appeso a un gancio sopra al livello dell'acqua, si trova un sacco di juta con attaccato un biglietto, su cui si legge **NON TOCCARE, RETUR PERSONALE**. Facile immaginare che sia il malloppo indicato dal Capitano, per chi ha parlato con lui.

Anche aprendo il portone, l'animale non potrebbe passarci attraverso, almeno finché è prigioniero dei segni incisi sulle pareti; e anche se i segni venissero cancellati, il pesce diavolo è troppo grande per risalire ai piani superiori. Il personaggio più sveglio, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, potrà capire che sganciando l'ancora il galeone potrebbe mettersi in movimento colpendo gli scogli sul fondale, aprendo altre falle e, spaccando le paratie interne, liberare il pesce diavolo. Per farlo, si dovrà utilizzare la chiave per la serratura che blocca l'ancora, presente al livello più alto del relitto. Il pesce diavolo sarà libero e si allontanerà senza attaccare i personaggi, a meno che non venga appositamente raggiunto e colpito. I personaggi potranno quindi inoltrarsi nella stanza e recuperare il sacco ma, in tal caso, saranno avvistati da un altro gruppo di 2d4 **ittiocentauri^{BE}** che li inseguirà dentro il relitto per ucciderli.

Se le canaglie riusciranno a fuggire mantenendo il sacco, che risulta stranamente leggero, scoprirebbero che purtroppo tutto quel che c'era è già stato preso da qualcun altro, probabilmente un ittiocentauri, e che vi rimangono solo 4 petecchioni.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Spennare la Spennagrulli. La famosa nave-bisca dove si gioca d'azzardo e si dilapidano fortune, la *Spennagrulli*, è in vista nelle acque della baia, attrattando subito da tutta la regione canaglie pronte a giocarsi i pochi soldi guadagnati disonestamente. Perché non provare a tentare il colpo grosso, cioè rubare a casa dei ladri?

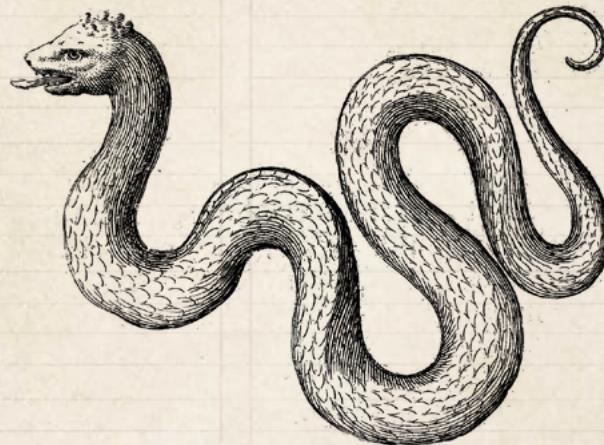
Buon pesce, tanto gusto, tutta forza! Capitan Merluzzus, il famoso mercante marittimo specializzato nella compravendita di pesce fritto, si è inguaiato con un carico di merce che pare però essere composta da alcuni ittiocentauri impanati. La loro tribù non ha preso benissimo la cosa, e gli stanno dando la caccia in tutti i mari. Il vostro problema è che al momento siete prigionieri nella sua stiva, per aver cercato di derubarlo. Chi sceglierà? Merluzzus, che vi ha condannato a morte tramite friggitoria, o i vendicativi e selvatici ittici?

Che cossè l'amor. Un importante signorotto della regione chiede l'aiuto della cricca: sua figlia, dei cui capricci il potente è succube, è innamorata, ricambiata, di un ittiocentauri, ed è fuggita con lui andando a vivere in un galeone abbandonato, la *Chiglia di Conchiglia*, pare covo di ittiocentauri dediti al traffico di Tetra Tossina.

Chiamatemi Ittioele. Ittioele, un giovane colapesce particolarmente avventuroso, si imbarca sulla nave del Capitano Acabbo, il più feroce dei Fratelli dell'Arpione Nero, ossessionato dalla caccia di una leggendaria e forse immaginaria pistrice bianca. La cricca si ritrova a bordo ingaggiata sul più classico dei metodi di arruolamento navale: le canaglie sono state fatte ubriacare in taverna e si sono poi risvegliate in mare aperto, durante una tempesta...

Battaglia navale. Due località costiere si odiano da secoli per motivi ormai dimenticati. Ma il saccheggio proditorio di una banda di ittiocentauri a entrambi i paesi scatena la vecchia faida, poiché ognuno pensa che l'altro paese abbia architettato il tutto. La cricca può approfittarne alla grande: fra i due litiganti, il terzo ruba.

Il faro. Un faro isolato. Un carico rubato di Tetra Tossina che deve essere distrutto perché troppo pericoloso. Un Duca-Conte senza scrupoli col vizietto proprio delle fugaci visioni della Tossina. E un pesce diavolo in grado di uscire dall'acqua e venirti a cercare, decisamente irritato. Il piatto è servito.



Pesce Diavolo Gratinato

Piatto per chi ama il rischio, poiché la Tetra Tossina, presente dentro il pesce diavolo, è sostanza da trattare con le pinze. La pietanza consente di godere dei (dubbi) benefici della sostanza, consistenti in visioni piacevoli e premonitorie di vita passata, presente e futura, ma senza divenirne dipendenti. È però pur sempre tossica. Il corpo può iniziare difatti ad acquisire una luminescenza innaturale, tipica dei fotofori del pesce diavolo, e di poter respirare sott'acqua. Gli effetti sono per fortuna temporanei, giusto il tempo di digerirla come si deve.

Per cucinare questa ricetta è necessario un pesce diavolo intero.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 13. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi del Pesce Diavolo Gratinato Ubriaco ai Colori, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 pesce diavolo può essere venduto a un acquirente interessato a 80 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

PESCE DIAVOLO GRATINATO UBRIACO AI COLORI

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: medio/facile
Pesce diavolo e Tetra Tossina (alla bisogna: pesce da fondale comune e aceto balsamico)	Preparazione 1 ora marinatura 4 ore	Per cuochi che nel far un trito affettino i sapori e non le dita
Ingredienti		
- 600 grammi di pesce diavolo - mezzo limone - acquavite di vino - olio d'oliva - sale e pepe nero	- 3 acciughe - mollica di pane - mezza cipolla rossa - un cipollotto - uno spicchio d'aglio	- Tetra Tossina (o aceto balsamico) - burro - fecola di tate - prezzemolo - un'arancia

Metodo: in prima cosa si preparino bei tranci puliti di pesce per la marinatura, bucherellandoli e spennellandoli col composto d'un par di cucchiae d'acquavite di vino, olio, sale, succo d'uno spicchio di limone, pepe e mezzo cipollotto a rondelle sottili (la parte bianca), poi ci se ne dimentichi in luogo bello freddo e asciutto. Nel frattempo si prepari il pane (non pangrattato): usando mollica ben soda si faccian bricoloni e li si tosti in forno, ché sian secchi e poco coloriti.

Or si faccia un trito di prezzemolo, aglio, cipolla rossa, mezzo cipollotto (la parte verde) e s'unisca al pan tostato a briciole, a un poco d'olio e al succo di quel

che rimane del mezzo limone; si mescoli acciughe diventati sabbioso e si badi a che non sia un guazzabuglio. Recuperato il pesce marinato lo si mondi dal cipollotto e, ancora umido, lo si ripassi nel trito, poi s'inforni finché non sia bel dorato e croccante.

In padella si scalmino due noci di burro e dentro si disfino col mestolo col mestolo tre acciughe. A parte si mescoli mezzo bicchierino di Tetra Tossina (o aceto balsamico) con mezzo cucchiaino di fecola, poi in padella colle acciughe e s'amalgami. Per contorno si mondi l'arancia e la si tagli a spicchi, condendo con cipolla rossa sottile, pepe e sale.

Infine si sforni, s'inpatti e si presenti colla crema sua e l'insalata d'arance.

Avvertenze: l'effetti son diversi a seconda di consumo e abbinamento. Il pesce diavolo è noto per conferir la sicura capacità d'ingannare, barare e trarre in trappola con parole, espressioni e stratagemmi; la Tetra Tossina cruda, ingerita in quantità, è veleno mortale, ma cotta induce invece bizzarre e gaudenti visioni, oltreché morte apparente; l'accostamento delle due cose, infine, rende anfibie e luminescenti. Ideale per liete serate di baldoria in riva a laghi e specchi d'acqua. Si faccia solo attenzione alle reti dei pescatori e a non divenir pietanza a propria volta...

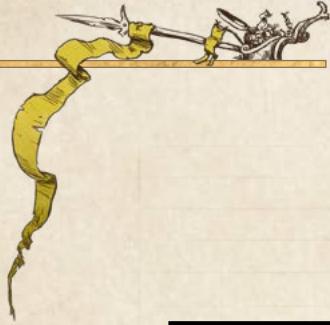
Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 pesce diavolo permette di ottenere l'equivalente di 4 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi di Pesce Diavolo Gratinato Ubriaco ai Colori ottiene vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) ed è capace di respirare sott'acqua, oltre a conservare la sua normale modalità di respirazione, per le 24 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 24 ore successive, la creatura diviene luminescente: essa viene evidenziata da un alone di luce blu e proietta luce fioca entro un raggio di 3 metri.

Finché è luminescente in questo modo, la creatura subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività), ogni prova di Saggezza (Percezione) basata sulla vista per individualarla dispone di vantaggio e la creatura non tra alcun beneficio dall'essere invisibile.



Ircocervo

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: CONTRADE DIMENTICATE

AMBIENTE: FORESTA MAGICA

TIPO DI TANA: PALUDE



ORIGINI FOLKLORICHE

L'ircocervo proviene dalla tradizione mitologica e folklorica italiana, ma la sua fama è dovuta addirittura ad Aristotele che, nel *De Interpretazione*, lo cita per suffragare una ben precisa tesi filosofica; ovvero l'idea che i nomi non possiedano, intrinsecamente, alcun legame con la verità o la falsità. In altre parole, con il termine ircocervo si può indicare un animale mitologico, ma non avere alcuna comprensione dell'essenza di questo medesimo animale, di ciò che tale essere, ammesso che esista, realmente sia. In altre parole, un termine può avere un significato senza necessariamente essere vero o falso. Sulla base di questa tradizione, l'ircocervo è divenuto l'essere indefinibile per eccellenza, qualcosa di non classificabile e non comprensibile.

Il cervo è una figura importante nel folklore italiano. Nella zona alpina e nella pianura padana vi sono tracce del culto del corniforme fin dall'epoca preistorica. È presente nella leggenda di Sant'Eustachio, martire romano del II secolo: nato col nome di Placido, generale romano

L'ircocervo è un animale magico venerato come una divinità boschiva dagli abitanti della più misteriosa delle regioni del Sinistro Stivale, le Contrade Dimenticate. La reale apparenza materiale di queste rare creature è misteriosa. C'è chi le descrive come titanici cervidi, altri come colossali humanoidi dotati di corna ossee. Alcuni giurano che abbiano corna luminose, altri folte barbe azzurre. Una stele rinvenuta a Plutonia, riguardante un'antica spedizione imperiale nelle Contrade, racconta di "un cervo alto quanto gli alberi e la cui vista acceca i soldati" uscito dal folto delle foreste millenarie, e che ha provocato la sconfitta delle invincibili legioni draconiane. "La popolazione locale lo chiama ircocervo e lo venera come un dio". Nella stessa stele si legge anche dell'abilità di comprendere le tante lingue che si parlavano nella legione draconiana, per quanto non sia chiaro come ci sia stato modo di scoprirla.

G'Cierv. Nelle Contrade Dimenticate è diffuso uno sciamanesimo basato sul Dio Cornuto, vale a dire l'ircocervo, e chiamato nell'antico dialetto delle Contrade – che qui non riporteremo, se non nella sua versione annacquata – G'Cierv. Lo sciamano, con addosso rozze pelli e campanacci rumorosi, il volto ricoperto di segni sacri, si avventura urlando in un'area della regione nota solo agli adepti del culto, seguito da presso da un giovane discepolo, chiamato "martino", appositamente bendato, e agganciato allo sciamano da una corda. Qui lo sciamano incontra il mistico animale, e la morte. È difatti una missione suicida, poiché la sola vista dell'ircocervo ha un solo, inevitabile esito. Ma durante gli ultimi secondi di vita, lo sciamano scocca una freccia rituale che ferisce la bestia; toccherà poi al discepolo raccoglierne il preziosissimo sangue, epifania finale del rito al quale il vecchio sciamano ha dedicato tutta la vita.

Il re la chiamò le disse: "Figlia mia, perché non ti vuoi maritare?"

Lei rispose: "Papà, datemi un cantaro di pere e un cantaro di zucchine, che il fidanzato voglio farmelo io con le mie mani."

Sei mesi si mise a setacciare, sei mesi ad impastare; finalmente le venne come voleva lei; e per naso gli mise un peperone.

"Papà, ecco il mio fidanzato! Si chiama Re Pipi."

- DA *IL REUCCIO FATTO A MANO* — FIABA BRANCALONICA RACCOLTA DA BRANCALONIO PELATONE, CELEBRE TEATRANTE DEL REGNO -



Ciclo della rinascita. Le corna dell'ircocervo rappresentano, per lo sciamanesimo, l'albero della vita; e il suo sangue permette di comprendere la Natura nei suoi aspetti più potenti e segreti. La vista dell'ircocervo difatti uccide, ma la sua presenza dona vita: dove passa crescono giardini e prati rigogliosi.

dell'Imperatore Traiano, durante una battuta di caccia gli apparve un cervo con una croce luminosa tra le corna. Placido si fece quindi battezzare, e subì il martirio per difendere il proprio credo. In Molise si festeggia "Gl'Ciev", l'Uomo Cervo, festività in cui compaiono anche altre figure folkloristiche come il Cacciatore, le Janare e il Maone, loro oscuro capo.

I brocchi traggono la loro principale ispirazione, come altri esseri di questo bestiario, dalla ricca favolistica italiana relativa a creature immaginarie fatte di cibo, così come dai dipinti rinascimentali di Giuseppe Arcimboldo.

Il landoro è invece un drago marino delle leggende molisane e abruzzesi, qui brancalonicamente rivisitato.



IRCOCERVO

Folletto Enorme, neutrale buono

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 15m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	18 (+4)	25 (+7)	14 (+2)

Tiri Salvezza Int +11, Sag +14, Car +9

Abilità Arcano +11, Intuizione +14, Percezione +14, Natura +11, Sopravvivenza +14, Storia +11

Resistenze ai Danni necrotico, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 24, vista pura 36 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare, più uno qualsiasi

Sfida 22 (41.000 PE) **Bonus di Competenza:** +7

Aura di Vita e di Morte. L'ircocervo emana intorno a sé un'aura magica che fa sì che dovunque posa le sue zampe, crescano fiori e vegetazione rigogliosa. Inoltre, ogni creatura a sua scelta che inizi il proprio turno entro 18 metri dall'ircocervo e che sia in grado di vederlo, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni necrotici e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non cade a terra prona. Se una creatura non è sorpresa, può distogliere lo sguardo allo scopo di evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. Se lo fa, fino all'inizio del proprio turno successivo, una creatura che distoglie lo sguardo subisce svantaggio ai tiri per colpire contro l'ircocervo.

Corpo Velenoso. Se una creatura tocca l'ircocervo o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova a 1,5 metri da esso, subisce 10 (3d6) danni da veleno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se l'ircocervo fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. L'ircocervo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'ircocervo sono magici.

Natura Speciale. L'ircocervo non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. L'ircocervo effettua un attacco con le Corna e un attacco con il Morso.

Corna. Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni perforanti. Se l'ircocervo si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 16 (3d10) danni perforanti extra e, se è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti cade a terra prona.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d6 + 6) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Finché è avvelenato in questo modo, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Incantesimi. L'ircocervo lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 22):

A volontà: *artificio druidico, individuazione del magico, individuazione delle malattie e dei veleni, parlare con gli animali*

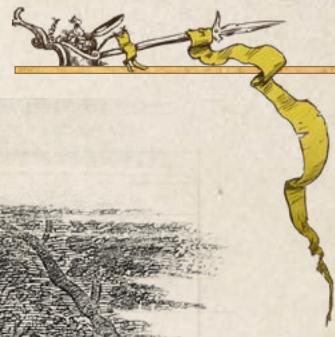
3/giorno ciascuno: *folata di vento, purificare cibo e bevande, parola guaritrice, ristorare inferiore*

2/giorno ciascuno: *calmare emozioni, creare cibo e acqua, dissolvi magie, dominare bestie, parlare con i vegetali, ristorare superiore*

1/giorno ciascuno: *guarigione, resurrezione pura*

AZIONI BONUS

Mimetismo Innato (Ricarica 5-6). L'ircocervo diventa invisibile magicamente finché non attacca o lancia un incantesimo, o finché la sua concentrazione non termina (come se si concentrasse su un incantesimo). Ogni oggetto che indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.



Trasmutazione (3/Giorno). L'ircocervo sceglie due personaggi che egli è in grado di vedere e situati entro 18 metri da esso. Entrambi i bersagli devono effettuare un tiro salvezza su Carisma con CD 20: se almeno uno dei due bersagli fallisce il tiro salvezza, l'effetto di trasmutazione si attiva: le due creature si scambiano i corpi per 1 ora. Il primo bersaglio controlla il corpo del secondo bersaglio, e viceversa; il primo bersaglio conserva la sua personalità e l'allineamento. Sotto ogni altro aspetto usa le statistiche del bersaglio posseduto, accedendo alle sue conoscenze (ma non ai suoi ricordi personali), ai suoi privilegi e alle sue competenze. La stessa cosa accade per il secondo bersaglio nei confronti del primo. La trasmutazione dura per 1 ora, finché il corpo di uno dei due bersagli non scende a 0 punti ferita, se l'ircocervo muore o se una delle due creature è bersagliata da un incantesimo *dissoli magie*. I bersagli sono immuni alla Trasmutazione di questo ircocervo per 24 ore dopo aver superato il tiro salvezza o dopo che l'effetto di trasmutazione è terminato.

AZIONI LEGGENDARIE

L'ircocervo può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. L'ircocervo recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento.** L'ircocervo si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità.
- **Incornata (Costa 2 Azioni).** L'ircocervo si muove fino alla sua velocità massima ed effettua un attacco con le Corna.
- **Incantesimo (Costa 2 Azioni).** L'ircocervo usa Incantesimi.
- **Corna Roteanti (Costa 3 Azioni).** L'ircocervo inizia a ruotare su sé stesso, roteando e colpendo tutto ciò che ha attorno con le proprie enormi corna. Ogni creatura situata entro 3 metri dall'ircocervo deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se lo fallisce, subisce 27 (5d10) danni contundenti e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non cade a terra prona.



BROCCO

Questa sottospecie di vegetale senziente appare come un bissacco frutto accresciuto magicamente, o un essere composto da pezzi di verdure, tuberi e bulbi malmessi. Esistono in un numero di varianti innumereabile: la saggezza popolare li ha radunati assieme in un'unica definizione, che allude alle loro tipiche capacità di discernimento e conversazione: "brocchi". Oltre a essere particolarmente fastidiosi per i loro modi irritanti e le loro infinite lamentele, hanno un odore dolciastro che può renderli vieppiù molesti. Alcuni speziali del Regno affermano di averne selezionato una versione molto più tenerella e servizievole, composta quasi esclusivamente da tuberi, a cui si dà comunemente il nome di "patati". Si ritiene, ma non è mai stato provato, che il brocco nasca dal florilegio magico creato dal passaggio degli zoccoli dell'ircocervo; è un dato di fatto, però, che dove si incontrerà un ircocervo, nelle vicinanze si inciamperà in un villaggio di brocchi. Coincidenza? Noi non crediamo.

Come anticipato, i brocchi appartengono alla vasta e variegata famiglia delle verdure animate, di cui il Regno sembra a quanto pare abbondare: arcimboldi ortolani, torsoloni, defunghi, mandragole, spauracchi, zucconi sono solo i più diffusi tra questa accozzaglia di esseri vegetali di dubbia reputazione e natura. Al contrario di molte delle creature citate, tuttavia, i brocchi si radunano spesso tra loro in grandi famiglie (o colture), e si sentono un popolo, unito e solidale, soprattutto contro chi invade il loro quieto vivere e i loro orti. Assodata la loro origine nelle Contrade Dimenticate, si possono incontrare in diverse zone del Regno, l'importante è che abbondino di acqua, terreno umido e letame.



BROCCO

Vegetale Piccolo, neutrale

Classe Armatura 12

Punti Ferita 14 (4d6)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	12 (+1)	5 (-3)

Abilità Percezione +3

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni perforante da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Sei Proprio un Brocco. Una volta per turno, quando il brocco effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza (a scelta del Condottiero), il brocco deve tirare un d6 e sottrarre il numero ottenuto dal proprio tiro.

Costituzione Esile. Quando subisce un colpo critico, il brocco è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Falso Aspetto. Finché il brocco rimane immobile, non è distinguibile da un enorme frutto o un ortaggio, o da un'accozzaglia di origine vegetale.

Puzzo Fetido. Un odore disgustoso si propaga dal corpo del brocco. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 1,5 metri dal brocco deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al Puzzo Fetido di qualsiasi brocco per 1 ora.

Macedonia Infame. Il brocco dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura, se almeno uno degli alleati del brocco si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Mosso Velenoso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da veleno.

Ramo Appuntito. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

AZIONI BONUS

Rotolare (Ricarica 5-6). Finché non si trova su un terreno difficile, il brocco può muoversi, rotolando, fino alla sua velocità massima.



LANDORO

Il landoro è un drago marino, anzi più precisamente scoglio, tipico delle coste delle Contrade, e caratterizzato da un'incommensurabile pigrizia. Incapace di volare, è praticamente più simile a un enorme rettile immobile, mimetizzato su scogli e faraglioni. Il suo fiato emette vapore naturale che non ha particolari effetti (è pigro pure in questo) se non di impedire la vista. Usa questo suo alito nebuloso per procacciarsi il cibo: troppo indolente per cacciare, aspetta che la nebbia confonda i navigatori e che una nave si schianti sugli scogli, in modo da potersi pascere dei naufraghi. Si muove, per modo di dire, sia sulla terraferma sia in acqua, dove spesso galleggiava a pancia in su facendo il "morto" (nuotare è troppo faticoso). Si stima che possa dormire per periodi di tempo lunghissimi; a volte settimane, se non mesi; addirittura c'è chi dice che potrebbero essere anche anni, forse persino secoli.



Mimetismo. Le sue scaglie si mimetizzano alla perfezione con scogli e faraglioni. Pertanto, quando a volte si spinge sulla spiaggia per dormire, può essere facilmente scambiato per uno scoglio vero e proprio, o per un isolotto roccioso quando dorme galleggiando in acqua, generando equivoci molto simpatici ma a volte orrendamente mortali. La più famosa navigatrice del Regno, Agnese Pollo, ritiene che alcune delle isole costiere più piccole delle mappe meridionali del Regno siano in realtà landori secolari che trascorrono nello stesso punto le loro letargiche esistenze.

Ultimi della specie. Non molto prolifico (generare prole è stancante), si stima ve ne siano un centinaio di esemplari sparsi fra le coste meridionali del Regno: amano il sole cocente, e rifuggono i freddi nordici. La gran parte dei landori si trova comunque nelle Contrade Dimenticate, terra d'origine e d'elezione, poiché i visitatori sono rari e nessuno, quindi, va mai a disturbarlo. È un po' il bigatto del sud, ma meglio non dirglielo perché potrebbe irritarsi. Anche chiamato, nei vari dialetti locali: bidrino, culobbia, scoglione, serpentazzo.



Carattere accidioso. Qualsiasi domanda gli verrà posta, il landoro (che è in grado di parlare, seppur malvolentieri) non avrà voglia di rispondere e sverrà il discorso proferendo il suo tipico “E che c’azzecca?”. Qualsiasi cosa gli si chiederà di fare, dirà che non può perché è il momento della pennichel-la. Il landoro appellerà qualsiasi personaggio con lo stesso identico nome: “piripicchio”. I landori hanno un proverbio tipico usato quando non hanno voglia di andare a lavorare (quindi sempre): U timpe è nire e puzzle de casc’ - il tempo è nero e puzza di formaggio.

LANDORO

Drago Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 161 (14d12 + 70)

Velocità 12 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)

Tiri Salvezza Des +5, Cos + 9

Abilità Furtività +5, Percezione +6, Sopravvivenza +6

Resistenze ai Danni freddo, veleno; contundente, perforante e taglienti da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m

Linguaggi Draconiano, Volgare

Sfida 9 (5.000 PE) **Bonus di Competenza:** +4

Anfibio. Il landoro può respirare sia in aria che in acqua.

Falso Aspetto. Finché il landoro rimane immobile, non è distinguibile da una formazione rocciosa come una grossa roccia o un enorme scoglio.

Pigro. Il landoro subisce svantaggio ai tiri per l'iniziativa.

Indolente. All'inizio di ogni suo turno il landoro deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza, la sua velocità è dimezzata e non può usare l'azione di Multiattacco né reazioni fino all'inizio del suo turno successivo.

AZIONI

Multiattacco. Il landoro effettua un attacco con il Morso, un attacco con gli Artigli e un attacco con la Lunga Coda.

Non bisogna però ingannarsi troppo: l'immobilismo fisico e mentale del landoro non significa che non sia pericoloso. Quando una possibile preda è molto vicina, difatti, il drago è in grado di scattare con inusitata velocità...

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 18 (3d8 + 5) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (3d6 + 5) danni taglienti.

Lunga Coda. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. Colpito: 16 (2d10 + 5) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 17 per sfuggire). Finché il landoro afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il landoro può colpire il bersaglio automaticamente con la Lunga Coda, ma non può effettuare attacchi con la lunga coda contro altri bersagli.

Soffio di Stanca Nebbia (Ricarica 5-6). Il landoro esala una grossa quantità di vapore che crea una sfera di nebbia marina del raggio di 18 metri. L'area della nebbia è pesantemente oscurata. La nebbia permane nell'aria per 1 minuto. Ogni creatura situata completamente all'interno della nebbia all'inizio del suo turno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Un vento forte (almeno 30 km all'ora) disperde la nebbia dopo 1 round.

AZIONI BONUS

Pavido. Il landoro può effettuare l'azione di Disimpegno.

Facite Ammuina. Il landoro può muoversi, fino a metà della sua velocità, verso una creatura nemica che può vedere o sentire. Al termine di questo movimento, deve trovarsi più vicina alla creatura nemica di quanto non lo fosse in precedenza.



T RABUCCOLO

Il trabuccolo è un costrutto organico mostruoso costruito dai brocchi – o meglio, dai pochi di loro, chiamati Mastri Trabocchetti, che ancora si tramandano questa particolarissima arte di generazione in generazione. Trattasi di un trabucco – tipica macchina da pesca costruita in legno e diffusa nelle Contrade Dimenticate e regioni costiere limitrofe – reso semovente e senziente tramite un innesto con i granchi di mare giganti che popolano le medesime aree. L'usanza nasce dall'abitudine di questi crostacei di installarsi dentro i trabucchi abbandonati trasformandoli in conchiglie artificiali. I Mastri Trabocchetti hanno quindi sviluppato, nei secoli, una complicata struttura di fili e tiranti, simile a quella utilizzata per muovere i burattini a teatro: un meccanismo di travi, funi, corde, tiranti, carrucole, leve, aste da pesca e reti, denominato “trabocchetto”, che permette al granchio gigante di muoversi liberamente con le sue lunghe zampe e di usare gli argani del trabucco per afferrare e inghiottire le prede. Le lunghe canne da pesca sono dotate di lenze culminanti in ami acuminati che lacerano le carni e “pescano” le prede come fossero pesci, così come la rete centrale può intrappolare qualunque creatura. Se in una placida notte nei golfi delle Contrade Dimenticate avvistate la lanterna di un trabucco da pesca, prestate attenzione nell'avvicinarvi troppo. Perché potrebbe essere un trabuccolo che aspetta la prossima preda!



TRABUCCOLO

Mostruosità Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 105 (10d12 + 40)

Velocità 12 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	3 (-4)	12 (+2)	2 (-4)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e taglienti da attacchi non magici

Sensi Percezione passiva 12, scurovizione 36 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Anfibio. Il trabuccolo può respirare sia in aria che in acqua.

Suscettibile all'Acqua. Il trabuccolo a causa della sua consistenza legnosa si danneggia se rimane immerso in acqua per lunghi periodi di tempo. Per ogni 10 minuti consecutivi in cui si trova sott'acqua, il trabuccolo subisce 1d6 danni da freddo.

Falso Aspetto. Finché il trabuccolo rimane immobile, non è distinguibile da un trabucco da pesca.

AZIONI

Multiattacco. Il trabuccolo effettua un attacco con la Canna da Pesca e con la Chela.

Canna da Pesca. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 9 m, un bersaglio. Colpito: 14 (3d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore è afferrato (CD 15 per sfuggire), viene tirato fino a 9 metri più vicino al trabuccolo ed è trattenuto finché la presa non termina. Il trabuccolo ha tre canne da pesca, ognuna delle quali può afferrare un bersaglio.

Chela. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (3d4 + 4) danni perforanti.

Rete da Pesca (Ricarica 5-6). Il trabuccolo getta la sua rete in un punto a sua scelta situato entro 9 metri da esso. Ogni creatura situata entro un quadrato con lato di 4,5 metri centrato su quel punto deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti è trattenuta dalla rete. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 15, liberando se stessa o un'altra creatura entro la sua portata in caso di successo. Infliggendo 25 danni taglienti alla rete (CA 13), il bersaglio è liberato senza subire danni e la rete è distrutta.

-
- 1 ~ INGRESSO DEL VILLAGGIO
 - 2 ~ CASA DEL CAPOVILLAGGIO
 - 3 ~ BOTTEGA DEL MERCANTE MEMOLE
 - 4 ~ IL TELAIO DI GNA FRANCESCA
 - 5 ~ Roccia di Nicò il vagabondo
 - 6 ~ TANA DEL GUFO BAO BAO
 - 7 ~ LA TAVERNA DELLE TORTE
 - 8 ~ LA SPIAGGIA DEI LANDORO



TANA: IL VILLAGGIO DEI BROCCHE

È difficilissimo individuare un villaggio di brocchi, essendo perlopiù scavati nell'humus delle zone più fonde delle foreste più intricate delle Contrade Dimenticate, regione di per sé desolata e abbandonata dal Padre Terno. Più spesso è il villaggio dei brocchi a trovare la canaglia tanto scriteriata da avventurarsi da queste parti. Quella che segue è la ricostruzione di un villaggio di brocchi in una pineta a picco sul mare, quindi doppiamente inaccessibile, poiché circondato da uno sperone di roccia da un lato, e da un canalone di sabbia che lancia dritti in mare dall'altro. E poi, per chi fosse duro di comprendonio: per quale diavolo di motivo qualcuno dovrebbe mai voler esplorare un villaggio di brocchi? Ma non vogliamo nemmeno essere di giudizio troppo duro verso le cape più spesse. Come dice Re Pipi, il leggendario re dei brocchi: "Il mondo è bello perché è avariato".

1. SENTIERO D'INGRESSO. L'impervio sentiero che si introduce nella piccola valle del villaggio. L'area è molto rigogliosa per il passaggio di un ircocervo, che i brocchi venerano come divinità. È quindi un florilegio di vegetazione e alberi da frutto, così fitti da oscurare il sole. Seminasoste dalla loro ombra, le casette dei brocchi sono intagliate nella corteccia. Il villaggio è permeato da una foschia letargica che rende impossibile distinguere la strada del ritorno; chi ci prova, si ritroverà sempre al centro del villaggio, come se avesse girato in tondo. Il villaggio è popolato da $5d6 + 3$ **brocchi^{BE}**. Creature semplici e pacifiche se non provocate, non sono allarmate dalla presenza dei personaggi, ma cercheranno invece di ossessionarli con le loro borbottanti lamentele; ma, se attaccati senza motivo, i brocchi accorreranno in gruppo per difendere i loro simili, avvertendo che qualora uno solo di loro venisse ucciso o ferito, potrebbe accorrere un **ircocervo^{BE}** in loro difesa... Se interrogati su come uscire dal villaggio, non sapranno dare risposte utili: loro entrano ed escono come vogliono, e non capiscono il problema.

2. CASA DEL CAPOVILLAGGIO. Pipino è il capo del villaggio, e afferma di discendere dal mitico Re Pipi. Non si troverà in casa finché non si saranno concluse tutte le tre questue presso la Bottega di Memolo, il Telaio di Gnà Francisca e la Roccia di Nico, in quest'ordine. Una volta reperibile, lo si troverà in casa tutto impappagallito su un grande scranno di corteccia, e proporrà ai personaggi di regalarle loro una *Barca Pieghevole*, nascosta nel villaggio; oggetto magico di grande valore, e, inoltre, l'unico modo di poter abbandonare il villaggio superando la foschia magica via mare. Ma c'è un prezzo: liberarli dalla minaccia di un perfido landoro che ha fatto la tana nella spiaggia sotto il canalone, impedendo ai brocchi (e alle canaglie, di conseguenza) di poter accedere al mare e divorando chiunque di loro scenda da quel lato. Pipino rispetterà la promessa. Se sarà invece attaccato, tramite un campanello richiamerà l'attenzione di tutti i **broc-**

chi^{BE} del villaggio. Se i personaggi uccideranno Pipino e gli altri brocchi, scopriranno che la *Barca Pieghevole* è nascosta, in forma richiusa, sotto il letto dove dorme il capovillaggio.

3. BOTTEGA DEL MERCANTE MEMOLO – PRIMA QUESTUA.

Memolo è un furbo mercante brocco, perlomeno per i (bassi) parametri broccheschi. Ha una bottega che contiene una quantità abnorme di oggetti preziosi di ogni genere, ma ama barattarli solo con pacchi sorpresa. È possibile scambiare con lui qualsiasi oggetto si possieda, fino a un massimo di tre a personaggio; Memolo lo scambierà con un oggetto a caso della **Refurtiva di Tana**. Gli oggetti scambiati dei personaggi entreranno a far parte del magazzino di Memolo, e quindi potrebbero tornare indietro ad altri personaggi. Se interrogato dirà che Pipino, la loro guida, sa come uscire dal villaggio, cosa che per i brocchi è del tutto normale. Memolo dirà di essere sfortunato perché ha ricevuto una mala sorte da Gnà Francisca, e chiede ai personaggi di aiutarlo, in cambio di pane all'anice e sesamo. Inizierà però a lamentarsi con loro delle sue sventure e da qui in poi li seguirà per tutto il villaggio senza smettere di parlare, finché quest'ultimi rimarranno nel villaggio o finché non effettueranno un riposo breve o lungo (in questo caso Memolo se ne andrà): mentre hanno alle costole Memolo, i personaggi subiranno svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'uditivo a causa del suo continuo blaterare, inoltre, alla fine della giornata, ogni personaggio dovrà superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10: in caso di fallimento, subirà 1 livello di indebolimento. I personaggi possono provare ad allontanare Memolo con le buone, effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15, o con le cattive, effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15. In ogni caso per loro sarà proibito attaccarlo, pena l'arrivo dell'**ircocervo^{BE}**. Memolo sa dove si trova la roccia di Nico, ma se si cerca Nico, suggerisce di cercarlo nella taverna.

4. IL TELAIO DI GNÀ FRANCISCA – SECONDA QUESTUA. La brocca Gnà Francisca sta tessendo degli abiti fuori dalla sua casa. È un'esperta di mala sorte, odia il mercante Memolo ma è innamorata di Nico il vagabondo. Se interrogata su Memolo, dirà che è un infingardo libertino e fedifrago, ma che potrebbe liberarlo dalla mala sorte se i personaggi convinceranno Nico a leggere la sua lettera d'amore. Se i personaggi lo faranno, la mala sorte sarà tolta, e la prima questua sarà risolta. In ogni caso, Gnà Francisca inizierà a seguirli per tutto il villaggio lamentandosi di Memolo, con identica modalità già vista con Memolo. Se non ci si è liberati di Memolo nel frattempo, i due bisticceranno tra loro. Si allontanerà temporaneamente solo in presenza di Nico. Gnà Francisca sa dove si trova la roccia di Nico, ma non dove sia lui.



- 5. ROCCIA DI NICO IL VAGABONDO – TERZA QUESTUA.** Qui si riposa Nico il vagabondo, un brocco girovago, che però non c'è. Apparirà emergendo dall'erba alle spalle dei personaggi, se questi fischieranno con un filo d'erba (come può essere scoperto passando per la Taverna, seguendo l'indicazione di Memolo). Chiederà loro di svegliare il Gufo Bao Bao, mentre lui prepara i bagagli, perché è ora di partire per un nuovo viaggio: è la terza questua. Se lo faranno, leggerà la lettera d'amore di Gnà Francisca. Da questo momento in poi, inizierà a suonare una litania tristissima che tormenterà i personaggi per tutto il tempo di sosta nel villaggio, ottenendo gli stessi effetti di Memolo. Nico non ha altre informazioni utili.
- 6. TANA DEL GUFO BAO BAO.** Bao Bao è uno strano gufo sovrappeso. Sta dormendo. Se svegliato, si arrabbierà molto e seguirà i personaggi per tutto il villaggio lamentandosi, generando gli stessi effetti di Memolo. Bao Bao non ha altre informazioni utili.
- 7. LA TAVERNA DELLE TORTE.** Al centro del villaggio c'è una taverna piena di brocchi che stanno preparando delle torte di carote. Se interrogati su qualsiasi argomento, accetteranno di parlare solo se i personaggi vinceranno una gara di torte in faccia. Sia che si vinca sia che si perda, diventeranno loquaci e, su domanda specifica, potranno rivelare che:

- Il capovillaggio sa come far uscire dal villaggio i non brocchi.
- Nico può essere avvicinato suonando un filo d'erba nelle vicinanze della sua roccia.
- Bao Bao non è un vero gufo, bensì un brocco con indosso un costume da gufo, dotato di ali che consentono piccoli voli.

Per la gara di torte in faccia, utilizza le normali regole della Rissa, con le seguenti modifiche:

I brocchi che partecipano al gioco corrispondono al numero dei personaggi + 1d4.

Per i brocchi utilizza le statistiche del **brocco da rissa^{BE}**.

Non è possibile utilizzare Mosse, ma solo Saccagnate, brandendo unicamente torte di carota.

Le torte di carota sono oggetti di scena comuni presenti sui tavoli della taverna. Il numero di torte di carota è 6d4 + 8.

Una volta esaurite le torte, il gioco è finito.

A questo punto, si somma il numero di batoste inflitte dal gruppo di giocatori e quelle inflitte dal gruppo di brocchi: il gruppo che mette a segno un maggiore numero di batoste, avendo utilizzato le torte di carota, vince la sfida.

Se una creatura utilizza una Mossa o una Saccagnata senza usare una torta di carota, il gioco termina e il gruppo di cui fa parte la creatura perde la gara.

BROCCO DA RISSA

Classe Armatura 12

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +4

Batoste: 3

Mosse: 2 a scelta tra le Mosse Generative

Slot Mossa: 2

- 8. LA SPIAGGIA DEL LANDORO.** Un canalone conduce alla spiaggia dove si trova un **landoro^{BE}**. Va ucciso o allontanato, se si vuole soddisfare la richiesta del capovillaggio. Ma il landoro è pigro e fifone persino più di altri esponenti della sua specie: quando scende sotto la metà dei suoi punti ferita, fuggerà.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Furiosina. Una principessa brocca, di nome Furiosina, ha rapito una canaglia della cricca, e sta ora organizzando il loro matrimonio. Sta agli altri decidere se intervenire o lasciare che si compia un gaudente e fruttivendolo destino.

La statua del Vate. Pescaia, città marinara devota a un grande poeta chiamato Vate. La canaglia Ummalidò, per salvarsi da una mano in cancrena dopo una rissa, fa un voto: rubare proprio la statua del Vate per portarla nella vicina foresta, e chiede il vostro aiuto. Ma si sa, tra le fronde qualcosa può sempre essere in agguato...

La taglia s'è desta. I personaggi sono prigionieri in un villaggio brocco, i cui abitanti stanno aspettando degli esattori per riscuotere la taglia. Bisogna fuggire in fretta senza aggredire i brocchi, per non disturbare l'ircocervo che li protegge.

Il cornutone. Un Duca-Conte ha mangiato carne di ircocervo e si ritrova la moglie fuggita con un giullare, e due corna enormi sulla testa. Alle canaglie l'onere di trovare una soluzione.

L'inafferrabile Landoro. Un landoro di nome Giufà terrorizza le coste di Menzoberranzano sul Mare, ridente cittadina costiera dell'Abracalabria. Pur essendo pigro fino all'immobilismo, nessuno riesce a catturarlo, e lui continua a divorare malcapitate vittime. La caccia ha inizio!

Guerra Brocca! Tre distinti villaggi brocchi sono scesi in guerra l'uno contro l'altro, a colpi di torte alla frutta in faccia. La loro guerra ha praticamente esaurito le scorte di frutta di tutta la regione scatenando una carestia alimentare. Bisogna fermarli a ogni costo.

Spezzatino d'Ircocervo

Ricetta molto gustosa che contiene alcune sofisticate trappole culinarie.

Per cucinare questa ricetta è necessario 1 kg di carne di ircocervo.

Un personaggio può estrarre la carne dal mostro senza effettuare nessuna prova, e può cucinare correttamente la ricetta con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 20.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi dello Spezzatino d'Ircocervo colla Polenta, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 kg di carne di ircocervo può essere venduto a un acquirente interessato a 800 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

SPEZZATINO D'IRCOVERO COLLA POLENTA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: difficile
Ircocervo (alla bisogna: cervo)	1 ora e ½	Per cuochi che sappian cucinare sei pietanze a tempo e farle bene
Ingredienti		
PER LO SPEZZATINO:	- farina - pepe due cucchiaini - 1 chiodo di garofano - 1 peperoncino (si seguan alla lettera l'istruzioni!) - 2 spicchi d'aglio - olio d'oliva	PER LA POLENTA: - 500 grammi del raro cereale detto "mais", così chiamato perché non lo si trova mais - 2 litri d'acqua - un cucchiaione d'olio d'oliva - 1 cucchiaio sale grosso

Metodo: Si prepari in un contenitore di vetro una marinata d'aglio, pepe, ginepro, chiodo di garofano e alloro. Si mondi la carne del grasso e ne si faccia dadi grossi come castagne, poi la si ponga nella marinatura e sommerga di vin bianco. Si metta a riposare al fresco per almeno 4 ore, meglio un giorno intero. Si tritino quindi aglio, cipolla e peperoncino. Si badi il peperoncino di viscerarlo colle dita di tutte le sementi. Ciò fatto, ci si rechi subito alla ritirata a mangiare, che la ricetta esige non vi sian distrazioni. Ora, se s'avrà eseguito tutto alla lettera s'avrà pure fatto tesoro d'una lezione difficile da dimenticare, e si potrà proseguire. Si sgoccioli la carne e s'infarinai, conservando la marinata e filtrandola, e i pomi d'oro li si riduca in salsa. Si rosoli ora il trito in un fondo d'olio in casseruola; biondo che sia, vi s'unisca la carne, si

mescoli a fiamma viva e s'aggiunga la salsa. Si lasci sobbolire a fuoco lento. Ora si prepari la polenta, ponendo sul fuoco 2 litri d'acqua in una pentola dal fondo spesso. Quando stia per bollire si sali e si versi a pioggia la farina, girando col cucchiaio di legno di nocciolo. Si mescoli veloce a fuoco vivo fino ad amalgama, poi s'aggiunga l'olio e si prosegua a girare. Solo quando riprenda il bollore si porti il fuoco a lento per 50 minuti, sempre mescolando. S'abbia cura intanto di rimestare l'ircocervo, che non s'attacchi, e aggiungervi la marinata poco a poco. E si continui a girar la polenta, che non s'attacchi pure quella. Alfine, nella remota ipotesi che non si sia bruciato tutto, aggiungete sale e prezzemolo allo spezzatino, tirate il sugo e scodellate. Colla fiamma alta, invece, staccate la polenta dal fondo e rovesciatela su un tagliere largo.

S'unisca tutto e si sarà ripagati d'ogni fatica.

Avvertenze: l'ircocervo è un ingrediente tra i più pregiati, essendo tale bestia quasi impossibile da cacciare. Aveste la ventura di cucinarlo, non sprecatelo con ricette banali. Il costo è eccezionale, al pari degli effetti: chi ne mangi saprà comprendere e parlare, per lunghissimo tempo, ogni lingua d'uomo, creatura o animale. V'è chi dice però esista un effetto indesiderato, la "maledizione dell'ircocervo", ch'agirebbe su mogli e mariti di quanti se ne cibano e le renderebbe preda d'irresistibile libertinaggio, sicché palchi di corna analoghi a quelli della creatura adornerebbero le fronti di chi se ne ciba. C'è chi giura sia vero e chi sian solo fandonie. Tra gli ultimi, tutti quelli ch'abbian assaggiato le rare carni. Al cuoco novello farsi i suoi conti...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 kg di carne di ircocervo permette di ottenere l'equivalente di 4 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi dello Spezzatino d'Ircocervo colla Polenta ottiene per le 24 ore successive la capacità di parlare tutti i linguaggi, inoltre la creatura è sotto l'effetto degli incantesimi *parlare con gli animali* e *parlare con i vegetali* per 24 ore.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Purtroppo la persona con cui la canaglia s'accompagna romanticamente commette una scappatella mentre detta canaglia è impegnata a mangiare l'ircocervo. Al personaggio spuntano delle grosse corna sulla testa, che perdurano per le 24 ore successive. La creatura può usare queste corna per infliggere dei colpi senz'arma. Quando questo colpo va a segno, infilge 1d10 + il modificatore di Forza della creatura di danni perforanti, invece dei normali danni contundenti di un colpo senz'arma.

Giubiana

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: GALAVERNA, PIANAVERNA, FALCAMONTE, QUINOTARIA

AMBIENTE: CAMPAGNE, BOSCHI E MONTI OSCURI

TIPO DI TANA: CASA STREGATA



ORIGINI FOLKLORICHE

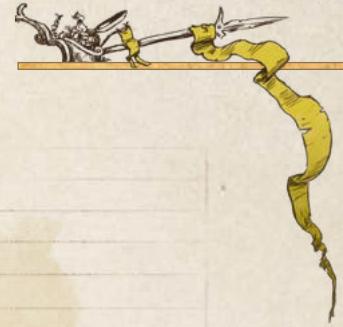
Le leggende italiane sulla giubiana hanno radici molto antiche e riguardano in genere le regioni settentrionali della penisola. Nei racconti popolari viene descritta come una perfida strega dei boschi, con gambe lunghissime, che si muove saltando da un albero all'altro. È un personaggio associato alla notte, al fitto delle foreste e alla paura. Nelle piazze di diverse città del nord Italia, nell'ultimo giovedì del mese di gennaio vengono accesi roghi e falò per bruciare dei fantocci di paglia e stracci rappresentanti proprio la giubiana. Inoltre, da sempre spaventapasseri, figure di vimini, pupazzi riempiti di paglia e spauracchi simili, tipici della vita contadina, sono associati a leggende inquietanti, apparizioni sinistre e cupe dicerie. Il naso d'argento è un'aggiunta estetica che deriva dalla favolistica. Fra le varie fonti, se ne parla ne "Il diavolo dal naso d'argento" delle Langhe; in Piemonte, Barbablu è detto "Naso d'Argento".

Quando nelle foreste fatale o nel cuore della Cuccagna muore un albero di fanfaluco, può capitare che esso si trasformi in una terribile giubiana. Il suo tronco azzurro scuro assume così le sembianze di un'enorme befana di legno: le radici divengono gambe lunghe e rinsecchite e alcuni rami si tramutano in braccia bitorzolute culminanti con spaventosi artigli, mentre il volto di una vecchia megera si modella nel legno. Fa eccezione solo il naso: lungo, acuminato e d'argento. Questi esseri magici, antichi e malevoli, abbandonano raramente la foresta nella quale hanno preso vita, trasformandola da luogo di sogno a incubo fiabesco, in attesa di incauti viandanti da ghermire e divorare.

Il richiamo della foresta. Affinché il legno azzurro di un fanfaluco possa dare vita a una giubiana è necessaria una potente maledizione, sconosciuta ai più, oppure che quella specifica pianta sia vittima di profonde sofferenze. Un tronco abbattuto da avidi taglialegna, o ferito a morte da un incendio doloso, può dare vita a una furiosa giubiana tanto quanto il subdolo operato di un turchino o di un belfagoro. Quando l'albero collassa o muore per simili cause, la ninfa azzurra che lo abitava diviene feroce e rancorosa, si corrompe, e si fonde definitivamente con il legno, dando vita appunto a una strega giubiana. Fattucchieri maligne, maestre di stregoneria, scagliatrici di perfide jatture, sono in grado di controllare animali fatti o corrotti come le zagarogne, le malefiche civette risvegliate che sovente le accompagnano. Possiedono anche la capacità di creare fantocci di legno e rianimarli, generando masnade sparnazzanti. L'alone di perversa malvagità che accompagna una giubiana altera l'ambiente circostante, depravandolo. Villaggi, abitazioni o viaggiatori vicini a una foresta abitata da uno di questi esseri, vengono pervasi da una cappa depressiva di pessimismo e fastidio, i sogni delle persone si trasformano in incubi, i bambini restano con gli occhi sgranati davanti a invisibili orrori.

Generalesse di masnade di legno. Voci terrorizzate ritengono che tutte le giubiane siano unite tra loro in un connubio di intenti comuni, e che portino assieme avanti un piano diabolico. Esse sarebbero a capo di un'armata sempre più vasta di creature di legno, radici, sterpi, stracci e cattiveria da loro create e comandate: mandragole, arcimbaldi, spauracchi, zagarogne, guignoli, manichini, gnommeri, acciderba e altre aberrazioni impagliate. Altresì chiamata la "Crociata dei Fantocci", questa masnada di accrocchi vegetali in cerca di vendetta contro gli umani si starebbe radunando ai confini della Cuccagna, guidati dalle giubiane, le cui mire ambiziose sembrerebbero riguardare il Malpaese in generale...

Meglio stare alla larga. La giubiana è una creatura che si incontra principalmente nelle regioni centro-settentrionali del Regno, e in particolare in Galaverna, Pianaverna, Torrigiana e, soprattutto, Quinotaria. Qui, a sud del fiume Verna e scendendo verso la Torrigiana, è terra di rustici, valligiani e minatori. L'autorità maggiore è il barone Rogerio, che è anche a capo dei Fossi, le grandi prigioni del nord, dove vengono gettati i peggiori e più inutili malfattori del Regno. È questa una terra di streghe, che si dice si riuniscono nelle notti di luna piena in una caverna nascosta da un muro di rovi, presso il villaggio di Vellera. Qui, le maliarde e incantatrici venerano il Satanasso, oltre che commerciare con i perfidi belfagori.



Ed è sempre qui che si dice sia stato piantato un seme proveniente dal noce nero di Malevento, le cui radici adesso scenderebbero fino all’Inferno, e in esso vivrebbe una delle giubiane più potenti del regno, con tutto il suo sinistro corteo di impagliati...

TANA DELLA GIUBIANA

La giubiana affrontata nella sua tana ha un grado di sfida di 10 (5.900 PE).

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, la giubiana perde), la giubiana può scegliere una delle seguenti azioni di tana, ma non può scegliere la stessa azione di tana per due round di fila:

- **Rami e Rampicanti.** Diversi rami e rampicanti prorompono dagli alberi entro un raggio di 3 metri centrato su un punto del terreno situato entro 18 metri dalla giubiana e che essa sia in grado di vedere. L’area diventa terreno difficile e ogni creatura all’interno dell’area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti è trattenuta dai rami e dai rampicanti. Una creatura può essere liberata se essa o un’altra creatura usa un’azione per effettuare con successo una prova di Forza con CD 13. I rami e i rampicanti avvizziscono quando la giubiana usa di nuovo questa azione di tana o quando muore.
- **Nube Mefitica.** La giubiana evoca una nube mefistica e velenosa che riempie una sfera del raggio di 3 metri centrata su un punto a scelta della giubiana e situato entro 18 metri da essa. La nube si diffonde oltre gli angoli e la sua area è leggermente oscurata. Ogni creatura all’interno della nube nel momento in cui compare deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se una creatura termina il proprio turno nella nube, subisce 7 (2d6) danni da veleno. Un vento moderato (almeno 15 km all’ora) disperde la nube. Altrimenti, la nube permane finché la giubiana non usa di nuovo questa azione di tana o finché non muore.
- **Evocare i Servitori.** La giubiana evoca magicamente $1d4 + 2$ **zacarogne^{BE}** che appaiono in spazi liberi all’interno della tana entro 36 metri dalla giubiana e che agiscono come suoi alleati e obbediscono ai suoi comandi mentali. I servitori rimangono finché la giubiana non muore o finché non li dissolve con un’azione bonus.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana della giubiana è alterata dalla magia della megera, che genera uno o più degli effetti seguenti:

- **Bestie Feroci.** L’area entro 1,5 chilometri dalla tana si riempie di bestie feroci.
- **Aura di Perfidia.** L’area entro 9 chilometri dalla tana della giubiana è completamente intrisa di perversa malvagità. Gli umanoidi che sostano in quest’area per più di 24 ore tendono a essere tristi e inquieti; inoltre il loro sonno tende a essere pieno di incubi e poco riposante.
- **Tana Inaccessibile.** Per attraversare il terreno entro un raggio di 1,5 chilometri dalla tana è richiesto il doppio del tempo rispetto al normale, in quanto il terreno si fa aspro e la vegetazione si fa fitta e contorta. Inoltre, la tana è celata a qualsiasi forma di divinazione magica e non può essere percepita da sensori di scrutamento magici.

Se la giubiana muore, questi effetti svaniscono nell’arco di 1d10 giorni.

Molte altre trovate, fra cui l’Uccellin Bel Verde, derivano dalla favolistica italiana, ben raccolta nell’imprescindibile *Fiabe Italiane* di Calvino. Per quanto riguarda la zagarogna, si tratta del nome dialettale di un rapace notturno del sud, i cui versi e poteri inquietanti – secondo le leggende – ricordano quelli delle strigi e di simili apparizioni.

Ci si permetta infine una piccola incursione nella cultura pop. Le malvage creature di legno generate dalla stregoneria delle giubiane derivano anche in parte dalla miniserie televisiva *Fantaghirò*, diretta da Lamberto Bava, tra i precursori di *Brancalonia*. Qui appare difatti la figura del pirata Senza Nome, interpretato da Remo Girone: una sorta di malvagio burattino di legno che si nutre di carne umana e che ha generato un esercito di soldati vegetali. Come dite? *Fantaghirò* deriva a sua volta dall’omonima favola italiana? Vero. Quindi alla fine tutto ritorna alle origini!



GIUBIANA

Vegetale Medio, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 127 (17d8 + 51)

Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	19 (+4)

Tiri Salvezza Sag +7, Car +8

Abilità Arcano +6, Inganno +8, Percezione +7

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni necrotico, veleno

Sensi Percezione passiva 17, scurovisione 36 m

Linguaggi Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 9 (5.000 PE) **Bonus di Competenza:** +4

Facciamo un Bel Falò. Se la giubiana subisce danni taglienti o danni da fuoco, dispone di vantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Quel Tronco Ha gli Occhi. Finché la giubiana rimane immobile, non è distinguibile da un piccolo arbusto.

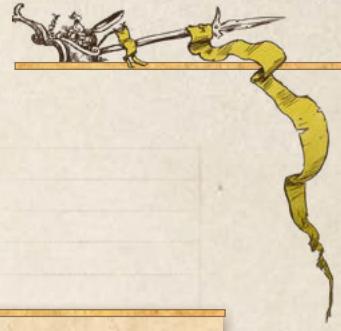
Resistenza alla Magia. La giubiana dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Richiamo della Foresta. La giubiana può muoversi liberamente in ogni terreno boschivo come se non fosse terreno difficile.

Infestazione Vegetale. Quando la giubiana muore, il suo corpo appassisce ed esala un gas velenoso. Ogni creatura situata entro 3 metri dalla giubiana deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno più 7 (2d6) danni necrotici ed è avvelenata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è avvelenata. Una creatura avvelenata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

AZIONI

Mutiattacco. Se disponibile, la giubiana può usare lo Sguardo Maledetto. Poi effettua tre attacchi con gli Artigli oppure effettua un attacco con gli Artigli e usa Incantesimi.



Sguardo Maledetto (Ricarica 4-6). La giubiana sceglie una creatura situata entro 18 metri da essa e che sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di vedere la giubiana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è soggetto a uno dei seguenti effetti, a scelta della giubiana (ma non può usare lo stesso effetto per due turni di fila):

- **La Notte delle Streghe.** Il bersaglio è spaventato dalla giubiana fino alla fine del turno successivo della giubiana. Nel suo turno successivo, il bersaglio deve effettuare l'azione di Scatto e muoversi per allontanarsi dalla giubiana lungo il percorso più breve e più sicuro possibile, per quanto possibile.
- **Sonno.** Il bersaglio cade privo di sensi. Si sveglia dopo 1 minuto, oppure se subisce danni o se un'altra creatura usa la sua azione per risveglierlo, scuotendolo.
- **Iattura.** Il bersaglio subisce svantaggio ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo della giubiana.
- **Condanna.** Il bersaglio ottiene 1 livello di indebolimento e al termine di ogni riposo lungo che effettua, il suo massimo dei punti ferita si riduce di 10 (3d6). Questa riduzione permane finché la creatura non viene bersagliata da un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia analoga. Se questo effetto riduce il suo massimo dei punti ferita a 0, il bersaglio muore.
- **Incitamento.** I tiri per colpire effettuati contro il bersaglio dispongono di vantaggio fino alla fine del turno successivo della giubiana.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Infestare Incubi (2/Giorno). La giubiana tocca magicamente un umanoide addormentato. Un incantesimo *protezione dal bene e dal male* lanciato sul bersaglio oppure *cerchio magico* impedisce questo contatto. Fintanto che il contatto persiste, il bersaglio è tormentato da orrende visioni. Se queste visioni durano almeno 1 ora, il bersaglio non ottiene alcun beneficio dal suo riposo e il suo massimo dei punti ferita è ridotto di 6 (1d12). Se questo effetto riduce il massimo dei punti ferita del bersaglio a 0, il bersaglio muore. La riduzione al massimo dei punti ferita del bersaglio dura finché non viene rimossa da un incantesimo *ristorare inferiore* o da una magia analoga.

Incantesimi. La giubiana lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 16):

2/giorno ciascuno: *anatema*, *cecità/sordità*, *individuazione dei pensieri*, *individuazione del magico*, *invisibilità*, *nube di nebbia*, sonno

1/giorno ciascuno: *confusione*, *dissolvi magie*, *scagliare maledizione*

AZIONI BONUS

Evoca Servitori (1/Giorno). La giubiana evoca magicamente 2d4 **zagarogne^{BE}**. Le creature evocate sorgono magicamente dal terreno, oppure si formano in altro modo in spazi liberi entro 18 metri dalla strega. Le creature evocate iniziano il proprio turno subito dopo quello della giubiana e obbediscono ai comandi mentali impartiti dalla giubiana (nessuna azione richiesta). Se la giubiana non impartisce loro un comando, le creature evocate non intraprendono alcuna azione. Ognuna delle creature evocate scompare dopo 1 ora, finché non scende a 0 punti ferita, finché la giubiana non muore, o fino a quando la giubiana non le dissolve con un'azione bonus.

REAZIONI

Vendetta Rabbiosa. Dopo aver subito danni da una creatura situata entro 9 metri e che la giubiana sia in grado di vedere, la giubiana assalta rabbiosamente la mente dell'attaccante. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 16, altrimenti subisce 11 (2d10) danni psichici e non può recuperare punti ferita per 1 minuto.

ZAGAROGNA

Quando una giubiana rinviene la carcassa di un gufo, una civetta o un barbagianni, per quanto decomposta essa sia, prova un certo divertimento nel rianimarla tramite qualche fattura necromantica, per creare una zagarogna. Queste carcasse rapaci, anche dette civette del malaugurio o gufi-carogna, sono i famigli prediletti da queste streghe. Nel sentire comune questi luciferini rapaci notturni sono collegati a rituali di sventura e formule del malaugurio e possiedono proprietà magiche derivanti da una connessione mentale con la giubiana che li ha creati.

ZAGAROGNA

Non morto Minuscolo, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 11

Punti Ferita 10 (3d4 + 3)

Velocità 1,5 m, volare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	12 (+1)	11 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	6 (-2)

Abilità Furtività +3, Percezione +2

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/8 (25 PE)

Bonus di Competenza: +2

Vista e Olfatto Acuti. La zagarogna dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.

Tempra dei Non Morti. Se i danni riducono la zagarogna a 0 punti ferita, essa deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosì o di un colpo critico. In caso di successo, la zagarogna scende invece a 1 punto ferita.

Natura dei Non Morti. La zagarogna non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Uccello del Malaugurio (Ricarica 6). La zagarogna inizia a starnazzare farfuglianti anatemi contro una creatura situata entro 9 metri e che essa sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti subisce svantaggio alla sua prossima prova di caratteristica o tiro per colpire che effettua nel minuto successivo.



STORMO IMPAGLIATO

Un vero e proprio stormo di uccelli morti, che la strega impaglia e rivivifica trasformandoli in un osceno esercito che svolazza diabolicamente nella foresta infestata. Una frotta non morta di caprimulghi, girifalchi, upupe, astori, francolini, cipperimerli, nottoloni, calcabotti, piripicchi imbalsamati che paiono agire uniti e animati da un'unica volontà.

STORMO IMPAGLIATO

Sciame Medio di costrutti Minuscoli, senza allineamento

Classe Armatura 13

Punti Ferita 28 (8d8 - 8)

Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Abilità Percezione +6

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, afferato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da far passare un falco Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

Natura Speciale. Lo stormo impagliato non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

I Passeri Volano Ancora. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. **Colpito:** 10 (4d4) danni perforanti o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.



ACCIDERBA

Generati assemblando rami, pezzi di legno, vimini ed erbacce, gli acciderba, o accrochi di sterpaglia, sono pantagrueliche creature dotate di vita grazie alla stregoneria, sia essa nera o turchina. Crearne uno implica un lavoro certosino, molta pazienza e corrotte abilità, ma, una volta concepito, un acciderba servirà ciecamente il proprio padrone. Questi costrutti sono dei titani di legno, la cui altezza può variare da tre metri fino alla cima di un albero, privi di emozioni, dotti del solo istinto innaturale di eseguire gli ordini del proprio creatore. Gli acciderba più grossi sono anche in grado di inglobare dentro di sé i nemici, alla stregua di trappole semoventi; e, in quel caso, qualora chi li comanda glielo dovesse ordinare, sono in grado di darsi fuoco, autodistruggendosi, pur di distruggere i nemici intrappolati al proprio interno!

ACCIDERBA

Costrutto Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 104 (11d10 + 44)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11, scurovazione 36 m

Linguaggi -

Sfida 7 (2.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Forma Immutabile. L'acciderba è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Potatura. Se l'acciderba subisce danni taglienti, subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del suo turno successivo.

Torcia Inanimata. Se l'acciderba subisce danni da fuoco, prende fuoco. Finché non si immerge completamente nell'acqua o gli vengono versati addosso 10 o più litri d'acqua, l'acciderba proietta una luce intensa entro un raggio di 6 metri e una luce fioca per 6 metri aggiuntivi. Inoltre, all'inizio di ogni suo turno, l'acciderba subisce 7 (2d6) danni da fuoco e ogni creatura che si trova entro 1,5 metri subisce 7 (2d6) danni da fuoco. Gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati e che si trovano entro 1,5 metri da esso prendono

fuoco. Finché è in fiamme, una creatura che tocca l'acciderba o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova a 1,5 metri da esso o che è intrappolata dall'acciderba, subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Resistenza alla Magia. L'acciderba dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'acciderba sono magici.

Natura Speciale. L'acciderba non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiaattacco. L'acciderba effettua due attacchi con la Frustata. Può sostituire un attacco con Stritolare.

Frustata. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d6 + 5) danni contundenti e un bersaglio di taglia Media o inferiore è afferrato (CD 16 per sfuggire). L'acciderba può afferrare soltanto un bersaglio per volta.

AZIONI BONUS

Bara Vivente. L'acciderba intrappola al suo interno – in un apposito vano sul petto – una creatura di taglia Media o inferiore dopo averla afferrata. Il bersaglio intrappolato è accecato e trattenuto. Se l'acciderba si muove, il bersaglio intrappolato si muove assieme a lui. L'acciderba può intrappolare soltanto una creatura alla volta.



SPAURACCHIO

“Alla giubiana non far sapere quanto è buono il morto con le pere”. Questo lugubre motto popolare di campagna lascia intendere che quando una giubiana mette le mani su un cadavere, può divertirsi parecchio. E lo fa trasformandolo in un suo fantoccio redivivo; la strega lo imbalsama, lo riempie di paglia, trucioli, segatura ed effluvi maleodoranti, e lo rianima, tramutandolo in un vero e proprio lacchè impagliato. Chiamati dispregiativamente legnamorta o malifruscoli, il loro aspetto ricorda vagamente quello che avevano prima di perire e appaiono simili a disturbanti spaventapasseri. Coi pochi ricordi della vita precedente tentano di imitare i comportamenti di prima, anche di fronte a evidenti e disgustose controprove (rilasciano materiale inorganico dalle ferite, ogni tanto perdono un arto). Non riescono a bere, dormire e mangiare davvero, sono goffi nell’uso degli strumenti, la loro conversazione è farraginosa e guidata dal loro padrone. Sadici e aggressivi, li muove una furia assassina.



SPAURACCHIO

Vegetale Medio, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	9 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	14 (+2)

Abilità Intimidire +4

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 9, scurovizione 18 m

Linguaggi Capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

Sfida 2 (450 PE)

Bonus di Competenza: +2

Falso Aspetto. Finché lo spauracchio rimane immobile, non è distinguibile da un’inquietante e sinistro spaventapasseri inanimato.

Sinistranza. Ogni bestia che inizia il proprio turno entro 6 metri dallo spauracchio e che sia consapevole della sua presenza deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti è spaventata dallo spauracchio fino all’inizio del proprio turno successivo.

Natura Speciale. Lo spauracchio non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Testa Sostituibile. Quando una creatura mette a segno un colpo critico contro uno spauracchio, gli taglia la testa, che vola via di 1,5 metri più lontana dal corpo. Lo spauracchio è incapacitato finché una creatura non usa un’azione per rimettergli la testa oppure per mettergliene una nuova.

AZIONI

Multiaattacco. Lo spauracchio effettua due attacchi con lo Schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni contundenti.

REAZIONI

Risata Fatale (Ricarica 5-6). Dopo aver subito dei danni, lo spauracchio inizia a ridere in modo folle e sguaiato. L’attaccante, se si trova entro 4,5 metri dallo spauracchio ed è in grado di udirla, deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12, altrimenti è incapacitato fino alla fine del proprio turno successivo.



MANICHINO

I manichini sono marionette rare e piuttosto particolari. Per realizzarle è necessaria una grande quantità di legno turchino, e questo giustifica la loro rarità. Possiedono il funesto potere di emulare gli esseri umani, modificando il proprio volto e rendendolo in tutto e per tutto simile a quello di un uomo. Questa capacità permette loro di assumere le sembianze di qualsiasi individuo e li rende ottime spie, perfette per missioni di infiltrazione. Il manichino è però dotato di scarsa intelligenza e ha movimenti legnosi; quindi può solo emulare un essere vivente, ma mai sostituirsi ad esso. Se fermato e interrogato, si scoprirà subito la sua vera natura.

MANICHINO

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	9 (-1)	14 (+2)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Furtività +1, Inganno +3, Percezione +2

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 12, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Persona di Legno. Il manichino subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza.

Imboscata. Nel primo round di combattimento, il manichino dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

Natura Speciale. Il manichino non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Testa Sostituibile. Quando una creatura mette a segno un colpo critico contro un manichino, gli taglia la testa, che vola via di 1,5 metri più lontana dal corpo. Il manichino è incapacitato finché una creatura non usa un'azione per rimettergli la testa oppure per mettergliene una nuova.

AZIONI

Multiaffacco. Il manichino effettua due attacchi in mischia con la Spada Corta o con il Pugno o con il Calcio.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti

Calcio. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Farlocco. Il manichino modifica la sua testa in qualsiasi modo desideri, come se avesse lanciato camuffare sé stesso sul suo volto (CD 13 del tiro salvezza), o torna alla sua vera forma. Ritorna alla sua vera forma se muore.

AZIONI BONUS

Ripararsi. Il manichino cerca di ripararsi e tira un d20:

- Con un risultato di 1, il manichino si smonta e rimane incapacitato fino alla fine del proprio turno successivo.
- Con un risultato da 2 a 10, il manichino non riesce a ripararsi.
- Con un risultato da 11 a 19, il manichino si ripara e recupera 5 (2d4) punti ferita.
- Con un risultato di 20, il manichino si ripara in modo eccellente e recupera 12 (5d4) punti ferita e pone fine a una condizione a sua scelta tra accecato o assordato.

“Dón, dóñ, andé a durmì,
ghi giald ‘i œcc, i da muri,
se vurí mia, che Dominiddiù la manda,
guardé’ in aria ca dúnda la gamba”

Donne, donne, andate a dormire, / avete gialli gli occhi, dovete morire, / se non volete che Domineiddio vi faccia morire, / guardate in alto che dondola la gamba

- TIRITERA POPOLARE DELLA GIUBIANA -



TANA: MASNADA DELLA GIUBIANA

Nel folto dei boschi più neri sulle sommità delle montagne più impervie, dove le tenebre nascondono ogni spiraglio di luce sia di giorno sia di notte, e dove oscurità che non hanno mai visto l'uomo strisciano, volano e scavano, si trovano le tane delle streghe giubiane.

Queste megere di legno raramente toccano terra, perché le loro lunghe, orrende zampe di radice rendono loro difficile stare in equilibrio: e quindi vivono prevalentemente in aria, fra i rami, in case sugli alberi invisibili a occhio nudo, sia per come sono mimetizzate, sia per l'incantesimo di occultamento che le protegge. In quella tana rampante vive la giubiana, trascinando le sue vittime, che si diverte a divorare pezzo per pezzo. Nella tana nasconde la sua merce, che spesso tratta con spregiudicati mercanti della regione, e, soprattutto, vi cela il suo osceno laboratorio, dove crea la sua ributtante coorte di costrutti impagliati.

Questo è un esempio di tana della giubiana, accessibile solo arrampicandosi sulla sommità degli alberi e riuscendo a trovare l'entrata segreta dell'antro di legno. Sia il folto dei rami all'entrata principale, sia ogni ambiente interno, sono dotati di accrochi di legno, ninnoli e campanelle che, tintinnando, attireranno immediatamente tutte le creature presenti. Per evitarlo, i personaggi devono superare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13 per muoversi silenziosamente. Sia di fronte all'ingresso principale, sia attraversando i ponti di legno che congiungono i diversi ambienti, c'è sempre il rischio di venire attaccati da 1d4 **zagarogne^{BE}** poste a protezione della tana.

Frugando nell'ammasso di ciarpame dell'antro, i giocatori possono rinvenire 1d6 di **Refurtiva di Tana**.

1. INGRESSO PRINCIPALE. È un ambiente disadorno, ma con uno spauracchio di spalle schiacciato in un angolo, che fissa la parete. Se controllato, si rivelerà un vero spaventapasseri.

2. DISPENSA DELLA STREGA. Vi sono diverse gabbie di legno agganciate alle pareti, dentro cui si scorgono animali ed esseri umani morti. L'odore è nauseabondo e irrespirabile, e ogni creatura che si avvicina entro 1,5 metri dalle gabbie deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. A una visita più attenta, un essere umano sembra ancora vivo, seppur in orrende condizioni: gli manca un braccio, una gamba ed entrambi gli occhi. Se interrogato, rivelerà di essere una spia inviata da un consorzio mercantile di Tarantasia per investigare sugli sporchi affari della strega. Rivelerà ai giocatori l'esistenza di una creatura magica prigioniera della giubiana, dalle capacità portentose, nascosta in uno degli ambienti in fondo alla casa. Lo sforzo, purtroppo, date le terribili condizioni in cui versa, porterà il pover'uomo a spirare poco dopo.

3. LEGNAIA. Qui è dove la strega nasconde legna, sterpi e accrochi di ogni genere per costruire i suoi costrutti. Scavando fra di essi, si potranno trovare un'*ascia* e un *falchetto* di buona qualità, dalla lama sinistramente affilata.

4. SALA DEI MANICHINI. Una sala con sei **manichini^{BE}** e uno **spauracchio^{BE}** allineati alle pareti, molti dei quali non ancora finiti, mancanti di un braccio o della testa, sbilenchi e mortiferi. Sono immobili. Ma a ogni passo di un qualsiasi giocatore, ciascuno di loro farà un passo nella direzione del giocatore che si è mosso, con movimenti





a scatti, come allucinati pupazzi a molla. Si può passare indenni attraverso questo ambiente solo superando una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13 per muoversi silenziosamente. Se si attacca o si tocca anche solo uno di essi, si rianimeranno tutti e attaccheranno insieme, urlando con voci da oltretomba.

5. UCCELLIERA. Qui vi sono diversi uccelli morti in attesa di essere imbalsamati. L'unico vivo, in una gabbia con sopra un drappo nero, è l'Uccel Bel Verde. È un uccello magico, una creatura molto rara che la Strega intende far soffrire prima di uccidere, impagliare e mettere a capo di un demoniaco stormo impagliato. L'Uccel Bel Verde chiederà di essere liberato, e promette in cambio un grande regalo; ma confessa subito che in tal caso canterà per la felicità e risveglierà la giubiana. Se viene liberato, così in effetti avviene. La **giubiana^{BE}** si risveglia, e con essa i manichini e lo spauracchio dell'ambiente 4, che attaccheranno i giocatori da due direzioni. In cambio l'Uccel Bel Verde farà apparire una stella sulla fronte della canaglia (o delle canaglie) che lo ha liberato. La stella durerà un mese. Durante quel mese, i nuovi capelli che cresceranno in testa al giocatore saranno interamente in fili d'oro. Alla fine del mese, la canaglia può tagliarsi i cappelli d'oro cresciuti e venderli, ricavandoci 15 gransoldi. L'Uccello Bel Verde, a quel punto, si allontanerà velocemente, e non sarà possibile trattenerlo in alcun modo.

6. LABORATORIO DI IMPAGLIAMENTO. Qui la giubiana costrisce i suoi accrocchi. Vi sono tavolacci che sembrano adibiti a torture varie, strumenti di metallo e pezzi di corpo in legno, vimini e sterpaglia.

7. ANTRO DELLA GIUBIANA. Qui, sopra un lercio ammasso di sterpaglia, foglie marce e terra che puzza di cimitero, c'è una grossa noce scura e nodosa, grande all'incirca quanto una testa umana. Bisogna evitare qualsiasi rumore, superando una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 13 per muoversi silenziosamente, pena il risvegliare l'immonda creatura: la noce inizierà subito ad espandersi con un raccapriccianti rumore di legna che si frantuma, e al suo interno la **giubiana^{BE}** si allargherà arto dopo arto fino a occupare quasi interamente la grandezza dell'ambiente. Attaccherà i giocatori combattendo fino alla morte. Il suo risveglio fa rianimare anche i manichini e lo spauracchio dell'ambiente 4, che accorreranno subito.

Se la strega giubiana è sveglia e ha attaccato i giocatori, qualora questi ultimi dovessero cercare di fuggire all'esterno della tana verrebbero immediatamente attaccati da uno **stormo impagliato^{BE}**, oltre che dalla giubiana stessa che si lancerà all'inseguimento. Nel mentre, la giubiana risveglierà il suo **acciderba^{BE}** più potente, che è l'intera casa! La casa sugli alberi, difatti, si muoverà con un frastuono assordante simile al crollo di una serie di alberi, si ricombinerà in un acciderba alto una dozzina di metri, e attaccherà la cricca. Se i giocatori in precedenza hanno salvato l'Uccel Bel Verde,

questi tornerà indietro ad aiutarli, indicando loro una via di fuga fra i rami e permettendo, se vorranno, di allontanarsi velocemente dalla battaglia. Di nuovo, una volta aiutate le canaglie, l'Uccel Bel Verde scomparirà alla loro vista prima che possa anche solo sorgere il pensiero di riprenderlo.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Il gigante addormentato. Sotto un pacifico villaggio è sepolto un enorme acciderba, che si dice essere grande quanto il villaggio stesso. È stato creato qualche secolo

- 1 fa da una giubiana che viveva nella vicina foresta, silente anch'essa da centinaia di anni. Un ragazzo del luogo ne ha incautamente infastidito il sonno, e ora piccole scosse di terremoto terrorizzano i paesani, che chiedono l'aiuto dei nostri (forse) eroi...

Missione: Impossibile. Ai giocatori viene chiesto di infiltrarsi nel castello di un potente e ricchissimo nobiluomo locale; si dice, difatti, che un manichino ne abbia segretamente preso il posto, sotto il controllo di forze misteriose, e ciò costituirebbe un gravissimo pericolo per la pace dell'intera regione. Ma si scoprirà che la situazione è ancora più compromessa: fra gli abitanti del castello, che vivono ormai nel terrore, non si capisce più chi sia uomo e chi testa di legno...

Mappe e no. La cricca ha barattato con un laido mercante un plico di mappe dichiaratamente falso, ma che ne contiene una sola vera. Ognuna di loro delinea la struttura di altrettante tane di giubiane, ma solo in una di esse è davvero nascosto un tesoro che una di queste streghe legnose ha sottratto a una carovana di ricchi mercanti. Ma qual è quella giusta? L'alternativa è visitarle tutte e sconfiggere ben cinque megere...

L'orrido del manichino. I capovillaggio della regione chiedono aiuto ai giocatori per attaccare e distruggere un sadico manichino che ha preso possesso di un enorme orrido a imbuto situato nella vicina foresta. Orrido da dove peraltro proviene gran parte dell'acqua che disseta la regione, flusso che è stato crudelmente interrotto. Le forze che si aprono lungo il tunnel verticale dell'orrido formano un complesso labirintico all'interno del quale si favoleggia la presenza di enormi tesori, ma è proprio dove il sanguinario mostro ha instaurato il suo regno del terrore, pare accompagnato da decine di accrocchi impagliati.

Indovina chi. Ingaggiati per distruggere una giubiana che terrorizza una contea di villaggi isolati ai margini di una foresta, i nostri vengono a sapere che durante l'ultimo incontro tra la strega e i paesani uno di loro è stato sostituito da un manichino che lo imita alla perfezione, e che intende vendicare la sua padrona conducendo tutti in una malefica trappola: capire di chi fidarsi diventa così questione di vita o di morte!

Faide di paese. Due villaggi sono in conflitto tra loro perché si recriminano reciprocamente danni ai campi, furtarelli, segni incisi sulle porte e altre spiacevolezze. Entrambi cercheranno di assumere le canaglie per cogliere gli altri sul fatto, ma quel che si scoprirà è che ogni azione meschina è stata compiuta da servi di una giubiana: ci crederanno i paesani? E si uniranno per sconfiggere questo coacervo di creature impagliate?

Chitestramorto

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: PLUTONIA

AMBIENTE: NECROPOLI

TIPO DI TANA: CIMITERO, NECROPOLI



ORIGINI FOLKLORICHE

Questa scheda si nutre di chiare ispirazioni alle note storiche e ancor più all'immaginario dell'Impero Romano. D'altronde, chi già conosce *Brancalonia* sa bene che Plutonia altro non è che l'antica Roma, le cui rovine marmoree un tempo splendide ora sono diventate una necropoli maledetta che sprofonda verso l'abisale regno dei morti; l'Impero Draconiano che dominava il mondo conosciuto è naturalmente quello romano; il Campidoglio si è tramutato nel Campidosso, il Colosseo nel Colosario, e così via.

Ma in generale il giocare con i morti, sbeffeggiarli, venerarli, sono pratiche molto diffuse nel folklore e nelle leggende italiane. Il nome chitemmorti e chitestramorti deriva ad esempio dalle note e colorite imprecazioni dialettali...

Il leggendario Chitestramorto (o Stramorto, come più comunemente chiamato) è una delle minacce più terrificanti e temute del Regno. Si racconta infatti che, tra le rovine infestate della necropoli maledetta di Plutonia, questa immonda creatura non morta si sia nominata Imperatore, e raduni da secoli le proprie legioni scheletriche, in attesa di averne un numero talmente alto da poter finalmente dare l'assalto al mondo dei viventi e riconquistare quel che ritiene essere il suo antico impero. Quei pochi che favoleggiano di averlo visto lo descrivono come un massiccio scheletro ricoperto d'oro fuso, avvolto di antichi drappi e simboli regali, costantemente in attesa sul suo trono di marmo.

Armi imperiali. Secondo molte voci, il Chitestramorto possederebbe lo Scettro di Mattanzio, una lancia d'oro sormontata da un globo di tenebra, la Corona Nera di Meridione, e la Crocea Mors (Morte Gialla), la celebre spada d'oro di Draconio in persona. Per tutti questi dettagli, non è chiaro se esso sia la versione immortale di uno di questi tre celebri sovrani, un altro esponente delle ultime dinastie regnanti o un qualche usurpatore asceso al rango di signore dei morti dopo la Caduta di Plutonia. In ogni caso, anche a causa della sua andatura dinoccolata, egli è altresì noto come Imperatore Caracolla.

L'Imperatore dei Morti. Quale che sia la sua origine, le cronache relative al Chitestramorto tendono a concordare sui suoi scopi e sull'attuale rango. Tutti i morti rianimati del Regno, compreso i chitemmorti, ne riconoscono la suprema autorità; esso rappresenta il sovrano indiscusso di tutto ciò che è non-vita, e il suo ruolo è suggellato dai simboli di potere che impugna e indossa, vestigia dell'antico potere imperiale.

Il dominio assoluto. Nelle vuote orbite del suo teschio d'oro brilla la luce dell'osessione per il dominio. Così come lo era da vivo, anche nell'attuale esistenza, sospesa tra il mondo terreno e l'Oltretomba, il Chitestramorto è guidato dalla brama di potere. Dagli oscuri recessi di Plutonia, tesse diabolici piani per rimpolpare le proprie schiere caracollanti, conquistare nuove ossa per le proprie legioni e instaurare l'Impero dei Morti.

Il Triumvirato e il Senato dei Morti. Il governo del Chitestramorto è la grottesca effige dell'antico Impero Draconiano. All'ombra del Colossario, l'Imperatore regna affiancato dal potente Triumvirato dei Chitemmorti, la terna dei suoi più astuti consiglieri, e supportato dal Senato, la bizzarra assemblea dei suoi seguaci più potenti, dei suoi generali e dei suoi più ancestrali e sinistri sostenitori. Al di sotto di tutti costoro non vi è alcuna società ma solo le legioni senza numero del suo esercito di carcasse, che secolo dopo secolo egli continua ad ammassare.

Frase celebre. Dello Stramorto è celebre il motto in draconiano *Mors omnia vincit*: la morte vince su tutto.



TANA DEL CHITESTRAMORTO

Il Chitestramorto domina nel Colossario, la rovina millenaria della più famosa arena gladiatoria dell'Impero Draconiano, al centro di Plutonia, un tempo capitale imperiale, oggi titanica necropoli. Tutta Plutonia è il suo regno di scheletrico dominio, ma il Colossario è la sua tana per elezione. Il Chitestramorto affrontato nella sua tana ha un grado di sfida di 21 (33.000 PE).

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il Chitestramorto perde), il Chitestramorto può scegliere una delle seguenti azioni di tana, ma non può scegliere la stessa azione di tana per due round di fila:

- **Dominio Assoluto.** Il Chitestramorto acquisisce una consapevolezza ultraterrena in tutta la sua tana e in questo modo è in grado di individuare qualsiasi minaccia contro di esso e il suo regno. Fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo, le creature nemiche all'interno della sua tana non possono nascondersi alla sua mente e non ottengono alcun beneficio dall'invisibilità nei suoi confronti.
- **Nebbia nel Colossario.** Evoca una gelida nebbia mortale che riempie una sfera del raggio di 9 metri centrata su un punto all'interno della sua tana. L'area della nebbia è pesantemente oscurata. Ogni creatura nella nebbia nel momento in cui essa compare deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 13 (3d8) danni necrotici, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Inoltre, se una creatura termina il proprio turno all'interno della nebbia, subisce 13 (3d8) danni necrotici. Un vento forte (almeno 30 km all'ora) disperde la nebbia. Altrimenti, la nebbia permane finché il Chitestramorto non usa di nuovo questa azione di tana o finché non viene sconfitto.
- **Ave Stramortus, Non Mortui te Salutant.** Il Chitestramorto evoca magicamente 1d4 **legionari carcassa^{BE}** che appaiono in spazi liberi all'interno della tana entro 36 metri da lui e che agiscono come suoi alleati e obbediscono ai suoi comandi mentali. I servitori rimangono finché il Chitestramorto non viene distrutto o finché non li dissolve con un'azione bonus.

CROCEA MORS

Arma (spada corta), leggendario (richiede sintonia)

La Crocea Mors, la Morte Gialla, è un'arma attorno a cui circolano leggende da millenni, ed è ormai quasi impossibile riuscire a separare verità e invenzione. L'unico assunto di partenza è che apparteneva per primo a Draconio, fondatore dell'impero eponimo, che è tutta d'oro – da cui deriva il suo nome – e che può infliggere mali ben peggiori di quelli solitamente donati dal filo di una lama ben affilata.

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando colpisce una creatura che non sia un non morto, quella creatura subisce 2d6 danni necrotici extra.

Inoltre, finché il personaggio porta la spada con sé, dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa.

Incantesimi. Finché il personaggio porta la spada con sé, può usare un'azione per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti (CD 19 del tiro salvezza): *animare morti, dito della morte, inaridire*. Una volta che il personaggio ha usato la spada per lanciare un incantesimo, non può lanciare di nuovo quell'incantesimo con la spada fino all'alba successiva.



CHITESTRAMORTO

Non morto Grande, legale malvagio

Classe Armatura 19 (armatura d'oro fuso)

Punti Ferita 273 (26d10 + 130)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	12 (+1)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	22 (+6)

Tiri Salvezza For +12, Cos +11, Sag +9, Car +12

Abilità Intimidire +12, Intuizione +9, Inganno +12, Percezione +9, Storia +10

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Resistenze alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 19, scurovisione 36 m

Linguaggi Draconiano, Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 20 (25.000 PE) **Bonus di Competenza:** +6

Equipaggiamento Speciale. Il Chitestramorto impugna la Crocea Mors.

Armatura d'Oro Fuso. Il Chitestramorto indossa un'armatura d'oro riluciente. Oltre a fornirgli protezione, essa funziona come una superficie riflettente.

Corona Nera di Meridione. Indossa sempre questa corona sopra il suo capo. Fintanto che indossa la corona, egli dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici e alle prove di Carisma (Inganno) e Carisma (Intimidire).

Imperatore dei Morti. Il Chitestramorto è immune agli effetti che scacciano i non morti; inoltre, se il Chitestramorto non è incapacitato, i non morti a sua scelta situati entro 18 metri da esso dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che scacci i non morti.

Non è Morto, è Stramorto! (1/Giorno) Se i danni riducono il Chitestramorto a 0 punti ferita, esso scende invece a 1 punto ferita, a meno che non si tratti di danni radiosì o di un colpo critico.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Chitestramorto fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Vista del Trapasso. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del Chitestramorto.

Natura dei Non Morti. Il Chitestramorto non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multattacco. Il Chitestramorto effettua due attacchi con la Crocea Mors. Poi, se disponibile, può usare lo Sguardo dell'Imperatore.

Crocea Mors. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (2d6 + 8) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici.

Sguardo dell'Imperatore (Ricarica 4-6). Il

Chitestramorto concentra il suo sguardo su una creatura situata entro 18 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti è spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il Chitestramorto si trova entro la sua linea di vista e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune allo Sguardo dell'Imperatore per le 24 ore successive.

Incantesimi. Finché porta la Crocea Mors con sé, il Chitestramorto può usare un'azione per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti (CD 19 del tiro salvezza):

1/giorno ciascuno: *animare morti*, *dito della morte*, *inaridire*.

REAZIONI

Parata. Il Chitestramorto aggiunge 4 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

AZIONI LEGGENDARIE

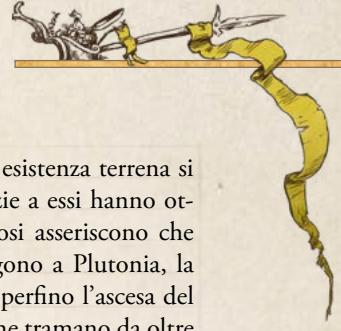
Il Chitestramorto può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il Chitestramorto recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Il Chitestramorto si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco. Il Chitestramorto effettua un attacco con la Crocea Mors.

Scettro di Mattanzio (Costa 3 Azioni). Il

Chitestramorto ordina ai suoi non morti di combattere. Fino a sei non morti alleati situati entro 36 metri dal Chitestramorto possono usare la loro reazione per effettuare un attacco con un'arma da mischia con vantaggio contro una creatura entro portata.



CHITEMMORTO

I chitemmorti rappresentano la casta dominante dei morti viventi del Regno. Si tratta di cadaveri rianimati appartenuti a potenti signori della guerra e menagrami, che dopo morti sono stati fatti risorgere dal sepolcro da sinistri poteri. Carcasse corporee ben conservate e dotate di intelletto e libero arbitrio, col passare dei secoli subiscono un lento processo di mummificazione, mentre il loro spirito si volge sempre più a materie ultraterrene, segreti mistici e trame occulte. I loro scopi non sono noti, se non quelli che la tradizione gli attribuisce da sempre: trovare cripte polverose in cui nascondersi, circondarsi di scheletri e mostri rianimati, spulciare antichi grimori di magia e gettare jella sui regni dei viventi.

Agli ordini dell'Imperatore dei Morti. I chitemmorti sono i servitori più influenti, potenti e intelligenti del Chitemmorto, e tre di loro fanno parte del Triumvirato, la terza di consiglieri ai vertici della struttura imperiale. Sono i cadaveri dei più potenti, sapienti, maghi e stregoni dell'Era

Draconiana, che nel corso della propria esistenza terrena si sono venduti ai poteri più sinistri e grazie a essi hanno ottenuto la non-vita eterna. Alcuni studiosi asseriscono che tutti i processi necromantici che avvengono a Plutonia, la formazione del Senato e delle legioni, e perfino l'ascesa del Chitemmorto siano dovuti a costoro, che tramano da oltre un millennio per il dominio del mondo, e rispetto ai quali anche l'Imperatore dei Morti sarebbe un fantoccio. Sono abili incantatori, il che li rende avversari temibili in combattimento, e amano lanciare atroci iatture contro i propri nemici. Il motto dei chitemmorti, in antico draconiano, è *Vivorum non sit qui mortuus esse potest* (Non sia vivo chi può essere morto), attribuito a Marcio Tullio Cianciarone.

Pochi ma cattivi. Nonostante continue voci di avvistamenti, improperi e invocazioni di scongiuro ai chitemmorti, il loro numero è fortunatamente contenuto, perlomeno nel Regno. Si conta infatti a spanne che ne esisterebbero poche decine, sparsi principalmente tra le necropoli e catacombe di Plutonia e del Regno delle Due Scille.

CHITEMMORTO

Non morto Medio, generalmente legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 110 (13d8 + 52)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza For +6, Cos +8, Sag +6, Car +8

Abilità Percezione +6, Storia +6

Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Resistenze alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m

Linguaggi Draconiano, Maccheronico, Volgare

Stifa 10 (5.900 PE) **Bonus di Competenza:** +4

Immunità allo scacciare. Il chitemmorto è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il chitemmorto fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovisione del chitemmorto.

Sciagura. I tiri salvezza per resistere agli incantesimi del chitemmorto vengono effettuati con svantaggio.

Natura dei Non Morti. Il chitemmorto non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Tocco Mortifero. Attacco con Incantesimo in Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni necrotici.

Incantesimi. Il chitemmorto lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma

come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *deflagrazione occulta, illusione minore, mano magica*

1/giorno ciascuno: *anatema* (3° livello), *animare i morti, dissoluvi magie, frantumare* (3° livello), oscurità, scagliare maledizione, sonno (3° livello)

AZIONI BONUS

Rinascita dei Legionari
Carcassa (Ricarica 5-6).

Il chitemmorto sceglie un **legionario carcassa**^{BE} che è morto da meno di 24 ore e che è in grado di vedere situato entro 18 metri da esso. Il bersaglio ritorna in vita con tutti i propri punti ferita.

AZIONI LEGGENDARIE

Il chitemmorto può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il chitemmorto recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento.** Il chitemmorto si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

- **Trucchetto.** Il chitemmorto lancia un Trucchetto.

- **Tocco Mortifero.** Il chitemmorto effettua un attacco con il Tocco Mortifero.



COLOSSUTO

I colossuti (anche detto colossi) sono considerati i più grandi campioni delle lotte gladiatorie. Sono un enorme ammasso di tibie, vertebre, costole e teschi, creati unendo assieme i resti di una moltitudine di ossami tramite chiodi, placche e gangli di ferro. Il loro unico scopo è spazzare via chiunque gli si pari davanti, seguendo gli ordini del Chitestramorto o di chiunque gli sia superiore in grado. Quello che si esibisce nell'arena del Colossario, nei combattimenti organizzati dal Senato per reclutare i migliori capi legionari, è tuttora imbattuto, e perfino i chitemmorti lo trattano con le dovute cautele. Il suo intelletto è limitato, non concepisce altre attività se non la distruzione e il massacro, e non si ferma se non dopo aver fatto a pezzi tutti gli avversari. Ma i vicini di arena di lui dicono "salutava sempre".



COLOSSUTO

Non morto Enorme, generalmente legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 149 (13d12 + 65)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	12 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Tiri Salvezza For +9, Des +5, Cos +9

Abilità Atletica +9, Percezione +4

Resistenze ai Danni necrotico

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 9 (5.000 PE) **Bonus di Competenza:** +4

Campione. Il colossuto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che scacci i non morti e per evitare o terminare le condizioni di affascinato e spaventato su se stesso.

Rigenerazione Immortale. Il colossuto recupera 15 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il colosso subisce danni contundenti o danni radiosi, questo tratto non si attiva all'inizio del turno successivo del colosso. Il colosso muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Natura dei Non Morti. Il colossuto non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il colossuto effettua un attacco con lo Schianto e un attacco con il Pugno.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 21 (3d10 + 5) danni contundenti. Se il colossuto si è mosso di almeno 9 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 16 (3d10) danni contundenti extra e, se è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti viene spinto di 3 metri e cade a terra prono.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 18 (3d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti cade a terra prono.

Masso Volante. Attacco con Arma a Distanza: +9 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. *Colpito:* 24 (3d12 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è stordito fino all'inizio del turno successivo del colosso.

AZIONI BONUS

Avanzata del Campione (Ricarica 4-6). Il colossuto si muove fino alla sua velocità massima, ignorando il terreno difficile. Qualsiasi oggetto sul suo percorso subisce 26 (4d12) danni contundenti se non viene indossato o trasportato.

REAZIONI

Contraccolpo. Quando il colossuto subisce dei danni da una creatura situata entro 1,5 metri da esso, il colossuto può effettuare un attacco con un Pugno contro quella creatura.



LEGIONARIO CARCASSA

I legionari carcassa costituiscono le truppe principali delle schiere caracollanti del Chitestramorto. Sono scheletri rianimati di antichi legionari, rinforzati da bande e chiodi di ferro, dei quali conservano l'equipaggiamento. Armati di tutto punto, per qualche sinistro motivo ricordano le antiche manovre e formazioni di battaglia, come le leggendarie legioni draconiane, e quindi, seppur lenti, sono abili a combattere in gruppo grazie al ricordo dell'antica disciplina marziale. Celebre il loro saluto quando l'Imperatore Stramorto li passa in rassegna: *Ave Stramortus, non mortui te salutant!*



LEGIONARIO CARCASSA

Non morto Medio, generalmente legale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	8 (-1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Abilità Atletica +4

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Rigenerazione Immortale. Il legionario carcassa recupera 5 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il legionario carcassa subisce danni contundenti, danni radiosì o un colpo critico, questo tratto non si attiva all'inizio del turno successivo del legionario. Il legionario carcassa muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Formazione a Testuggine. Il legionario carcassa dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza e ogni attacco a distanza contro di esso subisce svantaggio finché si trova entro 1,5 metri da un alleato che brandisce uno scudo (purché l'alleato non sia incapacitato).

Natura dei Non Morti. Il legionario carcassa non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Gladio. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Pilum. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

REAZIONI

Protezione del Commititone. Il legionario carcassa aggiunge 2 alla CA di un'altra creatura entro 1,5 metri da esso contro un attacco in mischia che la colpirebbe. Per farlo, il legionario carcassa deve vedere la creatura e l'attaccante e deve impugnare uno scudo.

FRESCO DI ZOLLA

In vita erano guappi scadenti, arlecchini, giullari di bassa lega o comunque personaggi caratteristici di quartiere con più sicumera che cervello, e che per questo venivano chiamati "freschi di quartiere". Purtroppo la morte non ha posto fine al tormento che infliggevano agli altri in vita, e ora calcano le strade di notte come freschi di zolla, non morti privi di gusto, vestiti in modo sgargiante e armati di trombette, bonghi e altri strumenti di tortura auricolare. A differenza di guli, masticasudari e altri mortazzi non si nutrono dei vivi, ma sembrano trarre qualche forma di sostentamento dall'exasperazione causata dal loro comportamento e dal loro slang incomprensibile (ad esempio chiamano tutti "mro", "yo, mro" e similari). Indossano spesso abiti pacchiani a patto che abbiano il logo di celebri stilmorti quali Salato e Gabbano, Malandrino, Armati, Pinuccia Nada o Mordace.

L'inutilità fatta morto. I non morti di Plutonia li utilizzano come manovalanza di bassa lega (ma più presentabili di guli e masticasudari) per lavori e campagne di ogni tipo. In combattimento sono delle schiappe e danno problemi solo in gruppo, comé ogni bullo che si rispetti. Riempirli di mazzate provoca un raro piacere.



FRESCO DI ZOLLA

Non morto Medio, generalmente legale malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	7 (-2)	12 (+1)

Abilità Intrattenere +3, Percezione +0

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Tattiche del Branco. Il fresco di zolla dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del fresco di zolla si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Natura dei Non Morti. Il fresco di zolla non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Trombetta. Attacco con *Incantesimo in Mischia*: +3 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni psichici.

Incantesimi. Il fresco di zolla lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 11):

A volontà: *beffa crudele*

1/giorno ciascuno: *risata incontentabile*

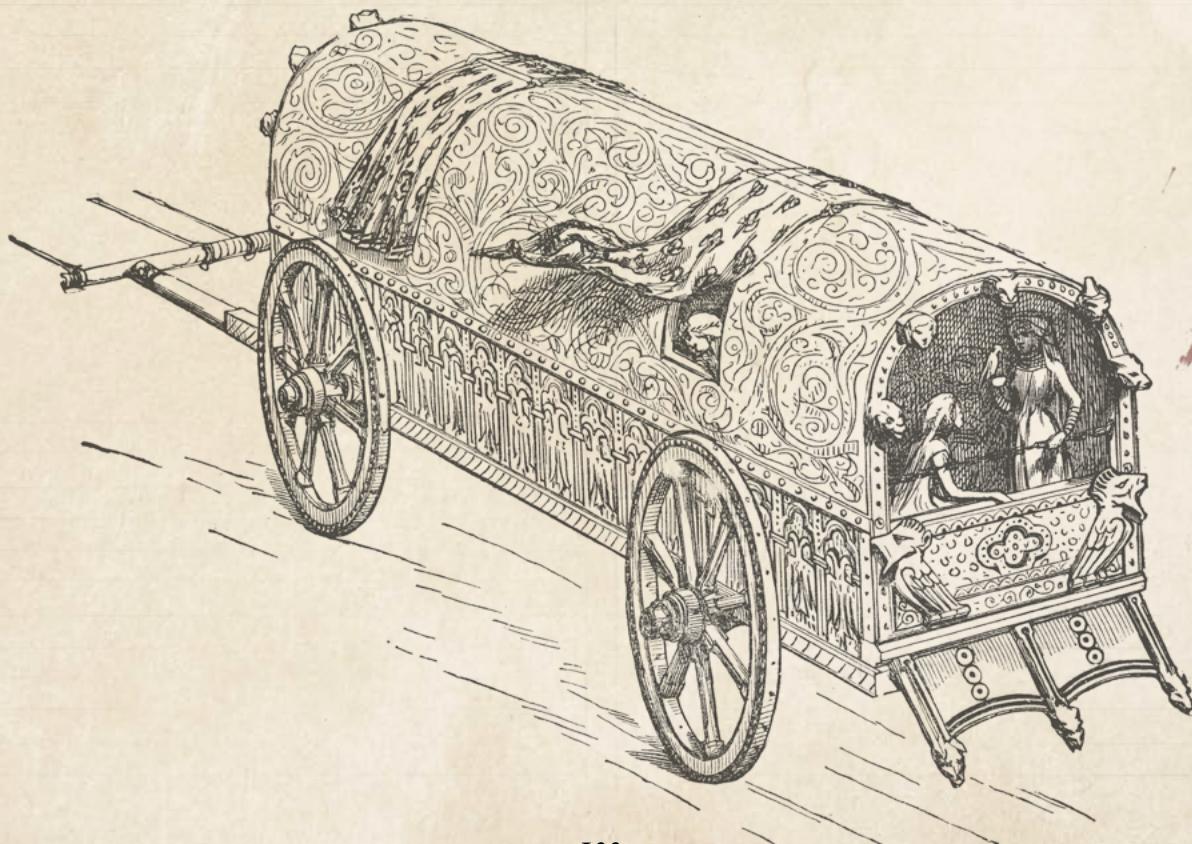


TANA: IL CARROZZONE DEI MORTACCIONI

La tana per eccellenza del Chitestramorto e delle sue decomposte schiere è certamente la necropoli infernale della Città del Vaticinio. Ma vi sono altri luoghi dove i non morti di piccolo cabotaggio possono girare e nascondersi, quali per esempio cimiteri abbandonati, città fantasma o catacombe sotterranee. Bizzarro non-luogo è invece il Carrozzone dei Mortaccioni.

Voci sinistre corrono nelle regioni centrali del Regno, da Plutonia a Fioraccia: parlano del Carrozzone dei Mortaccioni, un gruppo nomade di circensi che si muove su grandi carri sgargianti che girano città, borghi e campagne senza mai fermarsi nello stesso posto per più di pochi giorni, e così chiamato perché non chiede nulla all'ingresso per far entrare più spettatori possibile, per poi elemosinare monetine durante tutto lo spettacolo. Ma si mormora anche che si tratti di una copertura, e da qui l'inquietante doppiosenso del nome: in realtà gli umani sono degli schiavi dei morti, che si celano in carrozze ben protette, e il cui vero scopo è quello di catturare uomini e trasformarli in non morti al servizio delle legioni di Plutonia. In effetti il loro passaggio corrisponde spesso a sparizioni tra la gente del posto, impossibili per da collegare direttamente. Eppure, vista la totale anarchia del Regno, l'inefficienza dei birri, e l'accidia dei Duca-Conti, nessuno è mai intervenuto per scoprire se le voci siano realtà. Anche perché c'è poco da guadagnare (forse) e molto da perdere (garantito): come si sa, coi morti non si scherza.

Si riportano qui le sparute informazioni disponibili circa il Carrozzone; impossibile delineare una mappa precisa, ma potrebbero essere d'aiuto a una cricca suicida intenzionata a incrociare la propria strada con questa spaventosa sarabanda.



LA CARROZZA DI ANIELLO L'IMPRESARIO

Aniello Amore è l'impresario della compagnia circense. Taciturno, alto e segaligno, forte accento zagariano, vestito sempre di nero e con un cappellaccio da menagramo, sembra lo spaventapasseri di un beccino riesumato. Il suo biancore lunare genera molti sospetti. Difatti è segretamente un **fresco di zolla^{BE}**, ma ben impomatato e con trucchi e parrucchi di qualità tale da poter (quasi) passare per un essere umano vivente. Nella sua carrozza è nascosta la **capuzzella^{BE}** di sua moglie Filomena, che in realtà è la vera mente del circo e comanda su tutti. Spesso difatti si sente parlare Aniello anche quando dovrebbe essere da solo.

LE CARROZZE DEI SALTIMBANCHI

Diversi carrozzoni dove vivono e si allenano i saltimbanchi, i circensi umani devoti ai non morti per debiti di gioco, ricatti o anche solo per la cara, buona vecchia avidità.

LA CARROZZA DELLA LUNA NERA

La Luna Nera è un'astrologa e indovina esperta nella lettura dei tarocchi. È una truffatrice: inventa qualsiasi cosa di sana pianta, ma il suo fascino è tale, soprattutto su chi apprezza le sue grazie, da far credere a tutto ciò che dice. È vittima del ricatto di Aniello e Filomena: suo figlio è difatti prigioniero da qualche parte, in una località segreta. In realtà, è divenuto un non morto per errore e a insaputa della stessa Luna Nera, e vive nel carrozzone dei bambini. Se si svelerà questo segreto alla Luna Nera, si avrà il suo appoggio incondizionato e rivelerà tutto ciò che sa (vale a dire tutto quel che c'è da sapere sul carrozzone).



LA CARROZZA DEI BAMBINI PERDUTI

Una carrozza sempre chiusa da grossi lucchetti e che Aniello apre solo di notte di nascosto da tutti, per far uscire una mezza dozzina di bambini non morti: essi sono difatti **legionari carcassa^{BE}**, piccoli e agilissimi, che usa per entrare di notte nelle case del circondario e rubare, poco prima di ripartire per nuovi posti da spennare. Qui si cela Luigino, il figlio della Luna Nera, che lei crede invece sano e salvo, seppur prigioniero, da qualche altra parte.

LA CARROZZA DI STRAMADEZHO

La carrozza più sgargiante di tutti, con disegni lisergici che provocano il mal di testa se guardati troppo a lungo. Sempre al centro del convoglio e protetta da energumeni forzuti che però ne stanno alla larga ed evitano persino di toccarne le pareti di legno antico, da cui proviene sempre un sentore di decomposizione e che sembra vibrare di una propria energia malevola. Dentro dorme Stramadezho, potente **chitemmorto^{BE}** tarantasico che per oscuri motivi giace in una sorta di stasi, in attesa che il circo incroci la strada con un misterioso avversario. Se si forzano le porte della carrozza si può parlare con la creatura senza sveglierla del tutto – come se si parlasse con un sonnambulo. Chiederà informazioni circa il Gran Teatro, un altro circo itinerante che ha urgente bisogno di incontrare per regolare un vecchio conto in sospeso. Se si forniranno informazioni utili raccolte in giro per il Regno, magari in altre Tane, sarà munifico di doni: 2d6 di **Refurtiva di Tana** e 10 gransoldi a ogni membro della cricca. Se invece non si hanno informazioni utili, il chitemmorto si adirerà enormemente e tornerà nel suo torpore profondo. Ma si può star ben certi che si ricorderà di chi non gli è stato utile...

Esistono altre carrozze del Carrozzone dei Mortaccioni, alcune fisse, altre che si uniscono saltuariamente al caravanseraglio, ma al momento non vi sono ulteriori informazioni.

*Quando suonò mezzanotte, dalle tombe
uscirono tre morti e gli chiesero:
“Ci stai a giocare con noi?”*

“E perché no?”, lui rispose.

Presero le ossa, le misero ritte per terra.
“Questi sono i nostri birilli”.
Presero il cranio. “Questa è la nostra palla”,
e incominciarono a giocare ai birilli.

“Ci stai a giocare a soldi?”

“Sì che ci sto!”

- DA *IL BRACCIO DI MORTO*, FAVOLE DEL REGNO,
BRANCALONIO PELATONE -

Spunti per Avventure

d6 Spunto

La squadra del suicidio. Il Chitestramorto ha ammazzato la più grande legione di carcasse mai esistita, e sta per lanciare l'offensiva finale al mondo dei vivi.

1 Spaventosi fenomeni avvengono ormai in mezza Alazia: morti che escono dalle fosse, sacrifici umani, cani e gatti che vivono insieme, masse isteriche! Mentre voi state progettando come evadere dalla cella nella quale siete stati INGIUSTAMENTE incarcerati, da chi comanda la prigione arriva la più classica delle proposte suicide...

Luci al Colossario. L'amore di gioventù di una canaglia è dispersa nel Colossario dopo aver tentato un audace furto ai danni dei chitemmorti, quello della Crocea Mors^{BE}.

2 La cricca è dell'idea di lasciarla dov'è, ma all'amor non si comanda. Al massimo si ruba.

Giochi di morte. La remota provincia di Ossaria è nota per i combattimenti nell'enorme arena, popolata da una folla vocante, sempre assetata di sangue. La cricca si trova nel bel mezzo dei più grandi giochi mai organizzati, e il campione finale è un colossuto la cui mossa fatale è quella di strappare la testa del nemico con attaccata tutta la colonna vertebrale. Insomma il solito gioco da allegre canaglie morte.

Elezioni. Un'impresa per cuori forti. I chitemmorti del triumvirato tramano alle spalle del Chitestramorto. Le gerarchie platoniche stanno per modificarsi in modo irreversibile.

3 Le canaglie vengono assoldate dal potente stregone Attanasio per compiere una missione epica: approfittare della situazione e decapitare i vertici delle schiere dei morti. E voi da che parte farete finta di stare?

Tarantasia-Vernagallo sola andata. Scortare un fresco di zolla per mezzo Regno è fastidioso per due motivi: puzza di morto, e non smette mai di raccontare barzellette che non fanno ridere. Ma è il testimone chiave

5 di un delitto dalle importanti ramificazioni politiche, e quindi deve assolutamente arrivare (non) vivo a destinazione. Ma una banda speciale composta da legionari carcassa rotti a ogni violenza è stata lanciata sulle vostre tracce...

L'orda morta. Ormai diversi villaggi intorno a Plutonia sono preda di attacchi di non morti, che aumentano a velocità esponenziale. Nobilotti e mercanti, terrorizzati,

6 danno fondo alle proprie casse e assicurano in premio molto, molto oro a chi fermerà l'invasione prima che arrivi a toccare anche loro. Diverse bande si sono lanciate nella caccia al morto. Voi sarete da meno?

Pesto di Chitemmorto

Raffinata delicatezza della miglior cucina necrofila del Regno, questo piatto offre grandi soddisfazioni digestive, al prezzo di qualche trascurabile effetto collaterale.

Per cucinare questa ricetta è necessario 1 kg di ossa di chitemmorto.

Un personaggio può estrarre l'ingrediente dal mostro senza effettuare nessuna prova. Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 18. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi delle Trofie al Pesto di Chitemmorto, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 kg di ossa di chitemmorto può essere venduto a un acquirente interessato a 500 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

TROFIE AL PESTO DI CHITEMMORTO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Ossa di chitemmorto (alla bisogna: senza)	30 minuti	Per cuochi che sappian pigiare un pestello oltre al loro

Ingredienti			
- 1 kg di ossa di chitemmorto - basilico a foglie minute - ½ bicchiere d'olio d'oliva - mezzo spicchio d'aglio	- grattugiatura di parmigiano e pecorino - pinoli - farina	- acqua - sale - una tata - un etto di fagioli	

Metodo: mondato l'aglio dell'animella ne si ponga mezzo spicchio nel mortaio con qualche grano di sale e una scheggia d'osso di chitemmorto (ancor meglio se osso sacro), poi lo si pesti finché sia poltiglia. S'aggiungano indi le foglie di basilico con qualche altro grano di sale, pestando ancora e poi ruotando ben il pestello contro il mortaio, fin a trarre il succo dalle foglie. A questo punto è il turno dei pinoli: se ne metta una decina assieme a una presa di grattugiatura di parmigiano e meno d'un terzo di pecorino, e giù ancora di pestello. Quando la crema sia omogenea per colore, vi si versi dentro l'olio d'oliva in

un filo esile, che s'amalgami man mano.

Per far le trofie si faccia l'impasto con mezzo chilo di farina e la metà di acqua, senza aggiunger sale. Se piace, si può usare farina di castagne per irrobustire il sapore. Le trofie si preparano facendo l'impasto a piccole palline e poi schiacciandole e rigirandole col dito, accchè rassomiglino a viticchie attorcigliate.

Le trofie si posson cuocer subito in acqua bollente salata o farle seccare per uno o due giorni e non più. Prima di calar la pasta, però, s'abbia cura di lessare e mondare la patata e i fagioli che, tagliati entrambi a pezzi, s'useranno per condir il piatto assieme al verde pesto,

il quale si raccomanda di diluire appena con qualche stilla d'acqua di cottura accchè sia più cremoso.

Avvertenze: l'ossa di chitemmorto prevengon chi ne mangi dal trovar la morte, foss'anche trafitto o decapitato. L'effetto però svanisce colla digestione, quindi è d'uopo continuar a mangiarne finochè si sia guariti, in caso di ferite mortali, o il commiato dai vivi s'intenderà solo rimandato. V'è però un'avvertenza per i buongustai in vena di prodezze: sappiano infatti che dei morti avranno anche il fiato, che sarà tale d'ammazzar le mosche al solo parlare...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 kg di ossa di chitemmorto permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi delle Trofie al Pesto di Chitemmorto per l'ora successiva, ogni volta che dovrebbe scendere a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita e subisce 1 livello di indebolimento. Se la creatura è soggetta a un effetto che lo ucciderebbe istantaneamente senza infliggere danni, a eccezione degli effetti subiti dal suo attuale livello di indebolimento, quell'effetto è negato contro il bersaglio, che subisce invece 1 livello di indebolimento. Se la creatura subisce un livello 6 di indebolimento, muore.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura è avvelenata per 24 ore. Fintanto che è avvelenata in questo modo, a causa del suo pesantissimo alito, subisce svantaggio alle prove di Carisma (Intrattenere) e Carisma (Persuasione) effettuate su ogni altra creatura situata entro 3 metri da lei e che sia in grado di percepire la fiatella mortale.

Il Pesce Cane

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: SETTE MARI E MEZZO

AMBIENTE & TIPO DI TANA: MARE

ORIGINI FOLKLORICHE

Il Pesce Cane è ispirato alla famosa Balena di Pinocchio (in realtà chiamata "squalo" nel romanzo), a sua volta derivante da letterature più antiche, e in particolare dal biblico Giona e da La storia vera di Luciano di Samosata. Il colubro e le labrene sono invece ispirate a due racconti di narrativa fantastica, rispettivamente di Dino Buzzati (Il Colombre) e di Tommaso Landolfi (Le Labrene).

L'Uomo Anatomico deriva dalle "macchine anatomiche", modelli anatomici realizzati nel XVIII secolo con due veri corpi umani, esposti nella Cappella Sansevero a Napoli; la storia di queste inquietanti creazioni è collegata alla famosa figura del principe Raimondo di Sangro, esoterista e alchimista.

Il Pesce Cane è un leggendario squalo-balena di proporzioni titaniche, ed è considerato la più grossa creatura vivente del Creato. È credenza comune (e speranza condivisa) che esista uno solo di questi esseri, ma nessuno è in grado di dire se sia vero, dove si trovi di preciso tale esemplare, o quando si manifesterà nuovamente. Si dice che sia grande quanto un'isola, che i suoi movimenti possano generare maremoti, che possa inghiottire senza problemi una nave di grandi dimensioni "come un tortellino di Bonomia", e che nel suo stomaco esista un'intera città...

Mitologia. Il mito del Pesce Cane è presente in diverse culture del continente; chiamato anche Squalo-Balena nel Regno, Quinotauro nell'Oltremonte e Leviatano in Istrania, è considerato da taluni un essere di origine cosmica, un messaggero divino che appare per punire l'empietà del mondo. Terrore supremo di tutti i marinai dei Sette Mari e Mezzo, secondo le storie dei lupi di mare dorme un sogno secolare negli abissi, dai quali riemerge molto raramente, per misteriosi motivi.

Ultimo avvistamento. L'ultimo avvistamento accertato del Pesce Cane ci perviene dalla più celebre esploratrice dei Sette Mari e Mezzo, Agnese Pollo. L'indomita eroina era difatti sulle sue tracce, alla ricerca di un tesoro nascosto nella leggendaria città all'interno del titano. Agnese afferma di aver avvistato la creatura al largo del Mar delle Ombre, lasciando a un piccione viaggiatore il suo ultimo scritto. Da allora, infatti, Agnese Pollo è scomparsa. I suoi estimatori ritengono che sia stata inghiottita dal Pesce Cane, ma che sia ancora viva, intrappolata nel suo stomaco cavernoso...

La città vivente. Numerose le testimonianze difatti della mitica città all'interno della creatura, edificata lungo i secoli dai malcapitati marinai inghiottiti vivi, e popolata dai loro discendenti. Le fonti provengono da messaggi in bottiglia che

gli abitanti della Città del Leviatano (così la chiamano loro stessi) sono riusciti a far uscire dalla bestia. Per scoprire il segreto di questo luogo vivente si dovrà però aspettare, forse, il ritorno di Agnese Pollo... se mai avverrà.





PESCE CANE

Bestia Mastodontica, senza allineamento

Classe Armatura 24 (armatura naturale)

Punti Ferita 682 (35d20 + 315)

Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
30 (+10)	13 (+1)	28 (+9)	3 (-4)	12 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +10, Car +9

Abilità Atletica +19, Percezione +10, Sopravvivenza +10

Immunità ai Danni acido, freddo; contundente, perforante, tagliente da attacchi non magici

Resistenze alle Condizioni affascinato, avvelenato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato

Sensi Percezione passiva 20, vista cieca 36 m

Linguaggi -

Sfida 30 (155.000 PE) **Bonus di Competenza:** +9

Anfibio. Il Pesce Cane può respirare in aria e in acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il Pesce Cane fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Il Pesce Cane dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Pesce d'Assedio. Il Pesce Cane infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

AZIONI

Multiattacco. Il Pesce Cane può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua cinque attacchi con il Corno del Pesce Cane e usa Stritolare o Ingurgitare.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del Pesce Cane situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole della sua presenza, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti ne è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se il Pesce Cane si trova entro la linea di vista; se supera il tiro, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del Pesce Cane per le 24 ore successive.

Corno del Pesce Cane. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 28 (4d8 + 10) danni perforanti. Se il Pesce Cane si è mosso di almeno 9 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 22 (4d10) danni perforanti extra e, se è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 27, altrimenti viene spinta di 3 metri e cade a terra prona.

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 32 (4d10 + 10) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 27 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il Pesce Cane non può stritolare un altro bersaglio.

Ingurgitare. Attacco con Arma da Mischia: +19 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Enorme o inferiore afferrata dal Pesce Cane. **Colpito:** 32 (4d10 + 10) danni perforanti. La creatura viene ingurgitata e la presa termina. La creatura ingurgitata non muore ma viene scaraventata nel secondo stomaco della bestia, impermeabile e a forma di grotta, al cui interno è costruita la leggendaria Città del Leviatano. Se il Pesce Cane muore, una creatura ingurgitata può usare il suo movimento per fuoriuscire prona dal cadavere.

Maremoto (1/Giorno). Questa azione richiede che il Pesce Cane sia immerso in una massa d'acqua in un'area sferica con diametro di almeno 72 metri. Mentre è sott'acqua, il Pesce Cane inizia ad agitarsi e a vorticare in modo talmente repentino da creare una serie di gorgoglii e turbinii nell'acqua, che si estendono dal Pesce Cane in ogni direzione, portando morte e distruzione. Ogni creatura nell'acqua ed entro 72 metri dal Pesce Cane deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 20. Se lo fallisce, subisce 52 (8d12) danni contundenti e viene trascinata in profondità di 10 (3d6) metri; se invece lo supera, subisce soltanto la metà dei danni e non viene trascinata in profondità. Ogni imbarcazione a contatto con l'acqua ed entro 72 metri dal Pesce Cane subisce 104 (16d12) danni contundenti, viene trascinata in una direzione casuale di 21 (6d6) metri e ha una probabilità del 50% di capovolgersi. Per 1 minuto le acque sono agitate e sono considerate terreno difficile e per nuotarvi è necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 20.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Pesce Cane può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può essere usata solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il Pesce Cane recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Nuotare Via.** Il Pesce Cane si muove fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi d'opportunità.
- **Corno del Pesce Cane.** Il Pesce Cane effettua un attacco con il Corno del Pesce Cane.
- **Catturare lo Spuntino (Costa 2 Azioni).** Il Pesce Cane effettua un attacco con Stritolare o usa Ingurgitare.
- **Colpo di Coda (Costa 3 Azioni).** Il Pesce Cane muove la coda e colpisce una linea lunga 18 metri e larga 6 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 39 (6d12) danni contundenti e, se è una creatura, viene spinta di un massimo di 9 metri più lontana dal Pesce Cane e buttata a terra prona. Se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni, non viene spinta e non cade a terra prona.

COLUBRO

Il colubro è uno squalo magico che, nell'arco della sua vita, ha un solo e unico obiettivo: trovare la propria persona prescelta. La insegue in qualsiasi specchio d'acqua: dai mari ai laghi, dai fiumi fino alla vasca da bagno... La creatura può difatti muoversi nelle acque come se fosse un proprio mondo interconnesso, senza limitazioni di spazio e di tempo. Descritta da Agnese Pollo come uno squalo "col muso da bisonte, una bocca che si apre e chiude continuamente, e denti terribili"; dotato di quattro occhi, paziente e meticoloso, dedicherà la propria esistenza al raggiungimento della persona prescelta.

La quale, di solito, intimorita dalle forme mostruose e feroci della creatura, che solo detta persona può vedere (il colubro è infatti invisibile a tutti gli altri!), cercherà o di fuggire o di ucciderla; ma il vero obiettivo del colubro è donare una perla di inestimabile valore, che dona fortuna e gloria. Per scoprirla è però necessario avere il coraggio di affrontare la bestia. Solo a quel punto il colubro rivelerà la sua missione.

Il colubro è forse una rappresentazione della vita stessa, che ti insegue mentre sei impegnato a fare altro. O forse è la tua più grande occasione perduta, da cui fuggi o che cerchi di distruggere. O forse è solo una bestaccia che vuole mangiarti vivo.

“Grandi sono le soddisfazioni di una vita laboriosa, agiata e tranquilla, ma ancora più grande è l'attrazione dell'abisso.”

- AGNESE POLLO, LA PIÙ GRANDE ESPLORATRICE DEI SETTE MARI E MEZZO -





PERLA DEL RE DEL MARE

Oggetto meraviglioso, rara (*richiede sintonia*)

Piccola sfera fosforescente che i colubri conservano sulla propria lingua e che donano alla propria persona prescelta, se ritenuta degna, una volta raggiunta. Secondi i diari di Agnese Pollo, conferisce "fortuna, potenza, amore e pace dell'animo". Non può venire trovato: può solo essere donato volontariamente dal colubro. Se si uccide il colubro, la perla andrà persa per sempre.

Finché il personaggio porta questa piccola sfera sulla sua persona, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine e attivare così il potere della perla. Per il minuto successivo, il personaggio si sente in pace, in amore e in armonia con il creato: quando una creatura attacca il personaggio, quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15. Se lo fallisce, deve scegliere un bersaglio diverso, altrimenti l'attacco manca automaticamente. La creatura è consapevole di questo effetto prima di effettuare il suo attacco contro il personaggio.

Inoltre, il personaggio si sente molto fortunato e dispone di vantaggio a un tiro per colpire, a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza a sua scelta, effettuato nel minuto successivo. Può scegliere di disporre di vantaggio dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. Una volta usata, la pietra non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.



COLUBRO

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 95 (10d10 + 40)

Velocità 0 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	3 (-4)	15 (+2)	6 (-2)

Abilità Furtività +5, Percezione +5

Resistenze ai Danni freddo

Sensi Percezione passiva 15, vista cieca 18 m

Linguaggi conosce i linguaggi della sua preda prescelta

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Respiro dei Fondali. Il colubro può respirare soltanto sott'acqua.

Persona Prescelta. Quando il colubro vede una creatura, può scegliere che essa diventi la sua persona prescelta (nessuna azione richiesta) finché essa o il colubro non muore, o fino a quando il colubro non decide di donargli la sua perla del re del mare. Il colubro può scegliere soltanto una persona prescelta nell'arco della sua vita. La persona prescelta può essere scelta a discrezione del Condottiero oppure determinata in modo casuale tra i personaggi. Dopo aver determinato la sua persona prescelta, finché quest'ultima non muore o fino a quando il colubro non decide di donargli la sua perla del re del mare, il colubro la inseguirà per ogni possibile specchio d'acqua.

Invisibile agli Occhi dei Più. Il colubro è invisibile, tranne che per la sua persona prescelta: quest'ultima può vedere il colubro come se fosse visibile.

Cacciatore Assetato di Sangue. Una volta che ha scelto la sua persona prescelta, il colubro conosce la direzione e la distanza in cui si trova la preda, purché entrambi si trovino sullo stesso piano di esistenza. Inoltre, se la persona prescelta non possiede tutti i propri punti ferita, il colubro dispone di vantaggio ai tiri per colpire effettuati contro di lei.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 25 (3d12 + 6) danni perforanti e se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrato (CD 17 per sfuggire). Finché il colubro lo afferra, il bersaglio è trattenuto e il colubro non può mordere un altro bersaglio.

Teletrasporto. Il colubro si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, in una massa d'acqua grande abbastanza da contenerlo situata sul suo stesso piano d'esistenza. La destinazione scelta non deve essere necessariamente familiare al colubro.



LABRENA

La labrena è un piccolo rettile anfibio d'acqua dolce presente in fiumi, laghi, paludi o specchi d'acqua artificiali. Simile a un geco ma di colorazione fosforescente e cangiante, come un camaleonte, e dotato di un terzo occhio sulla schiena; la sua caratteristica principale è quella di lanciarsi dall'alto puntando al volto delle prede e agganciarvisi tramite uncini retrattili, per poi inoculare un siero tramite uno speciale ago osseo. Il risultato è quello di controllare la vittima, che diviene sostanzialmente uno schiavo al suo comando, il cui primo istinto è quello di attaccare chiunque la circondi per fornire altre vittime inermi e quindi aggredibili da altre labrene. Agnese Pollo ha dichiarato l'esistenza di una vera e propria setta segreta, i labrenisti, che decidono di farsi volontariamente assoggettare dalla creatura asservendosi ai suoi voleri. Le labrene sono difatti dotate di una mente-alveare la cui esistenza e i cui scopi ultimi sono avvolti dal mistero. Forse si tratta, banalmente, della cara vecchia conquista del mondo.



LABRENA

Mostruosità Minuscola, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 28 (8d4 + 8)

Velocità 7,5 m, nuotare 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Abilità Acrobazia +5, Furtività +5, Percezione +3

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 36 m

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Bonus di Competenza: +2

Anfibio. La labrena può respirare in aria e in acqua.

Camaleontica. Grazie alla sua pelle cangiante, la labrena dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.

Planata. La labrena è dotata di una membrana squamata fra le zampe (simile a quella di un pipistrello), grazie alla quale può lanciarsi dall'alto, planare sul volto della vittima e ricoprirla quasi interamente come fosse una maschera vivente. Se la labrena non è incapacitata, può estendere il suo corpo e planare. Se lo fa, può muoversi fino a 1,5 metri orizzontalmente per ogni 30 centimetri che scende in aria, senza alcun costo di movimento aggiuntivo. Inoltre, può usare la sua reazione per ignorare i danni da caduta.

AZIONI

Uncino Retrattile. Attacco con Arma da Mischia:

+5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti e la labrena si avvinghia al bersaglio. Finché è avvinghiata, la labrena non attacca e all'inizio di ogni suo turno,

la labrena può decidere di infliggere 12 (2d8 + 3) danni perforanti al bersaglio, scavando con l'uncino confiscato nel suo corpo. La labrena può staccarsi da sola spendendo 1,5 metri del suo movimento. Lo fa se il bersaglio muore. Una creatura, incluso il bersaglio, può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10 per staccare la labrena. Inoltre, una creatura non può avere più di una labrena avvinghiata al proprio corpo.

AZIONI BONUS

Ago Osseo (Ricarica 5-6). Finché la labrena è avvinghiata a un umanoide o a una bestia, può iniettare un siero magico tramite uno speciale ago osseo, per cercare di controllare mentalmente la creatura. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 contro il veleno, altrimenti è avvelenato dalla labrena fintanto che quest'ultima gli è avvinghiata o non muore. Fintanto che la creatura è avvelenata, la labrena può impartire comandi telepaticamente alla creatura finché è cosciente (nessuna azione richiesta), ed essa farà del suo meglio per obbedire. La labrena può specificare un corso d'azione semplice e generico come "attacca quella creatura", "corri fin laggù" o "prendi quell'oggetto". Se la creatura porta a termine l'ordine e non riceve ulteriori indicazioni da parte della labrena, essa non fa niente. La labrena può fare anche in modo che la creatura usi una reazione, ma per farlo dovrà usare la sua stessa reazione. Ogni volta che il bersaglio avvelenato subisce danni, può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune all'Ago Osseo della labrena per le 24 ore successive.



UOMO ANATOMICO

L'uomo anatomico è una creatura magica nata dallo sdoppiamento di un umanoide vivente, privato della pelle e dei muscoli e costituito solo dallo scheletro e dal sistema nervoso, sanguigno e muscolare. Il suo creatore è il Marchese Raisangro di Mondo, scaramante, alchimista e fattucchiere che ha lavorato tutta la vita alla creazione di uno specchio generante una copia migliorata di se stesso, costruito con un cristallo di origine sconosciuta. L'uomo anatomico è l'esatta copia del suo originale, se vogliamo ignorare il fatto che è senza pelle. È dotato di medesime caratteristiche fisiche, mentali e magiche; nasce molto debole ma nel giro di circa un'ora raggiunge le piene caratteristiche dell'originale. Non è ancora chiaro se sia dotato o meno di reale intelligenza o se imiti semplicemente i comportamenti del suo originale. Difficile capirlo, visto che gli uomini anatomici finora avvistati sono pervasi da una furia cieca e incontrollabile, attaccando fino alla morte chiunque si trovano di fronte. E il Marchese? Scomparve nel nulla all'interno del suo studio, chiuso a chiave dall'interno. Un grande specchio luccicava in un angolo della stanza.



UOMO ANATOMICO

Mostruosità Media, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 10 + BdC (armatura naturale)

Punti Ferita 35 + il modificatore di Costituzione della creatura + il livello del personaggio o il grado di sfida della creatura (l'uomo anatomico ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello del personaggio o al grado di sfida della creatura)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Vulnerabilità ai Danni contundente

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi conosce i linguaggi della creatura

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** pari a quello della creatura

Copia Imperfetta. L'uomo anatomico è una copia imperfetta di una creatura vivente. Esso può imitare la voce della creatura e un'altra creatura che oda tali suoni riesce a capire che si tratta di un'imitazione superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15. L'uomo anatomico possiede i ricordi della creatura vivente, conosce i suoi comportamenti, che può imitare, e la sua personalità. Se non viene distrutto, dopo 1 ora dalla sua creazione, l'uomo anatomico ottiene tutti i poteri della creatura vivente: i suoi punteggi di caratteristica diventano quelli della creatura, deve usare le statistiche della creatura, e accede ai suoi privilegi di classe, alle sue conoscenze, competenze ed eventuali incantesimi (ma il suo aspetto non cambia). Ottiene un numero di punti ferita massimi pari a quelli della creatura, che sostituiscono i suoi punti ferita massimi attuali, ma se scende a 0 punti ferita, muore. L'uomo anatomico non è in grado di apprendere o di diventare più potente, quindi non aumenta mai di livello e le sue caratteristiche non aumentano. Compiuta questa trasformazione, avrà una Sfida pari al grado sfida della creatura o pari al livello del personaggio.

AZIONI

Multiattacco. L'uomo anatomico effettua un attacco con lo Schianto e un attacco con il Morso.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +3 + BdC al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 + BdC al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d4 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato fino alla fine del proprio turno successivo.

TANA: LE TERME DI TARANTASIA

Di nobile origine – furono edificate dai geniali architetti pastrufaziani, come peraltro gran parte degli edifici più nobili di Tarantasia – e per molti anni elegante attrazione dei facoltosi nella città più ricca del Regno, oggi sono cadute in rovina a seguito di fatti di sangue più che sufficienti a tenere lontano i (molto scaramantici) cittadini della capitale del nord. Ora questo luogo bellissimo, seppur abbandonato da diversi anni, è il ricettacolo di vagabondi e strane bestie che si muovono nel vapore delle sue stanze. L'acqua delle terme proviene infatti dal sottosuolo e non ha mai smesso di erompere ad alte temperature. Oltre al fatto che si fanno sempre più insistenti le voci di canti e rituali organizzati tra le sue stanze: i simboli labrenisti non mancano, per chi sa osservare.

1. ENTRATA. Uno stanzino che fungeva un tempo da uscita secondaria per la servitù. Oggi è l'unico accesso alla struttura: l'entrata principale è crollata da secoli.

2. ATRIO. Sia questa sala d'entrata sia tutto l'interno delle terme, seppure in rovina, offrono una chiara percezione dei fasti di un tempo: mosaici alle pareti, colonne di marmo, soffitti affrescati, e il vapore acqueo bollente che come una nebbia invade ogni stanza, proveniente dalle acque calde sotterranee collegate alle vasche. A sinistra vi sono diverse stanze-spogliatoio per cambiarsi d'abito e riporre i propri oggetti personali. Ora è tutto abbandonato e in disuso. Vi è anche un cadavere umano ammuffito,

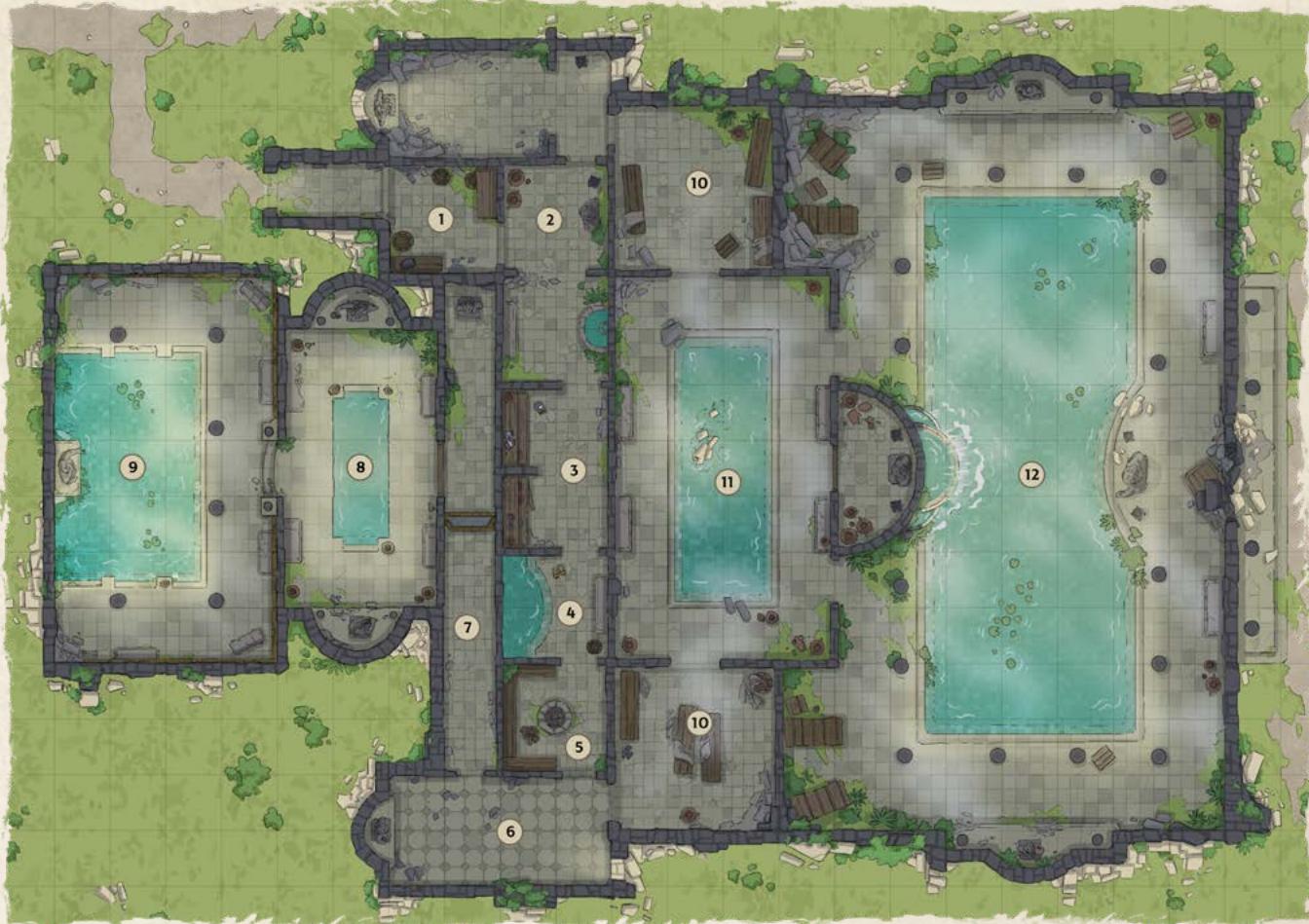
con il volto deturpato da un orribile rictus, come se qualcosa gli avesse succhiato il cervello dalle orecchie. Nota per il Condottiero: da qui in poi, se una canaglia cade vittima del controllo di una labrena, invece che attaccare i nemici correrà via dirigendosi verso il Grande Salone (13) unendosi ai Cultisti dell'Ordine Labreniano per la Conquista dell'Universo.

3. FARMACIA. Vi sono diversi scaffali a parete ricolmi di unguenti e olii prodigiosi. Le canaglie potranno trovare 1 oggetto **Refurtiva di Tana** effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, ma se fanno rumore mentre cercano e non effettuano con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15, risveglieranno una **labrena^{BE}** che schizza fuori da un vaso e aggredisce al volto uno dei personaggi.

4. TEPIDARIO. Per rilassarsi con acqua tiepida.

5. STANZETTA VUOTA. Attaccate al soffitto ci sono 2 **labrene^{BE}** nascoste che, se non viste, possono cadere sulla testa dei personaggi. I personaggi che non effettuano con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o che non abbiano un punteggio di Saggezza (Percezione) passiva pari o superiore a 15, vengono sorpresi dai mostri.

6. SALA CON PAVIMENTO A OTTAGONI. Vuota.





7. CORRIDOIO DELLO SPECCHIO. A metà del corridoio c'è uno specchio verticale che occupa tutto il perimetro. Se si prova a toccarlo, si scopre che la mano o l'oggetto con cui lo si tocca ci passa attraverso come fosse acqua. Dallo specchio proviene difatti vapore acqueo caldo. Se attraversato da una creatura umanoide, la stessa accede all'altra sezione del corridoio, ma nell'esatto momento del suo passaggio, lo specchio restituirà una sua copia identica ma trasformata in un **uomo anatomico^{BE}**. L'uomo anatomico attaccherà tutti gli altri personaggi fino alla morte. Qualsiasi personaggio che attraversa lo specchio genererà il proprio uomo anatomico. Se lo specchio viene colpito (CA 10), si infrange permettendo di attraversare il corridoio. Viceversa, lo specchio dall'altra parte del corridoio non può più essere attraversato, ma solo infranto definitivamente.

8. CALIDARIO, ALTRESÌ NOTO COME SALA DELL'AMORE. L'accesso è chiuso da una pesante porta di metallo dotata di uno spioncino di vetro opaco, troppo spesso per essere di strutto, tramite il quale si intravedono delle fanciulle e dei giovanotti nudi e di grande bellezza aggirarsi per le terme. Si può provare a forzare la porta, superando una prova di Forza (Atletica) con CD 15, mentre per scassinare la serratura della porta è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza con CD 15, usando gli arnesi da scasso. Se si riesce, si scoprirà che le figure sono solo affreschi erotici alle pareti, ondeggianti per l'effetto ottico del vapore prodotto dall'acqua calda. La sala è occupata da una vasca centrale. In fondo alla sala c'è un arco aperto che permette di accedere alla Sala delle Colonne (9).

9. SALA DELLE COLONNE. Grande sala con le pareti completamente ricoperte da specchi, un quadrato di colonne marmoree, e una grande vasca. Qui, all'interno dell'enorme vasca, è prigioniero un **colubro^{BE}**. La bestia avverrà subito i personaggi e ne sceglierà uno (definito dal Condottiero) come proprio prescelto. Se attaccato, userà la sua capacità di teletrasporto per svanire e fuggire. Da questo momento in poi, apparirà in ogni specchio d'acqua dove si immerge il personaggio che è diventato la sua persona prescelta.

10. SPOGLIAZI. Stanze vuote occupate da mobili e suppellettili marciti e distrutti. Rovistando, nell'area 10 si può rinvenire una lettera del Marchese Raisango di Mondo. "Sono vicino al coronamento del mio sogno. Lo specchio è stato proditorialmente collocato nel corridoio di accesso al Calidario, per trarre in inganno uno di quei debosciati cultisti. È difatti necessario, per la concezione dell'uomo anatomico, che il suo corpo originale attraversi il varco di sua spontanea volontà. Mi aspetto che presto lo specchio generi una sublime creatura capovolta. L'uomo anatomico è l'evoluzione divina del misero uomo civilizzato".

11. FRIGIDARIO. Sala con grande vasca di acqua al centro. C'è una porta chiusa che va scassinata. Dall'altra parte ci sono quattro Labrenisti (**cultisti**) con una **labrena^{BE}** sul

volto, intenti a discutere un piano per la conquista del mondo. Attaccheranno subito i personaggi, tranne un cultista che si getterà in acqua nuotando verso il Grande Salone (13) a meno che non venga ucciso subito. I labrenisti combatteranno fino alla morte e, dopo la loro dipartita, le labrene sui loro volti attaccheranno i personaggi. Se vengono sconfitti, si potrà rinvenire il loro decalogo, stampato, nelle tasche di uno di loro. In punto di morte, esalano l'ultimo respiro gridando "Dio Labrena".

12. GRANDE SALONE. Una titanica vasca di acqua bollente circondata da colonne di marmo. In acqua ci sono 2d4 labrenisti (**cultisti**) in cerchio intorno a un **ittiocentauro^{BE}** anch'esso con una **labrena^{BE}** sul volto, venerato come una divinità. Se non sono stati allertati dal labrenista di prima, saranno sorpresi dalle canaglie; in ogni caso, appena vedono i personaggi, iniziano a correre in ogni direzione cercando di raggiungere le armi che si trovano fuori dalla vasca. Una volta raggiunte, attaccheranno i personaggi e combatteranno fino alla morte. Una volta uccisi, le labrene sui loro volti attaccheranno i personaggi. Una volta liberato l'ittiocentauro, questi sarà incredibilmente confuso e vorrà solo tornare nel suo mare. Ma, di sicuro, le canaglie avranno un nuovo amico tra i flutti.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Scienzalogia. Tommaso Crisò, uno dei teatranti più famosi del Regno, è segretamente a capo di un potente e ramificato culto di labrenisti, nel quale la cricca si è infiltrata per tentare di impossessarsi delle favolose ricchezze di cui si vocifera abbiano grandi ammassi...

La grande rapina al galeone. La cricca organizza una rapina alla Specchio Riflesso, galeone pirata di Captain Lumaca, loschissimo predone di mare. Ma la nave viene bloccata in mare aperto da un misterioso branco di remore. E all'interno della nave c'è un misterioso specchio...

Felici e sequestrati. Il colpo è andato bene e male. Bene perché si è riusciti a rubare, male perché si è stati catturati da una seconda nave, dei mercanti di schiavi che vi stanno ora conducendo in Istrania. Le canaglie sono trattate oltremodo bene, ben nutriti e coccolate. Ma gira voce che sia perché chi li sta aspettando ha tendenze un po' cannibali. E c'è un colubro che ha scelto uno dei personaggi come preda...

La banda dei labrenisti. Sfuggiti dai mercanti di schiavi, le canaglie scoprono di essere braccate da una ramificata organizzazione di labrenisti per recuperare ciò che hanno rubato sulla Specchio Riflesso, che essi ritengono di loro proprietà.

L'isola che non c'è. La cricca approda su un'isola misteriosa con una fauna e flora sconosciuta, e un terreno dalla consistenza proprio strana. Difatti non è un'isola, bensì il Pesce Cane temporaneamente emerso...

A qualcuno piace molto caldo. La miglior difesa è la fuga, dicono sempre le canaglie. Ma in qualche raro caso è l'attacco. Ultimamente la zona attorno alle terme di Tarantasia è deserta, il che non è buono per i loro affari. Affrontare di petto la banda di labrenisti potrebbe essere la soluzione migliore ai problemi che attanagliano la cricca.

Spiedini di Labrena

Curioso piatto appartenente alla ricca tradizione di cucina di pesce del Regno, sfizioso e utile da servire a chi si desidera obbedisca alla propria volontà, seppur per pochi minuti.

Per cucinare questa ricetta è necessario una labrena intera.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi degli Spiedini di Labrena, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 labrena può essere venduta a un acquirente interessato a 30 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

SPIEDINI DI LABRENA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Labrena (alla bisogna: carne a piacere)	50 minuti	Per cuochi che riescano a non tossire in sullo cibo nel servirlo
Ingredienti		
- labrena - petto di pollo - polpa di manzo o vitello - lonza di maiale - salsiccia - mezza cipolla	- un peperone rosso - un peperone giallo - pomi d'oro piccoli - fette spesse di pancetta - 2 foglie d'alloro - sale	- olio d'oliva - zucchine se piacciono - pepe

Metodo: avrà notato il cuoco novello non esservi indicazione su dosaggi da tener buoni, giacché v'è richiesto solo d'infilzare ingredienti d'ugual grandezza su spiedi di legno o metallo, per quanti se n'abbisogna. Si ritiene, a torto a ben ragionarci, che tale industria non sia ardua neppur per le rocciose cervici di voi avvelenatori col vezzo di farvi chiamar "cuochi" di questi tempi grevi.

Ebbene si riducano a cubetti la labrena, il pollo, il manzo e il maiale, e faccia a tocchi bastanti a non farla sfaldare la salsiccia. Or si ricavino quadrati dai peperoni, e fette da cipolle e zucchine, di par dimensioni. La pancetta la si faccia a strisce non più lunghe d'un dito.

Meno la pancetta, si ponga tutto a marinare in olio, pepe e alloro per una mezz'ora, e s'usi quel tempo per

tagliare i pomi d'oro, che s'avran scelti fra i più piccoli e rubizzi, sì che le fette sian di giusta misura.

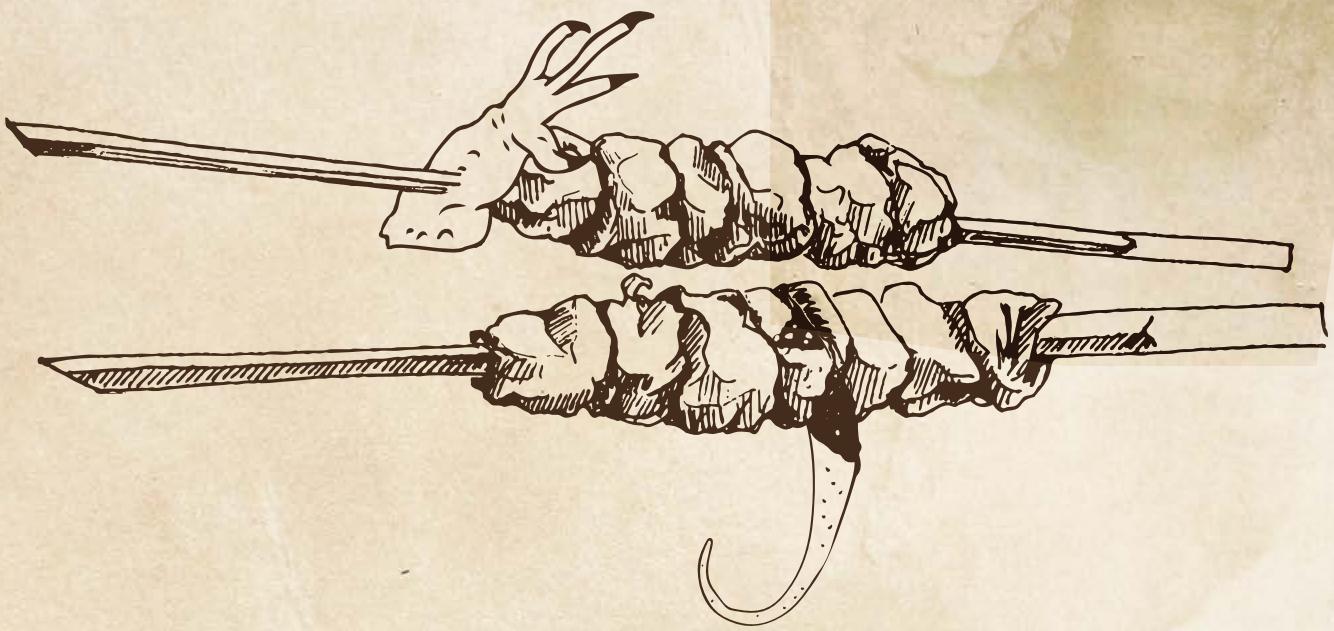
S'infilzino poi i pezzi di carne sulli spiedi, alternandoli con frammenti d'alloro, verdure e pancetta piegata in due, badando che prevalga la labrena se si vogliano effetti veloci e forti.

Si condisci con pepe a piacere e si cuocia sulla griglia a calor di brace rovente, badando di girare gli spiedini, finché sian ben rosolati: v'abbisogneranno circa quindici minuti, e vedete se vi riesce di bruciarli anche in sì poco tempo. Posson esser cotti pure in padella, se v'entrino, o persino al forno, ma la brace è la migliore, e non di poco.

Si salino infine a piacere e li si serva disposti a ventaglio, per dar l'impressione d'esser davvero capaci di cucinare.

Avvertenze: la carne di labrena non dev'esser lavata ma sol mondata di pelle e ossa, se si voglia che faccia l'effetti suoi. Essa è infatti intrisa d'un veleno oscuro che schiaccia la volontà altri sotto la propria, e che non dev'esser disperso.

Si faccia però attenzione che, a differenza della Rajeta di spina-demul, la labrena permette di dar ordini non col pensiero ma sol parlando, e chi ne mangi cadrà ai comandi della prima voce che senta sotto l'incanto. Se qualcuno mai passando vi guardasse ed esclamasse "Il Padre Terno li fa e poi li accoppia", potrebbe esser saggio prender commiato senza troppe riverenze... L'effetto di carne di labrena, in ogne caso, dura appena pochi minuti, e convien essere benlesti a sfruttarlo come si conviene.



Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 labrena permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi degli Spiedini di Labrena deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti obbedirà per il minuto successivo ai comandi impartiti dalla prima creatura che è in grado di sentire e che gli impedisce dei comandi (nessuna azione richiesta per impartire comandi). Quest'effetto non funziona se la creatura che si ciba degli spiedini non capisce il linguaggio della creatura che gli impedisce gli ordini o se il comando impartito si rivela dannoso in modo diretto. Ogni volta che subisce danni, la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza su Saggezza con CD 12; se lo supera, l'effetto per lei termina.

Ecco i comandi che possono essere impartiti.

Avvicinati. La creatura si muove verso la creatura che gli impedisce ordini seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge entro 1,5 metri da lui.

Scappa. La creatura usa il suo turno per allontanarsi dalla creatura che gli impedisce ordini il più rapidamente possibile.

Fermo. La creatura non si muove e non effettua azioni.

Ruba. La creatura borseggia una creatura indicata.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 ora.

Taranta

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: AUSONIA

AMBIENTE: CAMPAGNA, FORESTA

TIPO DI TANA: GROTTE NEI BOSCHI AL LIMITE CON LA FANDOMIA

ORIGINI FOLKLORICHE

La taranta nasce da una rielaborazione di tradizioni e leggende italiane e mediterranee, fra cui spicca il mito di Aracne, a sua volta citata nel Purgatorio di Dante Alighieri (canto XII) come esempio di superbia; ma, soprattutto, è ispirata dalla tarantella, danza tradizionale del sud Italia. Il suo carattere deriva da una rilettura scherzosa della canzone napoletana Malafemmena, scritta e musicata nel 1951 da Antonio Griffo Focas Flavio Angelo Ducas Comneno Porfirogenito Gagliardi De Curtis di Bisanzio, meglio noto come Totò, attore simbolo dello spettacolo comico in Italia, uno dei maggiori interpreti nella storia del teatro e del cinema italiani.

La canzone parla di un amore contrastato per una donna affascinante che fa soffrire, malvagia, indifferente alle pene d'amore che infligge al proprio innamorato.

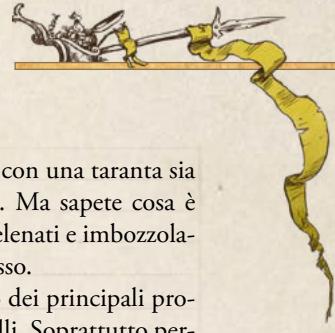
La taranta, detta anche "strega ragno", ciarmantola, o mazzamaragna, è una delle tante creature del Regno legate alla Fandomia. Le tarante appaiono nella parte superiore del corpo come donne dalla pelle diafana e gli occhi turchesi; spesso indossano un vestito scarlatto da cui si dipanano fili sottili che si espandono a ritmo di musica, come una gigantesca ragnatela vivente. Ma il resto del corpo è squisitamente ragnesco: addome peloso e segmentato, di colore rosso sgargiante, e lunghe zampe aracnoidi che terminano con artigli appuntiti, ideali per afferrare e catturare prede.

Origini danzerine. Si racconta che la prima taranta fosse un'artista di strada tanto abile nelle danze quanto vanesia. Accecata dalla brama di attenzioni e ricchezze, lasciava lungo il suo cammino una serie di cuori spezzati e borselli svuotati, fino al giorno in cui fece il passo più lungo della gamba. E purtroppo per lei aveva delle gambe belle lunghe. Una fatidica notte di Calendimaggio, infatti, incrociò il bizzarro Tarallo, un possente turchino di Ausonia famoso per la passione per le arti, ma soprattutto per le artiste. Tarallo rimase affascinato dalla splendida danzatrice, e ne ottenne promessa di matrimonio, in cambio di un dono come pegno d'amore. E fu così che nell'arco di una splendida notte, Tarallo prese in moglie la donna e

come pegno decise di farle il più grande dono che potesse immaginare: un numero maggiore di gambe per ballare ancora meglio.

Venefica vanità. Tutti i poteri di una taranta si basano sul suo incredibile fascino alimentato dalla magia della Fandomia. Il suo sguardo seducente è in grado di irretire anche il più arido dei cuori e di intrappolare nella sua danza anche la più impacciata e ti-





mida delle canaglie, ma grazie al Padre Terno essa dispone di due enormi punti deboli: la sua vanità e la sua passione per la danza. Poemi, studi e canzonacce da osteria raccontano di come si possa distrarre questa creatura riempiendola di complimenti o mostrandole danze sconosciute. L'unico vero rischio con la prima opzione risiede nella possibilità che reagisca in maniera aggressiva a un apprezzamento fuori luogo, o, al contrario, che si invaghisca follemente di chi la corteggia. In caso di difficoltà un'ottima prassi è stare zitti e fare domande: una taranta è capace di passare ore a elencare i torti che ha ingiustamente subito da tutte le creature della zona, sassi inclusi. Se invece si decide di optare per la danza, la taranta potrebbe addirittura arrivare a distrarsi in mezzo a un combattimento per fermarsi ad ammirare lo spettacolo, ma col rischio di obbligarvi a partecipare con lei a un concorso di ballo con altre tarante. Alcuni potrebbero dire

che cercare di evitare un combattimento con una taranta sia quindi un destino peggiore della morte. Ma sapete cosa è davvero peggiore della morte? Essere avvelenati e imbozzolati dalla sua ragnatela. E poi morire lo stesso.

Piaga di Ausonia. Le tarante sono uno dei principali problemi che angosciano Ausonia, a vari livelli. Soprattutto perché Tarallo ci prese gusto a questa idea del matrimonio e, attualmente, il Regno ha una quantità eccessiva di tarante sposate e abbandonate, con sommo gaudio degli azzeccagubbi, che stanno cercando di riuscire a ottenere una legge sul divorzio che sia applicabile anche ai turchini. Diversi di questi scribacchini purtroppo hanno la tendenza ad avere sfortune in cui sicuramente non c'entra la Fandonia, come per esempio rompersi il collo in cadute bislacche o diventare vasi di peonie.

TARANTA

Immondo Grande, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 58 (9d10 + 9)

Velocità 10,5 m, scalare 10,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza For +3, Des +4, Sag +3

Abilità Acrobazia +4, Inganno +5, Intrattenere +5, Percezione +3

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare, Maccheronico, Male Parole, telepatia 36 m

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Resistenza alla Magia. La taranta dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Movimenti del Rago. La taranta può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Andatura sulla Ragnatela. La taranta ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, la taranta conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

AZIONI

Multiattacco. La taranta effettua due attacchi con il Tamburello.

Tamburello. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (2d4 + 1) danni contundenti.

Ragnatele. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, una creatura. Colpito: il bersaglio è trattenuto dalle ragnatele. Con

un'azione, il bersaglio trattenuto può effettuare una prova di Forza con CD 13: se la supera, strappa le ragnatele. Inoltre, le ragnatele possono anche essere attaccate e distrutte (CA 11; pf 10; vulnerabilità ai danni da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

Danza Seducente. La taranta effettua una danza ipnotica e seducente che bersaglia una creatura situata entro 9 metri e che la taranta sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la taranta, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è affascinato dalla taranta fino alla fine del turno successivo della taranta.

Danza Sfiancante (Ricarica 5-6). La taranta esegue una danza frenetica e ossessiva, mandando in confusione chiunque le sia vicino. Ogni creatura affascinata dalla taranta, in grado di vederla e situata entro 3 metri da lei, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.

Forma Mutante. La taranta si trasforma in una umana o torna alla sua forma naturale. Le sue statistiche restano le stesse in ogni forma. Ogni oggetto che indossa o trasporta non viene trasformato. Se muore, la taranta torna alla sua forma naturale.

Incantesimi. La taranta lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 13):

A volontà: *charme su persone, illusione minore*

REAZIONI

Sorriso Beffardo. Immediatamente dopo aver subito danni da un attacco in mischia, la taranta può sorridere beffardamente. Se l'attaccante è in grado di vedere la taranta, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti subisce 2 (1d4) danni psichici ed è affascinato dalla taranta fino alla fine del suo prossimo turno.

IMBOZZOLATO

L'imbozzolato non è nient'altro che una creatura catturata e imbozzolata dalla strega ragno con la sua ragnatela di seta, e nascosta nella tana in attesa di nutrirsene. Da viva. Suggerendo gli organi interni tramite un'apposita cannuccia, e qui ci fermeremo per evitare disgusto e svenimenti. Il bozzolo contiene quindi una creatura ancora viva, seppur paralizza-

ta dal veleno della taranta: ma, qualora la strega si dovesse sentire minacciata, può risvegliare i bozzoli comandandoli come marionette. In tal caso gli imbozzolati, simili a ripugnanti mummie cieche, attaccheranno usando la seta che li ricopre a mo' di frusta appiccicosa.

IMBOZZOLATO

Umanoide Medio, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi capisce il Volgare ma non è in grado di parlarlo

Sfida 1/2 (100 PE)

Bonus di Competenza: +2

Andatura sulla Ragnatela. L'imbozzolato ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

AZIONI

Frusta Appiccicosa. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/12 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni contundenti. Il bersaglio è afferrato (CD 12 per sfuggire), se l'imbozzolato non sta già afferrando una creatura.





TUMMÀ

I tummà sono folletti che infestano i floridi uliveti di Aunonia. La loro caratteristica fisica più nota ed evidente è un lungo naso a proboscide che soffiano spesso con un tipico fazzoletto: si dice sia stato regalato loro dalla Fata Dusica, creatura mitologica a cui sono devoti. Il naso a proboscide, inoltre, è usato per cogliere le loro amate olive, di cui conservano la preziosa polpa all'interno delle narici. La loro pelle è rugosa come un ramo vecchio e verdognola come le olive stesse, e si mimetizzano perfettamente tra gli alberi. Abili e scherzosi guardiani delle foreste, i tummà amano intrattenerci con i viaggiatori tessendo ingegnosi tranelli e giocando scherzi per il loro puro divertimento. Tuttavia, la loro tendenza ad asservirsi in cambio di protezione e regalie a creature più pericolose, prima tra tutte la terribile taranta, rende un incontro con i tummà piuttosto imprevedibile, poiché potrebbero invitare lo sventurato di turno a una divertente partita a briscola, così come condannarlo alla pazzia eterna tra le grinfie della loro padrona.



TUMMÀ

Folletto Piccolo, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 11

Punti Ferita 5 (1d6 + 2)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Furtività +3, Intrattenere +3, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 1/8 (25 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Resistenza alla Magia. Il tummà dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Muco Gelatinoso. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, una creatura. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni da veleno.

“Come dici? Perché sono finito in quel casino con una taranta? Eh be’... diciamo che in quel momento il sangue non stava andando esattamente al cervello....”

- SALVIO BACCANO,
NOTO TRUFFATORE DI PAESE -



ATRANTOLA

Le atrantole, o tarantelle, sono ragni neri e pelosi insolitamente grandi (tanto quanto un piatto da pizza, quindi grandi), il cui morso fa ballare la tarantella, la tipica danza popolare di Ausonia. Caratteristica distintiva è il loro aspetto sgargiante e colorato: il loro corpo è ricoperto da una pelliccia lucente e iridescente, con una sfumatura blu brillante che si mescola armoniosamente con lo scarlatto acceso delle loro zampe e dell'addome. Agili e veloci, i loro movimenti ricordano i passi di danza della pizzica, che tuttavia impiegano non solo per ballare, ma anche per lanciarsi contro le loro vittime. E se un'atrantola ti morde, il suo veleno ti costringe a ballare fino allo spasimo...



ATRANTOLA

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 9 (2d6 + 2)

Velocità 9 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Abilità Acrobazia +5. Furtività +5

Sensi Percezione passiva 11, scurovizione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Movimenti del Ragno. L'atrantola può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Andatura sulla Ragnatela. L'atrantola ignora le restrizioni di movimento causate dalle ragnatele.

Percezione della Ragnatela. Finché è in contatto con una ragnatela, l'atrantola conosce l'ubicazione esatta di ogni altra creatura a contatto con la stessa ragnatela.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

AZIONI BONUS

Veleno (Ricarica 6). Immediatamente dopo aver colpito una creatura con il Mosso, l'atrantola può cercare di avvelenare il bersaglio, costringendolo a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11. Se lo fallisce, la creatura è avvelenata per 1 minuto. Fintanto che è avvelenata in questo modo, la creatura deve usare il suo turno per ballare in modo incontenibile. Alla fine di ogni suo turno, la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza su Costituzione e, se lo supera, l'effetto termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune al Veleno di ogni atrantola per le 24 ore successive.





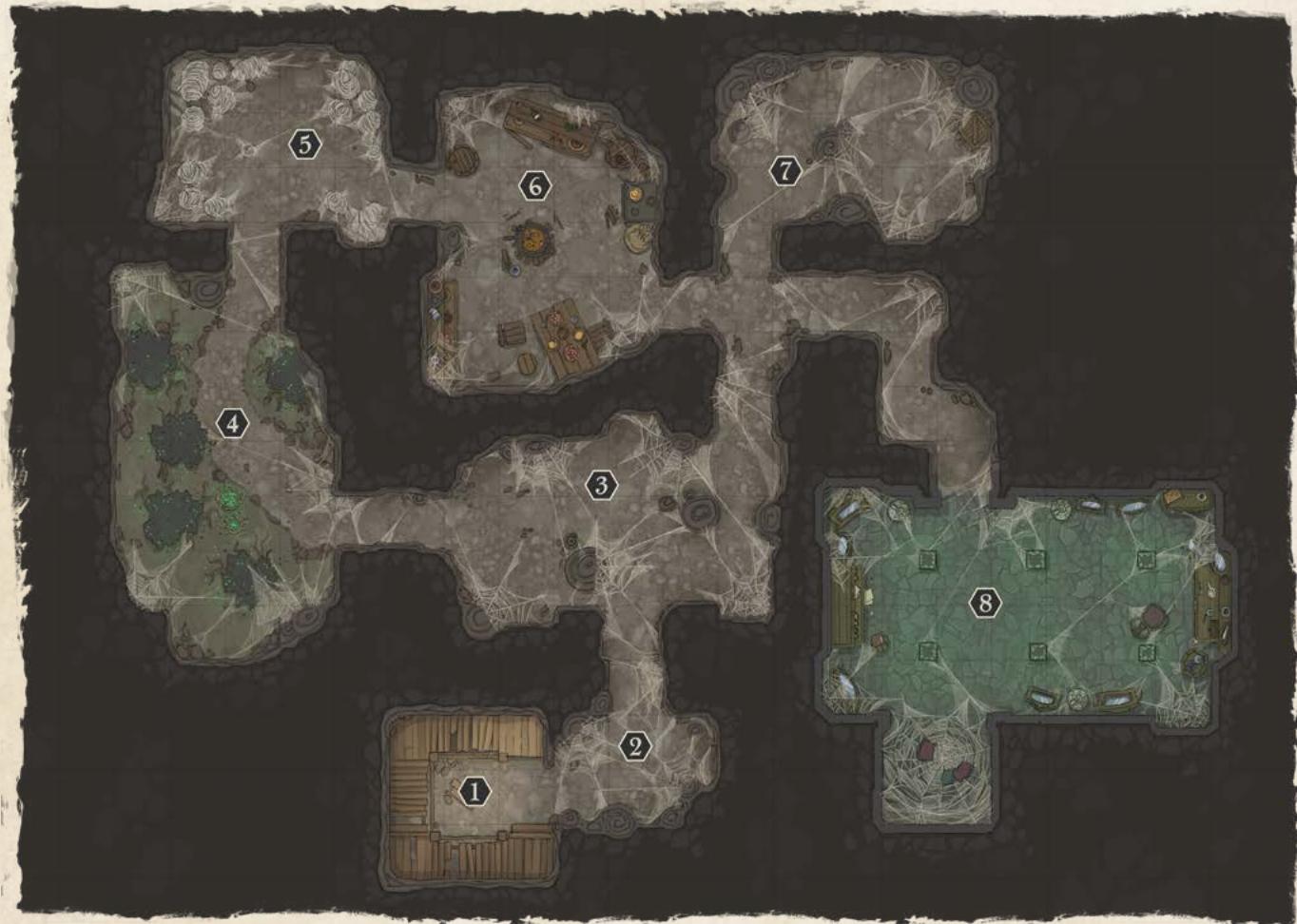
TANA: ORRIDO DELLA TARANTA

Le tane delle tarante sono degli antri sotterranei, tipicamente grotte, cantine di castelli abbandonati o di magioni di campagna, o, ancora, le misteriose "specchie", antichi manufatti megalitici di pietra calcarea. A metà tra il Regno e la Fandomia, queste tane sono disseminate di arcani simboli che danzano lungo le pareti, il pavimento è coperto da muschio morbido, e si sente una strana musica nell'aria. In diversi angoli bui si intravedono gli indaffarati folletti tummà aggirarsi muti e stolidi, così come udire il sinistro fruscio delle atrantole o i disgraziati lamenti degli imbozzolati in attesa di essere succhiati vivi. La tana della taranta è inoltre disseminata di ragnatele: toccarle significa attirare inevitabilmente l'aracnide...

Qui di seguito è descritto l'antro di Angiolina Chiodata, una famigerata taranta chiamata però da tutti "la Madama" per i suoi modi altezzosi e vaniloquenti. Ex bellona ed ex teatrante fallita, vanitosa e superba, oggi ossessionata dal (discutibilissimo) decoro della propria tana e dal passare degli anni, rende impossibile la vita agli abitanti della regione con lettere minatorie particolarmente fastidiose; chi è così folle da recarsi nel suo antro a chiedere spiegazioni, finisce, naturalmente, mangiato vivo. La tana della Madama è incuneata

in fondo a un orrido dentro cui si riversa un fiumiciattolo malsano.

- 1. SCALE DELL'ORRIDO.** Una pericolante quadrupla rampa di scale di legno marce che scendono in fondo all'orrido. C'è una probabilità del 50% che un piolo delle scale di legno si rompa sotto il peso di ogni creatura che metta il piede sulla rampa: se ciò accade, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 per non perdere l'equilibrio, altrimenti cade di sotto e subisce 7 (2d6) danni contundenti a causa della caduta.
- 2. ENTRATA.** Da qui si dipartono numerosi fili di ragnatela che, se toccati, attireranno la **taranta^{BE}** e tutta la sua corte raccapricciante. I personaggi, una volta entrati nell'area, devono superare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 10 per evitare di toccare i fili di ragnatela; se la prova fallisce, i mostri vengono attirati dai personaggi e in 3d4 round giungono nel posto dove la ragnatela è stata toccata dal gruppo. I personaggi devono effettuare una prova ogni volta che entrano in un'area diversa.



3. PRIMA GROTTA. Disseminata di stalattiti e stalagmiti calcaree intorno alle quali si intrecciano i fili di seta della ragnatela, ci sono 1d4 + 2 **tummà^{BE}** che entrano ed escono dalla Grotta Nord. Ci si può nascondere dai folletti sfruttando l'oscurità, stalagmiti e nicchie nella roccia, effettuando con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 13.

4. GROTTA NORD. Ospita diversi ulivi neri coltivati dai tummà; trattasi di una rara e malevola variante che però cresce solo al buio, producendo olive dall'inquietante colore verde fosforescente e dalle molto dubbie proprietà nutritive.

5. GROTTA NORD-EST. Qui sono conservati 2d4 bozzoli di cui la taranta si nutre, e che si trasformeranno in **imbozzolati^{BE}** ostili verso le canaglie nel caso di attacco della donna aracnide. Uno dei bozzoli contiene alcuni averi di particolare interesse per la taranta (1d4 **Refurtiva di Tana** e 13 gransoldi, più la vera che testimonia il suo matrimonio con Tarallo), ma aprirli senza risvegliare la taranta non è impresa facile... Infatti, si riesce ad aprirli senza necessità di prove, ma per farlo senza risvegliare il mostro, si deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14.

6. GROTTA EST. Zona di ristoro dei **tummà^{BE}**, ricolma di padelle sul fuoco dove cuociono in continuazione frittle, strascinati e involtini, mobili rudimentali alle pareti, e un pozzo di aerazione al centro dove il fumo dei fuochi si disperde verso l'alto. Un vecchio tummà mezzo sordo è seduto di fronte a un pentolone di zuppa, ignorando i personaggi. Se interpellato, si rivelerà affabile e racconterà che la taranta custodisce gelosamente un anello e altri averi: ossessionata all'idea di farseli rubare, li ha nascosti in uno dei bozzoli. Ma per trovarli, bisogna aprirli uno per uno, atto che agiterebbe la ragnatela attirando quindi la taranta stessa. Inoltre, il tummà potrebbe raccontare che tutta la zona sud è disseminata di perniciossime atrantole. Rovistando fra pentole e ciarpame i personaggi possono trovare 1d10 petecchioni sparsi. Il tunnel è utilizzabile anche per fuggire, qualora si dovesse mettere male.

7. GROTTA SUD-EST. Grotta disadorna disseminata di colonne di stalattiti e stalagmiti unificate, su cui strisciano 2d4 **atrantole^{BE}**. Se avvisteranno i personaggi, li attaceranno immediatamente.

8. GROTTA SUD. Ambiente personale della Madama. È un ambiente roccioso che qualcuno (forse i tummà?) ha lavorato rendendolo un salone sotterraneo. Le colonne calcaree sono riccamente intarsiate, e i segni brillano di verde fosforescente (probabilmente dalle olive degli ulivi neri), conferendo alla sala una luminosità smeraldina e malata. Vi sono anche numerosi specchi, e la luce fosforescente unita ai riflessi di questi ultimi getta sull'am-

biente ombre sinistre. La **taranta^{BE}** riposa nell'angolo sud-ovest su una serie di ragnatele più spesse. Entrando, non toccare le fitte ragnatele diventa molto più difficile e per farlo, i personaggi devono effettuare con successo una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15. Se la prova fallisce, la Madama si accorge della loro presenza e li attaccherà immediatamente, strepitando e stringendo in una mano un tamburello che agiterà furiosa, attirando nella battaglia anche diverse **atrantole^{BE}** e alcuni **imbozzolati^{BE}**.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Dolcetto o scherzetto? Un gruppo di avventurieri si imbatte in una gara di scherzi organizzata dai tummà, i folletti di Ausonia, con in palio i loro rispettivi segreti

- 1 sulla loro padrona. Il premio finale? Il favoloso tesoro nascosto nella tana della taranta. Ma riusciranno a superare le ingegnose prove, trappole e varie furbate che i folletti hanno preparato per assicurarsi di non perdere?

Una rotonda sul mare. Durante una notte tempestosa, una nave pirata naufragia sulle coste del Regno. Gli avventurieri si affrettano sul posto, solo per scoprire

- 2 che la taranta ha fatto del relitto il suo nuovo rifugio, dei naufraghi il pubblico del suo spettacolo e del bottino dei pirati il suo tesoro. Saranno in grado di trattare con la stravagante creatura per ottenere ciò che desiderano?

In cucina con Benedetta. Marcio Capaquadra, oster famoso in tutto il Regno, è alla ricerca di ingredienti insoliti per creare un nuovo, straordinario piatto per la sua clientela aristocratica. Avendo stretto un patto con la taranta Benedetta per ottenere una pietanza davvero unica, la strega ha fornito una lista di ingredienti tanto singolari quanto difficili e pericolosi da reperire.

- 3 **Festivalbara.** Durante una sagra locale la taranta, attirata dal suono di musica e risate, irrompe sul palco per mettersi in mostra in una serie di balli, battute che non fanno ridere e letture di poesie abbastanza scadenti, sfidando chiunque a fare di meglio.

Il popolo dell'autunno. Uno strano circo ambulante arriva in città, portando con sé uno spettacolo incredibile di acrobati, illusionisti e giocolieri. Presto, tuttavia, lo spettacolo prende una piega inaspettata quando diviene chiaro che le risate da esso generate sono contagiose e apparentemente inestinguibili. Mentre la città cala nella follia, una sola cosa è chiara: la padrona del circo è in realtà una taranta!

- 4 **L'amore ai tempi della taranta.** Durante una spedizione nelle profondità della foresta locale per stanare una taranta particolarmente molesta, gli avventurieri si imbattono in un gruppo di tummà che si dicono disposti ad aiutare il gruppo a sconfiggere la bestiaccia, se questi sapranno superare una "semplice" prova fandonica. Tuttavia, i tummà sono segretamente servitori della taranta stessa, e la prova non è altro che una trappola: la taranta sta infatti cercando un potenziale spasimante!

Atrantole fritte

La ricca cucina di Brancalonica non smette mai di stupire. Questa delicata prelibatezza aracnoidea conferisce eccelse abilità ballerine. Ideale prima di imprese in cui si necessita di notevole agilità.

Per cucinare questa ricetta è necessaria una atrantola intera.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 10. In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi del piatto, oltre ai normali effetti delle Atrantole Fritte con Salsa Trinacria, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 atrantola può essere venduta a un acquirente interessato a 5 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

ATRANTOLE FRITTE CON SALSA TRINACRIA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Atrantola (alla bisogna: gamberoni)	25 minuti	Per cuochi che abbiano imparato a guardarsi dall'acqua bollente
Ingredienti		
- atrantola	- sale	- succo di limone
- farina	- 100 grammi di semi di sesamo	- aglio

Metodo: Per prima cosa si prepari la salsa d'accompagnamento in modo sifatto: si tostino i semi di sesamo in padella fino a doratura. Quando si sian freddati li si schiacci nel mortaio finché sian polvere, indi s'aggiungano un par di cucchiae d'olio di semi a piacere, meglio se di sesamo, e un pizzico di sale, sempre macinando. Infine, badando accchè il composto resti ben cremoso e aggiungendo olio alla bisogna o anche gocce d'acqua, vi si miscelino anche un mezzo spicchio d'aglio, una spruzzata abbondante di succo di limone e un ciuffo di prezzemolo, sempre schiacciando finché non diventino tutt'uno.

Si lasci riposare e intanto che si mondano le tarantelle delle sacche

col veleno e dalli peli setolosi e ritti ch'hanno in sul groppo.

Ciò fatto le si sciacqui per benino in acqua fredda e si mozzino via teste ed estremità delle zampe. Si volessero usare invece i gamberoni, li si sgusci e si rimuovan testa e zampe, poi se ne ripulisca il dorso dal filo nero che vi corre giusto sotto.

S'asciughino le tarantelle con un panno, le s'infarinino e le si gettino in olio bollente fino a doratura. Con dolcezza, però, che l'olio sfrigolante sulla pelle del cuoco novello farà sì ben poco danno all'arte culinaria, ma farà levare invocazioni al Padre Terno ben diverse dalle lodi.

Finita che sia la cottura si sali a piacere, si condisci con succo di limone

e s'accompagni con salsa Trinacria.

Per una resa ancor migliore si consideri di far a pezzi le tarantelle prima di servirle, che non forse tutti accoglierebbero con cuore lieto la vista di ragni giganti fritti e impiattati.

Avvertenze: il veleno di tarantelle costringe la malcapitata vittima a ballare fino a sfinitimento, ma il consumo delle lor tenere e dolciastre carni rende invece acrobata ballerino anche un monco di ambo i piedi. Consigliate ad aspiranti saltimbanchi o per vincere gare di prodezze danzerina, stando però attenti che, a effetto terminato, non si seguiti a dimenarsi come appestati colle bende in fiamme.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 atrantola permette di ottenere l'equivalente di 1 razione, la quale ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi delle Atrantole Fritte con Salsa Trinacria aumenta la sua velocità di 3 metri, ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno e dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia) per l'ora successiva.

La razione va consumata entro due giorni, altrimenti perde ogni effetto, inizia a decomporsi ed è da buttare.

Effetto Indesiderato: Per l'ora successiva, all'inizio del suo primo turno di ogni combattimento, la creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 11, altrimenti deve usare il suo turno per ballare in modo incontenibile. Alla fine di ogni suo turno, la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza su Carisma e, se lo supera, l'effetto termina.

Burinoceronte

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: ALAZIA

AMBIENTE: PERIFERIA CITTADINA

TIPO DI TANA: OSTERIA

ORIGINI FOLKLORICHE

La presenza, nel folklore italiano, di esseri ibridi uomo-animale è piuttosto antica e risale perlomeno alle Metamorfosi di Apuleio. L'ispirazione per i burinoceronti deriva in particolare dall'opera di Giovanni Francesco Straparola, poeta e autore di racconti brevi. Straparola pubblicò nel 1550 una raccolta di 75 novelle tra le quali ne è contenuta una che narra la vera storia di Pedro Gonzales. Pedro era un uomo affetto da ipertricosi, una condizione estremamente rara che comporta la crescita incontrollata di peli in ogni parte del corpo, viso compreso. Ritenuto un selvaggio e trattato come un'attrazione da regnanti e aristocratici, girò per diverse corti e comparve anche in vari ritratti, fino a divenire egli stesso un cortigiano, acquisendo educazione e buone maniere, e trasferendosi sulle sponde del lago di Bolsena. Tali origini nobili sono state da noi "brancalonizzate" e fuse col classico stereotipo del tipico boro di periferia.

Il norcino esiste davvero, seppur non di queste dimensioni minacciose. Forse. Anche il mammuth meridionalis esisteva davvero, era una specie molto diffusa nel Pleistocene nella penisola italiana.

Il burinoceronte, anche detto buro, burino o ricerantropo, è una creatura umanoide con il muso simile a quello di un rinoceronte. Fortunatamente molto raro, vi sono alcuni esemplari in Alazia, e si riferiscono avvistamenti ancora più sporadici in Spoletaria, in particolare in Abbrutto. Pare ne esista anche una progenie tarantasica, chiamata zarroceronte. È una creatura massiccia, coriacea, con la pelle corazzata e bitorzoluta e... abbiamo già detto "uomo-rinoceronte"?





Attitudini. Il burinoceronte è famoso per la sua forza fisica mescolata a una difettosa capacità di ragionamento, combinazione che tende a renderlo poco avvezzo a dialoghi complessi e più incline invece a gestire le relazioni interpersonali con una testa sul setto nasale. Il burino è di indole gaia tendente allo sguaiato; ama le feste, il vino, i vestiti firmati e sgargianti dei grandi sarti del Regno, seppur abbinati in modo rigorosamente pacchiano, e i gioielli, di cui si ricopre interamente senza capirne esattamente il corretto uso. Di mestiere svolge eccellenti servizi da picchiatore ed esattore per conto dei malavitosi locali o dei cacciatori del fisco.

Diffusione. Il burinoceronte è a suo agio sia in campagna sia in città, preferendo, di queste ultime, le più estreme periferie; ma in ogni caso, a prescindere dall'ambiente esterno, è nelle peggiori osterie alaziali dove passa gran parte del suo tempo, quando non è in giro a esprimere concetti usando la violenza fisica come linguaggio d'elezione. Si vocifera che gli esemplari circolanti in Alazia discendano tutti da un'unica

famiglia originaria dei Colli Buri, nella contrada sudoccidentale della regione; esiste in effetti un tabernacolo fuori dall'osteria "Gigi il Bomberone" raffigurante una donna di incredibile bruttezza e dal volto simile a quello di un rinooceronte, con una targhetta che recita "In memoria di Memma la Zozzona; con eterno amore fandonico". Forse la donna aveva come spasimante un turchino, e da questa bizzarra unione è nata la famiglia cornuta? Come tutto quello che riguarda la Fandonia, anche questo probabilmente resterà un insondabile mistero.

BURINOCERONTE

Umanoide Medio (Burinoceronte), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Abilità Atletica +6, Intimidire +1, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Olfatto Acuto. Il burinoceronte dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Forza Bura (Ricarica dopo un Riposo Lungo).

Se il burinoceronte subisce 14 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Multiattacco. Il burinoceronte effettua un attacco con la Testata Cornuta e un attacco con le Zanne Burine.

Testata Cornuta. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (1d10 + 4) danni contundenti. Se il burinoceronte si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo, se è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prona.

Zanne Burine. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

AZIONI BONUS

Mordace. Quando una creatura che il burinoceronte è in grado di vedere è prona, il burinoceronte può muoversi fino a 3 metri verso di essa ed effettuare un attacco con le Zanne Burine contro tale creatura.

J'ho rotto er setto nasale, j'ho frantumato le mucose, e je dicevo
“Arzete, A CORNUTO ARZETEEEEE!” j'ho detto!... Pieno de
sangue per tera, a ettolitri... Nun s'è arzato.

- MARIO CORNO SBREGA, BURINOCERONTE TEATRANTE -



CINTALE NORCITANO

Enorme cinghiale da battaglia di origine spoleteria, ma da tempo importato nei Colli Buri di Alazia, è usato dal burinoceronte come “animale da compagnia”, se così si può dire, addestrato a scattare con un semplice comando verbale del burino verso un interlocutore con cui lo stesso ha una vivace divergenza di opinioni, e scannare il malcapitato seduta stante. Grosso come un toro, viene spesso addobato con corazze borchiate. Se si dovesse mai domandare al burinoceronte perché mai una bestia infame, enorme, dalla pelle inscalfibile, ultraviolenta, ferocissima e assetata di sangue, abbia bisogno *anche* di una corazza borchiata, il burinoceronte risponderebbe: “Perché fa buro”.



SPIGOLATURA

Le femmine del cintale producono il “formaggio burino”, rinomata prelibatezza dei Colli.

CINTALE NORCITANO

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (bardatura: corazza di piastre)

Punti Ferita 42 (5d10 + 15)

Velocità 10,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Atletica +6

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Addestrato alla Guerra. Il cintale norcitano dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stesso.

Olfatto Acuto. Il cintale norcitano dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Se il cintale norcitano si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito,

quest'ultimo subisce 7 (2d6) danni contundenti extra e, se è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prona.

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni perforanti.

AZIONI BONUS

Mordace. Quando una creatura che il cintale norcitano è in grado di vedere è prona, il maiale da battaglia può muoversi fino a 3 metri verso di essa ed effettuare un attacco con i Morsi contro tale creatura.

REAZIONI

Stridio. Se scende a 12 punti ferita o meno, il cintale norcitano emette un suono forte e stridulo dalla sua bocca: ogni bestia e ogni umanoide ostile situato entro 9 metri dal cintale norcitano e che sia in grado di udirla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti è spaventato dal cintale norcitano per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, per lui termina la condizione di spaventato. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, il bersaglio è immune allo Stridio di ogni cintale norcitano per le 24 ore successive.



LA TRUCIDA

Soprannome di Cesarina, leggendaria ostessa della trattoria "Al Curvone", al termine di una curva mortale sui Colli Buri dove, nelle notti invernali coperte di nebbione, è molto frequente per cavalieri a cavallo e carrozze schiantarsi nel cortile antistante, difatti ricolmo di carcasse di ogni genere. Forza bruta, gomito molto alzato e olfatto ai limiti del sovrannaturale con cui, si dice, fiuta la tua stessa paura, sono le caratteristiche più salienti della Trucida. Spettacolare cuoca.



TRUCIDA

Umanoide Medio (Burinoceronte), caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 75 (10d8 + 30)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Cos +5, Intelligenza +2

Abilità Atletica +6, Intimidire +3, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 4 (1.100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Olfatto Acuto. La Trucida dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Inarrestabile (Ricarica dopo un Riposo Lungo).

Quando la Trucida scende a 0 punti ferita, ma non viene uccisa sul colpo, rimane invece a 1 punto ferita.

AZIONI

Multiattacco. La Trucida effettua un attacco con la Ruzzolata e un attacco con l'Incornata.

Ruzzolata. La Trucida inizia a ruzzolare tutto intorno a sé e ogni creatura di taglia Grande o inferiore nel raggio di 3 metri deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14. Se lo fallisce, subisce 8 (1d8 + 4) danni contundenti e cade a terra prona; mentre se lo supera, invece, subisce soltanto la metà di quei danni e non viene buttata a terra prona.

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 9 (2d4 + 4) danni perforanti.

Uncino da Macellaio. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché la Trucida afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce 9 (2d8) danni perforanti all'inizio di ogni suo turno e la Trucida non può effettuare attacchi con l'Uncino da Macellaio contro altri bersagli.

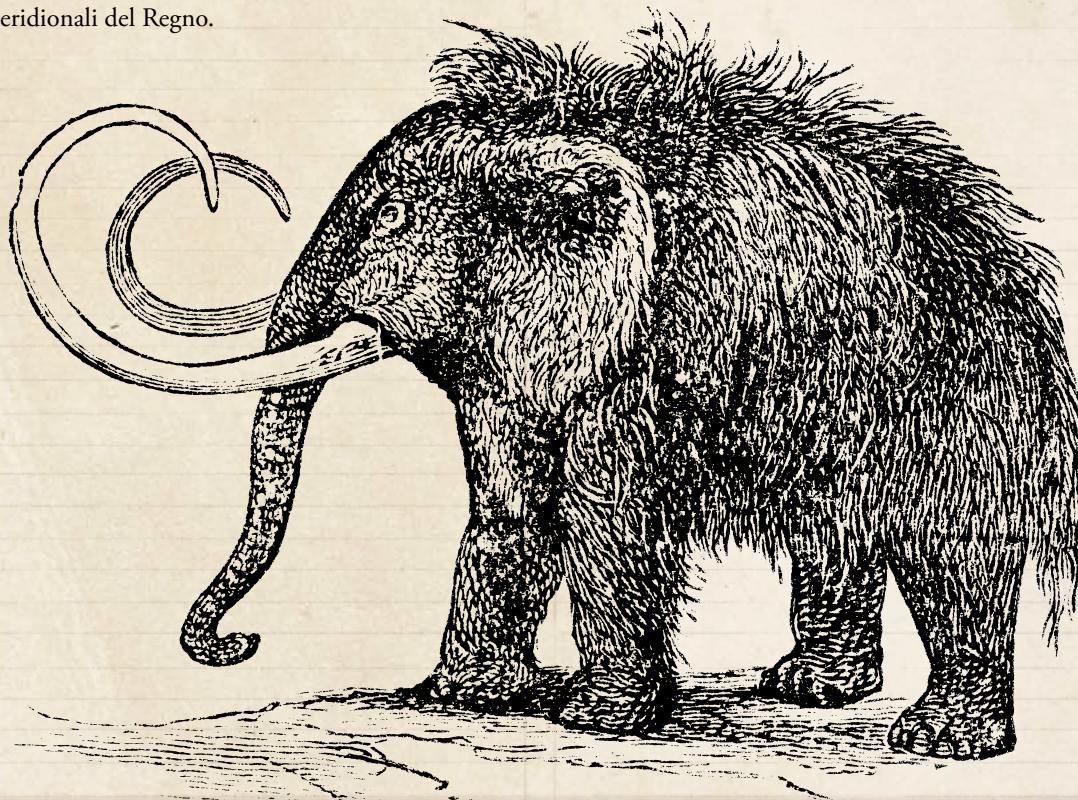
AZIONI BONUS

Mordace. Quando una creatura che la Trucida è in grado di vedere è prona, la trucida può muoversi fino a 3 metri verso di essa ed effettuare un attacco con l'Incornata contro tale creatura.

Grugnito Sanguinario (2/Giorno). La Trucida grugnisce ordini in modo violento, accrescendo in questo modo la furia dei suoi alleati. Fino all'inizio del turno successivo della trucida, ogni burinoceronte e cintale norcitano entro 18 metri e in grado di udirla infligge 3 (1d6) danni aggiuntivi nei suoi attacchi in mischia.

MAMMUTH MERIDIONALE

Bestia elefantica in via di estinzione, chiamata dai dotti *Mammuthus Meridionalis*, esiste ancora in rari esemplari lungo alcuni tratti isolati e impervi delle selvagge foreste sulle montagne centrali del Regno. Alto quattro metri, lungo sei, e dal peso che si attesta sulle dieci tonnellate, l'animale ha due tipiche lunghe zanne con cui si fa spazio fra la folta vegetazione, e una proboscide atta a raggiungere i rami più alti e nutrirsi di ghiotta vegetazione. I pochi esemplari ancora viventi sono avvistati in Alazia e nelle zone foreste centro-meridionali del Regno.



MAMMUTH MERIDIONALE

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 115 (11d12 + 44)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	10 (+0)	19 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Addestrato alla Guerra. Il mammuth meridionale dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stesso.

Di indole pacifica, sono però molto territoriali, e avvicinarsi al loro habitat significa venire caricati da dieci tonnellate di forza bruta e inarrestabile. Pare che i burinoceronti possano comprenderne il linguaggio, parlare con loro e persino impartirgli ordini. Si sconsiglia *vivamente* di chiedere conferma di questa voce a un burinoceronte. Così come di controllare con un mammuth.

AZIONI

Zanne. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 25 (3d12 + 6) danni taglienti. Se il mammuth meridionale si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 19 (3d12) danni contundenti extra e, se è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti cade a terra prona.

Proboscide. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 22 (3d10 + 6) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 17 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il mammuth meridionale può colpirlo automaticamente con la Proboscide e non può effettuare attacchi con la Proboscide contro altri bersagli.



TANA: OSTERIA AL CURVONE

Situata in mezzo ai Colli Buri, l'Osteria al Curvone deve il suo nome alla curva a gomito omicida posta dopo una ripida discesa della strada dal colle più alto. Negli anni si sono susseguiti molti incidenti a causa del selciato reso sdruciollevole dall'olio di frittura esausto lanciato fuori dall'Osteria, ed è per questo che un intero labirinto di carcasse di carrozze, carri, bauli accatastati e finimenti intrecciati si è creato nell'aia davanti all'ingresso. Inoltre, i nebbioni invernali non aiutano affatto a trovare la strada giusta per entrare nella locanda, ma se si vogliono provare i manicaretti della Trucida, rinomati in tutta la regione, si può provare a seguire l'odore di suppli e cacio e pepe fino a trovare la tanto agognata porta d'ingresso. Grazie al loro olfatto sopraffino e all'amore per il buon cibo, non è raro trovare burinoceronti, cosa che di fatto li rende i migliori avventori del locale. Il fatto che la Trucida sia imparentata con quasi tutti loro, è assolutamente secondario.

Estesa su un unico grande piano, l'osteria è divisa principalmente in tre zone interne e altrettante esterne. La grande sala comune, imbandita di tavoli carichi di libagioni e ciotole di vino, è adornata da brutti dipinti di scene bucoliche alaziali, che ritraggono i bei tempi che furono dell'Impero Draconiano, tra cui spiccano motti celebri come "Il dado è tratto e il brodo è pronto" e "Sbagliare è umano, perseverare va bene uguale, basta che paghi i danni". Ogni tanto qui si possono incrociare burinoceronti, ma questi di solito prediligono la sala privata per gozzovigliare senza freni. Quest'ultima è separata da una semplice tenda ricavata da bandiere gialle e rosse draconiane e presenta diversi trofei viventi incassati nella parte alta del soffitto. Entrambe le stanze sono permeate dall'odore della cucina al lavoro, il regno della Trucida, precluso a tutti, dove i suoi ingredienti segreti sono custoditi a suon di mannaie e coltelli. È importante notare anche che ogni locale dell'osteria è talmente impregnato di resti di cibo, olii, grassi e alcolici non ben specificati da essere







altamente infiammabile. Ma vale la pena correre il rischio di finire in un falò per assaggiare tutti i piatti speciali che offre.

All'esterno, oltre al già citato labirinto, si apre un grande recinto sgangherato coperto di vello setoloso e dall'odore muschioso e aspro. Di solito è utilizzato per stallare i **cintali^{BE}** dei burinoceronti, che poco amano la compagnia di altri animali. Per questo motivo sono sempre tenuti lontani dalla grande stalla esterna, che ha un portone di dimensione titaniche e da cui provengono strani muggiti.

1. LABIRINTO. Parte finale del labirinto costituito da rottami di carri, ruote spezzate, pianali piegati e porte di carrozza. Ogni parete è alta come un morgante e piena di schegge, chiodi arrugginiti e resti organici e non di quello che le vetture stavano trasportando. Inoltre, il selciato è invaso di olio esausto su cui è difficile restare in equilibrio. Per evitare di cadere contro una delle pareti, e salvarsi così dal contrarre qualche morbo fermentato nel letame, si deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 13. Chiunque non passi la prova subisce 3 (1d6) danni perforanti e deve superare una prova di Costituzione con CD 15 per non essere avvelenato per 1 minuto. Per trovare subito la strada che porta all'ingresso dell'osteria, si può effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 per seguire l'odore dei manicaretti lungo la giusta via.

2. SALA PRINCIPALE. Questo è il locale più ampio dell'Osteria, con tavoli e panche che occupano soprattutto le zone adiacenti alle pareti. Una porta conduce in cucina, mentre tende ricavate da antiche bandiere draconiane la separano dalla sala privata. Sulla parete più stretta, si apre un caminetto che non è mai in funzione per chiarì motivi di sicurezza, e al centro è tracciato un grande quadrato delimitato con stoviglie rotte e resti di cibo che serve agli avventori allegri per sedare le loro dispute. Di norma la rissa finisce quando uno dei partecipanti viene spinto fuori dal quadrato. Il perdente, vuole il costume, è costretto a pagare di tasca sua il conto salato di tutti gli altri presenti nella sala. Alle pareti, sono affissi diversi dipinti e drappi che riportano aforismi del vecchio impero draconiano. Superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, si può notare che qualcuno ha scritto su uno dei drappi se ha visto il suo borsello, che ha perso nella stalla.

3. SALA PRIVATA. Questo locale è il più esclusivo dell'osteria e quasi sempre occupato da **burinoceronti^{BE}**. Non molto diverso dalla sala principale, differisce per gli strati di grasso incrostanti sui muri e sulle tende, che tendono a contenere i rumori, e per la decina di trofei di caccia che escono dalla parte superiore dei muri. Questi ultimi non sono altro che malcapitati che hanno avuto screzi con i burinoceronti, infilati dentro alle pareti e bloccati con cornici di legno, in modo da non poter fuggire senza aiuto. Tutti i trofei devono cantare canzoni da bettola continuamente, per allietare pranzi e cene dei loro aguz-

zini, che adorano stare qui a gozzovigliare e far baldoria. L'aria all'interno del locale è molto viziata e rancida a causa dell'assenza di finestre. Una porta socchiusa porta in cucina.

4. CUCINA. Questo è il regno della **Trucida^{BE}**. Nessuno è ammesso al suo interno, se non il garzone che fa avanti e indietro per consegnare le comande. Una serie di stupe e fornelli occupa tutta la parete che dà sull'esterno, e sono sempre accesi e roventi. Chiunque ci passi vicino deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 per non bruciarsi, altrimenti subisce 2 (1d4) danni da fuoco. Per quanto possibile, la Trucida cerca di non usare fiamme vive e tenere gli sportelli sempre sigillati, ma un passante disattento potrebbe causare il propagarsi di un incendio in tutta l'osteria. Tutte le altre pareti sono occupate da scaffali pieni di materie prime e coltellini affilati. Una porta collega direttamente la cucina con la stalla. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, si possono notare alcune assi diverse sul pavimento, che nascondono una nicchia segreta al cui interno si può trovare il ricettario segreto della Trucida. Si tratta di un vecchio manoscritto draconiano di cucina chiamato De Cardonis, al cui interno si trova il segreto della cucina dell'osteria: ogni formaggio utilizzato infatti è prodotto dal latte di mammuth meridionale, ingrediente di ottimo sapore che però causa dipendenza. Rivali e cuochi di tutto il Regno potrebbero dare un bel po' di gransoldi per questa reliquia, ma il suo furto creerebbe un incidente diplomatico non da poco...

5. RECINTO. Il recinto è composto da un quadrato di stecche tutto sgangherato, composto dai resti dei rottami del labirinto d'ingresso all'osteria. A causa dell'umidità e dal continuo zompare delle bestie al suo interno, si è formato un pantano molto scivoloso su cui è difficile camminare. Ogni creatura che ci finisse per sbaglio all'interno, deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12, altrimenti cade e riceve la condizione di prono, inoltre deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10 per sollevare le calzature, se ne è provvista, dal risucchio del fango. In caso di fallimento di quest'ultima prova, si perdonano immediatamente le calzature, che rimarranno infisse nel fango. A monito di questo, un singolo calzare è fossilizzato per terra, in mezzo ai peli setolosi dei cintali induriti dal fango, al centro esatto del recinto, e si dice che chiunque riuscirà a estrarlo potrà diventare imperatore di Alazia. Chiunque voglia provare a farlo, deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 20 per estrarlo, altrimenti il calzare draconico rimarrà fisso nel terreno. In caso di riuscita, il calzare si romperà a metà e quindi sarà inutilizzabile. Legati dalla parte opposta della stalla, quattro **cintali norcitani^{BE}** grufolano dentro una vasca piena di scarti di pasta cacio e pepe. Se disturbati, romperanno i legacci e attaccheranno chiunque si trovi all'interno del recinto.

6. STALLA. Composta di semplice legno, la stalla è alta più del doppio del normale, e ospita un unico animale: una **mammuth meridionale**^{BE} legata ai pali del soppalco laterale pieno di fieno. Sotto di lei si trova un catino intero pieno di latte ancora fumante. Se ingerito il latte ha un sapore dolce e inebriante, tanto che se non si supera un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 ci si ritroverà a cercare di berne ancora e ancora. Se si ingerisce una quantità eccessiva di latte, ci si ritroverà a terra in preda ai crampi per i coaguli che si sono formati nello stomaco. Vicino al portone, si trova una montagna gigantesca di sterco ancora fumante. Se qualcuno proverà a cercarci dentro, prima deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 per non impiegare il proprio turno a vomitare (in alternativa è possibile coprirsi il naso per non respirare direttamente le emanazioni maleodoranti e abbassare la CD a 10), poi dovrà immergersi completamente e superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per trovare un borsello contenente 8 gransoldi e un *Calice del Cantiniere*^{MA}.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Ogni burinoceronte è bello a mamma sua. La cricca ha derubato la madre di una famiglia di burinoceronti ora decisi a risolvere la questione con una franca discussione costruttiva.

Dolcetto o pugnetto. Avete dimenticato di fare i complimenti per il cibo che vi è stato servito in una taverna gestita da burinoceronti. Ovviamente, quindi, siete ufficialmente in una faida con la famiglia di cui sopra. Unico modo per risolverla è scatenargli contro una famiglia rivale. Per farlo, è sufficiente partecipare a una loro chiassosa festa, riempirgli il cibo di purgante, e incolare i burini che vi stanno braccando.

Dov'è il mio carro? Una cricca rivale ruba il carro delle canaglie, e si dirige verso l'osteria, facendolo sfracellare al curvone. Non che quel rottame avesse chissà che valore, ma nel doppio fondo c'erano i petecchioni della paga del mese ed è meglio recuperarli. Peccato siano ora in mano alla Trucida.

Tutti pazzi per Trucida. Trucida, la madre matrona dell'Osteria al Curvone, ha rapito una canaglia della cricca per un forzoso matrimonio riparatore (?). Bisogna procedere al salvataggio. O forse no.

Colazione da Trucida. Alla fine, la canaglia è convolata a nozze con Trucida. Ma un nuovo spasimante si presenta all'Osteria dicendo che il figlio che Trucida aspetta è suo!

Fausto e Furioso. Fausto Toretto, burinoceronte amante della velocità, è il campione della famigerata Corsa dei Cintali, una gara illegale dove si cavalcano le violente bestiacce. Il vostro compito è partecipare alla gara e sconfiggerlo, su commissione di un potente e ricco rivale.



Pasta alla Norcitana

Tipico piatto campagnolo dei frizzanti Colli Buri, viene chiamato dai burinoceronti "il vero piatto per i veri brancalonici", il che corrisponde al vero poiché rispecchia la canaglia media, amplificandone le sue caratteristiche tipiche: ne fortifica il corpo, e ne azzera i già pochi neuroni funzionanti.

Per cucinare questa ricetta sono necessari 2 kg di carne di cintale norcitano.

Un personaggio può estrarre l'ingrediente dal mostro senza effettuare nessuna prova, e può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Pasta alla Norcitana, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

2 kg di carne di cintale possono essere venduti a un acquirente interessato a 40 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

PASTA ALLA NORCITANA

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: medio/facile
Cintale norcitano (alla bisogna: salsiccia di maiale)	50 minuti	Per cuochi che resistano alla tentazione d'assaggiare dai piatti dei clienti
Ingredienti		
- 500 grammi di pasta corta	- un quarto di cipolla ramata	- pepe nero
- 400 grammi di carne di cintale norcitano	- formaggio pecorino	- vino bianco
- 250 grammi ricotta di pecora	- olio d'oliva	- tartufo nero grattugiato
	- sale	- aglio

Metodo: Inanzi di tutto, s'avverte che per la ricetta v'è bisogno di salsicce di cintale norcitano; se non se n'abbia, le si prepari da sé con pepe, chiodi di garofano, un quarto di carne grassa e il budello di maiale. Se non le si sappia fare, s'usi allora il budello o la salsiccia che s'ha in mezzo alle gambe, per massimo un par di commensali, o si cucini altro e non s'infrangano l'altrui pudenda.

Ciò detto, si mondino le salsicce dalla pelle e le si sbricioli in una ciotola. In una padella ampia e fonda si ponga a scaldare l'olio di oliva e, quando sia ben caldo, s'aggiunga la cipolla tritata. Dopo che sia imbiondita questa, vi si mettano a schiarire assieme le salsicce, mescolando a modo. Si sfumino poi col vino bianco

finché non siano ben arrostite e si regolino di sale e pepe, senza lesinare colla spezia. Passati tre minuti, s'aggiunga la ricotta e, se se ne abbia, tartufo nero a scaglie. Si cuocia ancora un po' per amalgamare il tutto rimestandolo adagio, a fuoco medio.

Si scoli ancora al dente la pasta che s'era messa a cuocere in precedenza, e se non lo s'era fatto perché non v'era sin qui scritto, alla centesima ricetta di questo manuale, ci si defechi in mano e ci si prenda a sberloni.

Se invece s'è colata a modo la pasta, la si rovesci ancora umida in padella con la salsa grumosa e la si faccia finire di cuocere mescolando e aggiungendo grattuggiatura di pecorino.

Avvertenze: I effetti della carne di cintale norcitano son semplici quanto gl'impulsi della bestia, ch'è saporita quanto malevola e ottusamente aggressiva. Chi ne mangi si gioverà della robustezza e della forza d'un cintale, a scapito delle facoltà mentali, che diverranno pari a quelle del possessore tradizionale d'un maiale norcitano, ossia un burinoceronte. Nel caso dei novelli cuochi un bel miglioramento, ma per i clienti malcapitati una seccatura che, passati l'effetti dell'incanto, li può far risvegliare al centro d'un cumulo di macerie ove, poco prima, v'era una taverna.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 2 kg di carne di cintale permette di ottenere l'equivalente di 4 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi della Pasta alla Norcitana dispone di vantaggio alle prove di Forza (Atletica) e ai tiri salvezza su Forza per le 24 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 24 ore successive, la creatura subisce svantaggio alle prove di Intelligenza e ai tiri salvezza su Intelligenza.

Turchino

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: TORRIGIANA

AMBIENTE: FANDONIA

TIPO DI TANA: VIGNETO MATTO IN TORRIGIANA



ORIGINI FOLKLORICHE

L'ispirazione per il lumacoide e il turchino deriva dal Pinocchio di Collodi, opera maestra del fantastico italiano. Si tratta nel primo caso della servitrice della più celebre Fata Tuchina e, nel secondo, della versione espansa e brancalonica di questa creatura fatata.

Il farfarello è un folletto malevolo dallo stile carnascialesco presente in numerosi racconti e leggende popolari italiane. Talmente famoso da essersi meritato una citazione nell'opera per eccellenza della letteratura italiana, l'*Inferno* di Dante: il farfarello è difatti uno dei demoni Malebranche. Fra gli altri, è anche citato da Leopardi, Trilussa e Bufalino.

Il turchino, Signore della Fandonia, Principe della Stravaganza, Fantaghirò delle Persone Belle, Gran Imbroglione della Fatagione, è una creatura fatata e dai poteri astrattamente infiniti, un essere superno e inenarrabile ma che in questa sede, in sprezzo del pericolo, cercheremo ugualmente di raccontare.

Ma cos'è la Fandonia? In tanti han provato a dare una risposta, ma con scarsi risultati. La Fandonia è la gara di frottole e fanfarone fra ubriachi in osteria, la canzone di gesta dove ogni cavaliere la spara più grossa, il Regno Fatato dove vivono i turchini, la Contrada di Cuccagna che tutti sanno dov'è perché le indicazioni sono molto chiare ("Quando superi Cucca e stai per arrivare a Fioraccia, svolta in direzione della Maremma Impestata e al terzo fanfaluco a destra sei arrivato"), ma per cui nessuno sa disegnare una cartina precisa. La definizione meno peggiore ci viene da un'encyclopedia di un enciclope, e racconta quanto segue. Un giorno un giovane studente di filosofia chiese a un vecchio saggio del Regno cosa fosse la Fandonia. Il savio illuminato prese un bastone e disegnò sulla terra brulla un cerchio perfetto con se stesso al centro, e rispose: "La Fandonia è tutta intorno a te". Al che lo studente replicò: "Eccellentissimo pozzo infinito di sapienza, non ho capito", e il venerabile rispose: "Allora adesso te la faccio vedere meglio, la Fandonia" e vibrando un potentissimo fendente gli ruppe il bastone sulla cocuzza.

Bellezza surreale. Quando si palesano agli umani i turchini amano presentarsi come figure magniloquenti, dalla bellezza impareggiabile, più o meno androgina o femminea a seconda dei loro desideri, i corpi perfetti, chiome e occhi blu turchino, per l'appunto. Ma non è raro che possano camuffarsi in qualche modo, anche se il colore luccicante degli occhi blu non può essere tenuto nascosto a lungo e di tanto in tanto balugina





fuori. In ogni caso, incontrare un turchino è un evento più unico che raro, e c'è chi dubita persino della loro esistenza.

Signori del Fato. I poteri dei turchini sono incommensurabili. Esercitati grazie alle loro bacchette magiche, essi dominano la magia turchina al fine di realizzare piani noti solo a loro, ma che dicono fondamentali per mantenere l'equilibrio fra la realtà e l'irrealtà. Che questi coincidano spesso con i loro guizzi del momento è pura casualità. Se intervengono nelle vicende del mondo materiale, lo fanno spesso con gesti di eclatante potere. Possono anche esaudire alcuni desideri dei mortali, ma solo se questa scelta è utile alla loro misteriosa causa. E spesso, ai mortali, conviene molto meno di quanto sperato.

Uno? Dodici? Centotré? Nessuno sa con certezza quanti siano i turchini, tra fate madrine, padroni e tutto quel che sta nel mezzo: alcuni enciclopi più anziani asseriscono che ne esistano soltanto dodici, altri centotré, ma tutti sembrano concordare che, sopra di loro, vi sia un signore supremo, chiamato Fato Padrino, insieme essere unico e concetto astratto, dotato di poteri così incommensurabili da poter influire sul corso stesso degli eventi.

La Nefandonia? Amalia, la famosa fattucchiera del Versuvio e reduce, a suo dire, da un segreto conciliabolo fra i più potenti scaramanti, stregoni e guerlocchi del Regno, insieme all'enciclope Uco, e con la presenza straordinaria di un turchino, asserisce che un apocalittico pericolo incombe sulla Fandonia e, di conseguenza, su tutto il resto: un'antiforza oscura e malsana che, come nebbia, inghiotte e uccide la Fandonia; essa gira per il Regno sottoforma di circo chiamato Gran Teatro, ed è comandato da una figura inquietante e ricchissima ricoperta d'oro, chiamata pertanto Fintoro. Il turchino ha chiamato Nefandonia questa terribile forza. E al pronunciare queste parole i cavalli hanno nitrito, i vetri si sono incrinati, e i gatti neri si sono toccati le noccioline. Cosa potrebbe mai accadere nel futuro del Regno?

FAVORE PADRINO CHE NON SI PUÒ RIFIUTARE

È un comando mentale che un turchino può imporre a un personaggio. Questo comando non sarà mai dannoso in modo diretto per il personaggio. In modo indiretto, invece... Il personaggio non ricorda più nulla, ma, al verificarsi di determinate condizioni, il Favore tornerà vivo nella sua mente e sarà obbligato a adempiere.



TURCHINO

Folletto Medio, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 187 (22d8 + 88)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	20 (+5)	23 (+6)

Tiri Salvezza Des +11, Sag +11, Car +12

Abilità Addestrare Animali +11, Arcano +10, Inganno +12, Intuizione +11, Intrattenere +12, Natura +10, Percezione +11, Persuasione +12

Resistenze ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 21, vista pura 36 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare, telepatia 36 m

Sfida 19 (22.000 PE) **Bonus di Competenza:** +6

Non Sono Bello; Piaccio. Qualsiasi creatura diversa da un folletto che inizi il proprio turno entro 3 metri dal turchino deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti ne è affascinato fino all'inizio del proprio turno successivo. Se una creatura supera il tiro salvezza, quella creatura è immune a questo tratto speciale per le 24 ore successive. Una creatura supera automaticamente questo tiro salvezza se il turchino lo desidera o se il turchino è incapacitato.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il turchino fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Esperanto. Il turchino può comunicare con le bestie e i vegetali come se condividesse con loro un linguaggio.

Resistenza alla Magia. Il turchino dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiaattacco. Il turchino effettua due attacchi con la Magia Turchina.

Magia Turchina. Attacco con Incantesimo in Mischia o a Distanza: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 36 m, un bersaglio. Colpito: 22 (3d10 + 6) danni da forza.

Tempus Fugit (1/Giorno). Il turchino tenta di intrappolare su un altro piano di esistenza una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 20, altrimenti sarà esiliato e intrappolato su un semipiano innocuo. Mentre si trova su questo semipiano il bersaglio è trattenuto e rimane in quel luogo per 1 ora, dopo la quale ricompare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio libero più vicino se quello spazio è occupato. La creatura non può uscire da questo semipiano tramite mezzi non magici. Se la creatura prova a uscire dal semipiano tramite il teletrasporto o il viaggio interplanetare, deve prima effettuare un

tiro salvezza su Carisma con CD 20. Se lo supera, può usare quella magia per uscire dal semipiano, mentre se lo fallisce, non può uscire dal semipiano e spreca un uso di quell'incantesimo o effetto.

Incantesimi. Il turchino lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 20):

A volontà: *alterare se stesso, illusione minore, invisibilità, spruzzo colorato*

2/giorno ciascuno: *immagine maggiore, immagine speculare, metamorfosi* (solo se stesso), *terreno illusorio, trama ipnotica*

1/giorno ciascuno: *comunione con la natura, sembrare, spruzzo prismatico, suggestione di massa, trasporto vegetale*

AZIONI BONUS

Fatagione (Ricarica 4-6). Il turchino sceglie una creatura situata entro 9 metri e che egli sia in grado di vedere e cerca di renderlo fatato. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti inizia ad emanare uno sbrilluccichio arcobaleno fino all'inizio del turno successivo del turchino, che lo rende facilmente individuabile: ogni tiro per colpire contro una creatura influenzata in questo modo dispone di vantaggio se l'attaccante è in grado di vederla, e la creatura non trae beneficio dal fatto di essere invisibile. Inoltre, una creatura influenzata in questo modo deve usare la propria azione per ridere a crepapelle.

AZIONI LEGGENDARIE

Il turchino può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il turchino recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

• **Attacco Magico.** Il turchino effettua un attacco con la Magia Turchina.

• **Teletrasporto (costa 2 azioni).** Il turchino si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri e che egli sia in grado di vedere.

• **Incantesimo (costa 2 azioni).** Il turchino usa Incantesimi.

• **Fave Magiche (costa 3 azioni).** Il turchino lancia una fava magica ai piedi di una creatura situata entro 6 metri da esso e che egli sia in grado di vedere. Immediatamente dopo, cresce un'enorme pianta nello spazio occupato dalla creatura che cerca di intrappolarla: il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 20. Se lo fallisce, subisce 35 (10d6) danni contundenti ed è trattenuto dalla pianta, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è trattenuto. Una creatura trattenuta dalla pianta può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 20: se ha successo, si libera. La pianta permane e trasforma l'area in terreno difficile.



FARFARELLO

È un folletto fatato al servizio dei turchini. I farfarelli fanno parte della misteriosa e complessa genia di piccole creature fatate che vivono nella Fandonia e che a volte possono insinuarsi nella nostra realtà. Anche detto fuggisole, poiché può apparire e scomparire in un lampo di luce, come un fuoco fatuo. Ama le campagne soleggiate, le vigne o gli uliveti ombrosi, le spiagge rocciose vicino al mare. Di indole fandonica, ama fare scherzi e dispetti, di cui non sempre coglie la portata.

“Tusca cataloppa sulicò sulicò!”

- IMPRECAZIONE DEI FARFARELLI -



FARFARELLO

Folletto Piccolo, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d6 + 3)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Abilità Acrobazia +4, Furtività +4, Inganno +4, Percezione +3, Rapidità di Mano +4

Sensi Percezione passiva 13, scurovizione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Telepatia Fandonica. Usando la telepatia, il farfarello può comunicare magicamente con qualsiasi altro folletto nel raggio di 18 metri.

Resistenza alla Magia. Il farfarello dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiaattacco. Il farfarello effettua due attacchi con il Pugnale.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

AZIONI BONUS

Fuggisole (Ricarica 5-6). Il farfarello emana una luce accecante dal suo corpo: ogni creatura situata entro 1,5 metri dal farfarello e che sia in grado di vederlo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è accecata fino alla fine del proprio turno successivo. Immediatamente dopo, la luce cessa e il farfarello si teletrasporta magicamente, insieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere.

REAZIONI

Movimento Buffardello. Quando una creatura situata entro 9 metri dal farfarello e che quest'ultimo sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire contro di lui, il farfarello può imporre svantaggio a quel tiro per colpire. Il farfarello non può usare questa reazione se è incapacitato o ha una velocità pari a 0.

LUMACOIDE

Bizzarro lumacone gigante usato talvolta dai turchini come cavalcatura. Allo stato brado ne esistono pochissimi esemplari, quasi tutti limitati alle aree più fittamente boschive della Torrigiana. È, come ci si può immaginare, lento ma, essendo intriso di magia fandonica, il turchino può sussurrargli una parola di potere all'antenna per risvegliarne la scintilla e renderlo veloce come un cavallo da corsa, oltre che utilizzarne il guscio come baule personale tramite appositi cassetti invisibili. Affabile e gentile, il lumacoide può strisciare anche su superfici verticali, e sopra acqua e terreni palustri. Il lumacoide sa parlare, racconta argute barzellette e motti di spirito, e lancia piccoli incantesimi.



LUMACOIDE

Animale grande, senza allineamento

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 51 (6d10 + 18)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)

Abilità Intrattenere +5

Sensi Percezione passiva 12, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 3 (700 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Movimenti del Lumacoide. Il lumacoide può scalare le superfici difficili senza effettuare una prova di caratteristica. Inoltre, può muoversi sull'acqua e sul fango, come se si trattasse di un innocuo terreno solido.

Resistenza alla Magia. Il lumacoide dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. Il lumacoide effettua un attacco di Sfondamento e un attacco con la Bava Acida.

Sfondamento. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il lumacoide si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il

bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 7 (2d6) danni contundenti extra e, se è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prona.

Bava Acida. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 8 (2d4 + 3) danni da acido.

Incantesimi. Il lumacoide lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 13):

A volontà: *illusione minore, parlare con gli animali*
1/Giorno ciascuno: *passo veloce, risata incontenibile, spruzzo colorato*

AZIONI BONUS

Scintilla di Velocità (Ricarica 4-6). Il lumacoide si muove fino al doppio della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Ritirarsi nel Guscio. Il lumacoide si ritira nel suo guscio. Fintanto che si trova all'interno del suo guscio, il lumacoide ottiene un bonus di +5 alla CA, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione, è trattenuto e non può eseguire reazioni. Può riemergere dal guscio come azione bonus durante il suo turno.



TANA: VIGNA FANDONICA

In Torrigiana, non lontano da Frittole, esiste uno di quei rari e misteriosi luoghi dove la Fandonia scorre potente, e dove pare trovarsi la Vigna Fandonica, coltivata dai farfarelli per ordine dei turchini. Qui viene prodotto il rinomato Schianti, il vino più apprezzato del Regno, anche detto "vino turchino" per il tipico colore e per la dubbia provenienza. Chi ne ha sentito parlare, spesso solo per voce di un amico a cui è stato riferito da un lontano cugino, riferisce di una vigna infinita che si perde all'orizzonte. Ma alcuni punti della vigna fandonica collimano con il resto mondo, seppur in circostanze incomprensibili e mattacchione. Una strada per arrivarci c'è, ed è quella di recarsi in una tipica schiantina dove vengono conservate le botti del vino pregiato, e ubriacarsi malamente di schianti. La sbronza, associata all'incrocio mistico di energie etiliche, porterà allo stato di trance necessario per visitare, seppur per poco tempo, il luogo fatato. Attenzione però al risveglio il mattino dopo: alcune incaute canaglie dichiarano di essersi svegliate nude e cosparse di miele di fanfaluco, con un tatuaggio in porsennico antico sul volto, una bregostana nel letto e un'oca infernale nella vasca da bagno.

Un personaggio, per entrare nella vigna fandonica, deve infatti necessariamente ubriacarsi di Schianti in una di queste tipiche schiantine, bevendone almeno 1 litro. Dopodiché, sarà ubriaco di Schianti per le 6 ore successive: in questo lasso di tempo, la sua velocità sarà ridotta di 3 metri e subirà svantaggio alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza, ma sarà in grado di entrare nella vigna fandonica.

Dopo 6 ore, il personaggio si risveglierà, trovandosi inspiegabilmente fuori dalla vigna fandonica e di nuovo nella schiantina, con gli effetti di una pesante sbornia: subirà 1 livello di indebolimento e svantaggio ai tiri salvezza finché non completa un riposo breve o lungo.

Ogni vigneto è collegato a una stanza casuale di un'altra tana di questo Bestiario. Uscendo dalla stanza, si rientrerà immediatamente nel Vigneto. Le piazze sono aree di sosta con delle panchine. Le creature ostili eventualmente incontrate nella stanza delle Tane, ti inseguiranno anche tornando nel vigneto fandonico.

AREA A – SALA FOSCANA

Sala austera con mobili antichi. Una scaletta angusta, presidiata da un **lumacoide^{BE}**, conduce a una stanza a caso della mappa del belfagoro. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, è possibile individuare un passaggio segreto che conduce all'Area B. Uno scivolo monodirezionale conduce all'Area M.

AREA B – SALA PORCOSECCO

Fra il fogliame che avviluppa ogni cosa si può trovare un accesso per raggiungere una stanza a caso della mappa della strega giubiana. Una porta conduce a un sentiero di accesso all'Area A. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, è possibile individuare un passaggio segreto che conduce alla Sala del Turchino (Area T); poco prima dell'ingresso si trova anche una Porta di Fanfa-

luco. Nel pozzo c'è un tunnel verticale che, sfidando le leggi della fisica, porta all'Area H.

AREA C – SALA VINDIAVOLO

Bizzarra arena dotata di colonne di marmo e di microvulcano dall'inspiegabile uso. Una porta conduce all'Area A. Una lastra malmessa nel pavimento fa sì che ogni personaggio che vi poggi i piedi, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti cade in una schiantina sotterranea ricolma di Schianti davvero caldo, non molto profonda, ma decisamente poco piacevole; arrampicarsi lungo i suoi muri per uscirne richiede sempre 10 minuti. Il microvulcano lancia piccoli lapilli e oggettini ogni 13 minuti; ai suoi piedi se ne trovano ancora alcuni, tra cui un marchingegno più brillante degli altri, una piccola manovella che servirà nell'Area M. C'è poi un sentiero che conduce all'Area H, ma attraversando una stanza a caso della mappa del Gatto Mammone.

AREA D – SALA TRACANNA

Sala oblunga su cui domina la statua di un serpegatto. Se si sale sulle sue zampe, si scivola in un pertugio che conduce a una Porta di Fanfaluco (3). Una porticina sul piedistallo della statua porta in una stanza a caso della mappa del serpegatto. Una piccola salita conduce all'Area B. Sotto il lungo tappeto che attraversa la sala c'è una scaletta pieghevole che conduce all'Area I, passando sopra un fossato pieno di occhi e creature ombrose che sussurrano cose incomprensibili; se si cade di sotto le creature ti annusano ma poi ti ripoggiano sul ponte.

AREA H – SALA LAMABRUSCA

Piscina di vino; nuotandoci dentro si raggiunge una stanza a caso della mappa del Pesce Cane. Vi si trova una carriola con una dozzina di grossi acini gemmati (ciascuno del valore di 10 gransoldi). Sotto di essa, una botola con un tunnel che conduce alla Zona I, uscendo da un calice enorme dal lato di entrata ma minuscolo da quello di uscita. Vi si trova anche un pozzo: cadendoci dentro, si precipita (nel pozzo si precipita sempre, non importa da qualche imbocco) nell'Area B. Infine, una porticina conduce all'Area C ma è accessibile solo se viene prima aperta dall'altro lato.

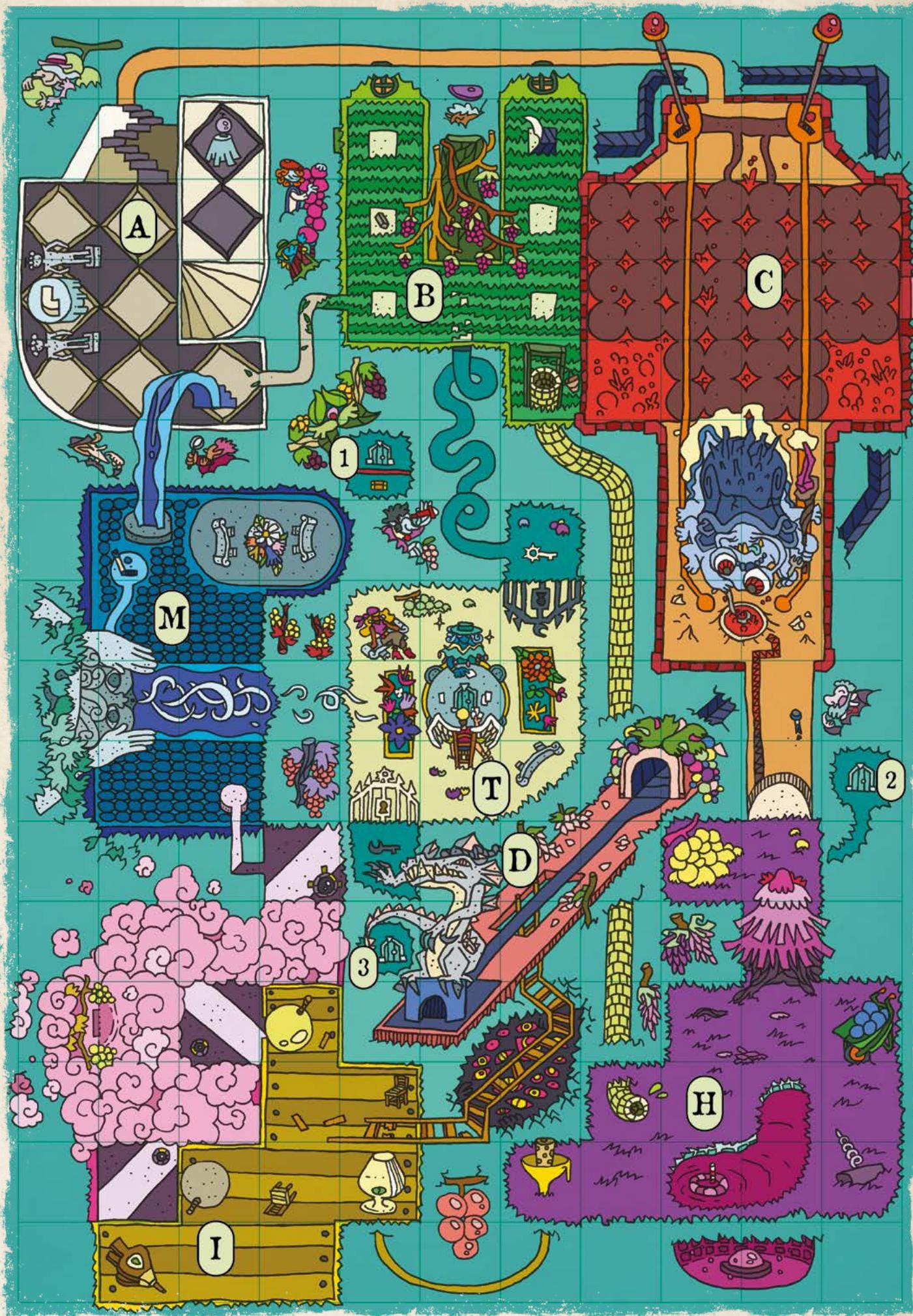
AREA I – SALA VENDRAMINA

Saletta con due enormi acini d'uva grandi come botti che bloccano l'accesso alla Zona L, ma possono essere spostati. Un calice vuoto conduce all'Area H, attirando le Canaglie come un vortice.

AREA L – SALA CUCCAGNO

I giocatori si ritrovano a Cucca, in particolare, senza sapere esattamente come, sono in coda al Ritiro dell'Acredine. Un Tiro Salvezza su Saggezza (CD 11) permette di rendersi conto che, se non si decide di tornare indietro, si rischia di passare lì tutte le 6 ore di sbronza.

Una saletta conduce all'Area M.





AREA M – SALA MASTORNA

Una leva rossa, la statua di un turchino che soffia vento, un pavimento di sanpietrini. Il soffio della statua sbatte le canaglie contro il muro: ogni creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Tirando la leva al suo fianco si riesce ad ammansire il soffio, ma una volta lasciata la presa ricomincia con la stessa forza. Se si ha la manovella, invece, si può infilarla nella leva, che rimane così ferma nella posizione scelta, e bloccare il soffio o aumentarlo, a seconda del verso per cui la si tira; alla potenza massima, il soffio sfonderà la parete permettendo l'accesso alla Sala Turchina.

AREE 1, 2, 3 – PORTE MARRONI

Vi sono tre porte di legno Fanfaluco sul terreno. Passandoci attraverso si avranno i seguenti effetti tirando 1d6:

Effetti delle porte di legno Fanfaluco

d6 Evento

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Si esce da un'altra porta di fanfaluco. |
| 3-4 | Si esce nella Sala Turchina. |
| 5-6 | Si accede a un pertugio contenente 3d6 oggetti di Refurtiva di Tana . |

AREA T – SALA TURCHINA

Gli accessi sono dalle M, B o da una delle Porte di Fanfaluco. Incredibile incontro con una figura austera, un **turchino**^{BE} misterioso, seduto a un tavolino di pietra, che gioca a briscola con un Sacrosanto, e una ragazza vestita da pirata che li osserva. Un personaggio può provare a persuadere il turchino delle proprie buone intenzioni e di non essere lì per recargli danno effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 20. Il turchino sorride ai personaggi e porge loro orecchio, se qualcuno mai sarà tanto folle da voler porgere una richiesta, e una bottiglia di Schianti annata 864 del Regno che promette portentosi: il turchino assicura che bevendone solo un sorso si può tornare nel vigneto per un'ora intera! Ma in cambio sussurra qualcosa all'orecchio del personaggio che ha preso il fiasco. Nessuno sa cosa gli abbia detto, e lo stesso personaggio se n'è dimenticato, ma si tratta di un Favore Padrino Che Non Si Può Rifiutare

Spunti per Avventure

d6 Spunto

- 1 **Stazione di Posta n. 13.** La cricca si ritrova a passare la notte nella Stazione di Posta n. 13, in Torrigiana, durante una notte di tempesta. Qui incontrano un altro viandante, un cacciatore di taglie che ha catturato un farfarello ricercato da un pezzo grosso della regione. Ma la notte è lunga, e la stazione viene circondata da un'orda di folletti decisi a liberare il loro amico a tutti i costi...

- 2 **Mamma li turchini!** Al termine dell'ultima avventura, la cricca ha offeso in modo irreparabile un turchino, che appare loro in vesti mortali e assegna una missione: recuperare la figlia di una nobile famiglia sua amica, rapita da una banda di burinoceronti capitanata dalla perfida Mamma Draga. Ma niente è semplice quando c'è di mezzo la Fandonia, poiché la figlia in questione è una pianta di rosmarino.

- 3 **Ambarabà Cicci Coccò.** A Frittole un giovane medico chiese un favore a un turchino, che lo concesse ma in cambio volle il suo primogenito. Dopo 33 anni al medico nacque una bambina; il fatato si presentò all'uscio chiedendola come premio, ma il medico lo cacciò in malo modo. Il turchino serbò allora la sua vendetta: dopo 18 anni la figlia del dottore venne trovata a letto con tre civette e il dottore si ammalò di fronte a tale scempio. E la cricca cosa c'entra? Be', è ingaggiata dal dottore ammalato per risolvere l'incrediosa faccenda.

- 4 **Pomodori verdi fritti alla fermata di Frittole.** Se già un turchino è problematico, averne due che si fanno la guerra fra loro per insondabili motivi è tema da cui stare bene alla larga. Ma la cricca si trova nelle patrie galere e viene liberata solo a condizione che risolva la questione. Per giunta, nella gaudente cittadina di Frittole.

- 5 **Fattore X.** Una gara di canto fra turchini. La cricca per rocamboleschi equivoci e fandonica coercizione deve fare da giuria e premere il Pulsante Rosso per far passare o eliminare i turchini in competizione. Ma i fatati bocciati non prenderanno bene l'eliminazione.

- 6 **Natale a Brancalonia.** A fine anno, la cricca partecipa a una grande festa di paese dove si balla, si canta, si mangia e si beve; la padrona di casa è una turchina sotto mentite spoglie, che le canaglie vogliono derubare dei favolosi averi. Sempre che si riesca ad avere ragione della sua masnada di farfarelli impegnati senza sosta in scherzi, burle di comicità crassa ed equivoci, lanciando risa sguaiate e strilli del tenore di "Cielo, mio marito!" "Mortacci vostrii!!!" o ancora "Mamma mia CHE DOLO-OREEEE", e intonando poi canzoncine frivole e frizzanti che suonano all'incirca "Ba-da-ba-da-be bop bop boppa bope Ba-da-ba-da-be bop bop boppa bope".

Gumbo di Lumacoide

Ricetta rischiosa poiché non è saggio uccidere e cucinare creature protette dai turchini, ma alla pancia, si sa, non si comanda.

Per cucinare questa ricetta è necessario un lumacoide intero.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi del Gumbo di Lumacoide, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 lumacoide può essere venduto a un acquirente interessato a 40 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

GUMBO DI LUMACOIDE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: medio/difficile
Lumacoide (alla bisogna: gamberi e altri crostacei)	2 e ½ ore	Per cuochi che sappiano leggere, scrivere e far di conto
Ingredienti		
- lumacoide	- teste di gambero	andouille o, se difetta, salsicce
- vino bianco	- 150 grammi di burro	piccanti nostrane
- 1 porro	- 3 cipolle gialle	- 5 cipollotti
- 1 carota	- 2 peperoni	- un mazzetto di prezzemolo
- 6 spicchi d'aglio	- 300 grammi di gumbo o fagiolini	- sale
- timo	- olio d'oliva	- 130 grammi farina
- pepe nero	- 400 grammi di salsiccia barbara	

Metodo: Is'armi di coraggio e pazienza il cuoco novello nell'affrontar una ricetta che vien dalle medesime remote lande di tate e pomi d'oro, eppur si prepari a stupire financo i palati più esigenti.

S'incomincia con il brodo di gamberi: si tritino e si soffriggano in olio d'oliva il porro, la carota, una cipolla, uno spicchio d'aglio e il timo, cui s'aggiungano le teste di gambero. S'abbia cura di svaporare con tre bicchieri abbondanti di vino bianco secco e infine si versi un litro d'acqua, da far bollire a fuoco lento per un'ora.

Or si prepari il fondo, sciogliendo il burro in casseruola e unendovi farina per farla cuocere a fuoco lento per venti

minuti, finché sia d'un bel colore bruno ma non bruciata.

Dunque si mondino e faccian a pezzi grossi i peperoni, le restanti cipolle, tutto l'aglio e il gumbo. Se, come vien facile ragionare, non s'abbia sotto mani tale esotica verdura, la si sostituisca pure con fagiolini verdi o zucchine, aggiungendo però un pugnetto di fecola di tate o, se nemmeno s'abbia quella, ci si colpisca forte tra le gambe con un robusto mattarello e, poi, s'usi semplice farina per aggrumar bene la pietanza. Passati che sian 10 minuti s'aggiunga il brodo di gamberi e si lasci andare altra mezz'ora.

Indi s'immergano le salsicce a bollire per 30 minuti, che s'impiegheranno

per affettare fini i cipollotti, tritare il prezzemolo e far a strisce la bianca carne di lumacoide.

Per finire, s'aggiungano quest'ultimi ingredienti al brodo e li si lasci cuocere cinque minuti appena.

Si regoli di sale e pepe e si serva con crostini dorati in padella col burro.

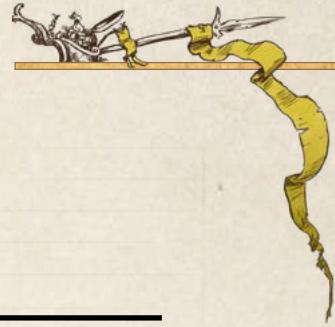
Avvertenze: la carne di lumacoide è di certo rara leccornia, ma sia accorto il buongustaio ch'è anche intento in galanterie, giacché le conseguenze su chi ne mangi sono un vero lancio di moneta; si può divenir lenti al pari di lumache o veloci come lepri, effetti entrambi non raccomandati in dolce compagnia...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 lumacoide permette di ottenere l'equivalente di 3 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi del Gumbo di Lumacoide dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza e può usare lo Scatto come azione bonus per le 8 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 8 ore successive, la creatura dimezza la sua velocità di movimento.



Ninfa Azzurra

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: TORRIGIANA

AMBIENTE: FORESTE DI FANFALUCO

TIPO DI TANA: SCHELETRO DI BESTIA ANTICA

Molti tra i fattucchieri, gli incantatori e gli studiosi del mondo fatato ritengono che grazie a potenti e arcani rituali, o in seguito a circostanze piuttosto rare, un comune folletto possa essere legato a un albero di Fanfaluco per l'eternità. Sarebbe questo il modo in cui nascono le ninfe azzurre, o glaucodriadi, ovvero gli spiriti fatati del mondo vegetale che animano le foreste turchine. Questi esseri, dalla pelle del medesimo colore della corteccia dei fanfaluchi, hanno l'aspetto di un'incantevole figura femminile e si muovono fugaci tra gli alberi, talvolta comparso all'improvviso, altre volte svanendo subitanee all'interno dei tronchi, come se si fondessero in essi. Le ninfe azzurre sono neutrali, a volte bonarie, raramente malevoli, se non quando si corrompono e danno vita alle giubiane. Sono vagamente imparentate con le Fate Turchine, in modi che però non è semplice spiegare...

Il fuggitivo pavore delle driadi. Una ninfa azzurra è legata al proprio albero da un vincolo perenne e indissolubile. Ecco perché questi esseri magici sono del tutto devoti alla salvaguardia delle foreste azzurre e pronte a combattere contro qualsiasi cosa le possa mettere a repentaglio. Sono fate schive, preferiscono nascondersi tra le fronde, o celarsi grazie ai propri poteri magici, restando silenziosamente a guardia dei boschi. Non si preoccupano delle vicende umane, rispetto alle quali sono del tutto indifferenti. Lo scorrere del tempo non le riguarda; il loro aspetto è infatti eternamente giovane e affascinante. Talvolta, però, possono divertirsi a sedurre qualche avventuriero che reputano particolarmente interessante, ammaliandolo con le loro voci suadenti o dando sfoggio dell'irresistibile e inebriente bellezza dei propri corpi. Le glaucodriadi possiedono grandi poteri. Sono in grado di comunicare mentalmente con piante e animali, leggergli nel pensiero, fondersi nella corteccia di un albero, e, soprattutto, padroneggiare in modo mirabile le arti dell'illusione e dell'incanto.

Le Api Turchine. Nei boschi pervasi dall'indecifrabile energia magica di folletti, ninfe e delle prodigiose piante di fanfaluco, anche gli insetti possono acquisire poteri speciali. È il caso delle api turchine, del tutto simili alle loro parenti naturali se non per il colore azzurro intenso. Il loro volo è accompagnato da una scintillante aura magica. Si dice che i poteri magici delle api turchine siano prodotti dal nettare dei fiori di fanfaluco, dei quali vanno ghiotte. Di certo, il miele prodotto da questi insetti fatati è in grado di dare estremo vigore a chi lo mangia e di curare ferite e malattie. Le ninfe azzurre allevano le api turchine per trarne il miele e la cera magici, utilizzati per generare i propri costrutti di cera.

Poteri delle Ninfe. Le ninfe azzurre hanno poteri strani e misteriosi. Non tutti sono stati ancora catalogati, trattandosi di creature sfuggenti, ma sanno combattere come belve nel caso i loro alberi fossero in pericolo. Si vocifera addirittura che le loro nebbie notturne e le loro calure di mezzogiorno attirino gli ultimi, ormai quasi estinti esemplari di draghi spleneticici (*spleneticici dracontes*). Fra queste arcanerie, le testimonianze riportano i capelli che si allungano diventando felci a cui è impossibile sfuggire, l'evocazione di polline velenoso tramite fischi acutissimi, e la generazione di coltri di nubi ipnotiche nelle ore fra il mezzogiorno e il primo pomeriggio, o nubi gelide dal tramonto all'alba.



ORIGINI FOLKLORICHE

Le ninfe sono antiche entità immortali molto presenti nella mitologia greca arcaica e successivamente in quella romana. Queste suggestioni mitiche sono state connesse, nell'ottica dello *spaghetti fantasy*, alla misteriosa energia magica dei fanfaluchi, gli alberi incantati che svolgono un ruolo cruciale nel mondo di *Brancalonia*, e alla Fata Turchina, protagonista del mondo di Pinocchio immaginato da Collodi. In questo modo, il concetto classico di ninfa si è trasfuso nella tradizione culturale italiana, traducendosi nell'idea di un essere fatato, uno spirito femmineo custode della magia dei boschi turchini.

I draghi splenetici sono un'invenzione letteraria del genio inarrivabile di Fosco Maraini, introdotti nel suo *Nuvolario*. Entrano così a far parte del folklore brancalonico in veste di bestie antidiluviane, coeve o addirittura precedenti all'Impero Draconiano.

NINFA AZZURRA

Folletto Medio, generalmente neutrale

Classe Armatura 14 (17 con armatura magica)

Punti Ferita 143 (22d8 + 44)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	20 (+5)

Tiri Salvezza Des +8, Car +9

Abilità Arcano +5, Natura +5, Percezione +8, Persuasione +9

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici (da pelle di pietra)

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m

Linguaggi Lingua Ignota, Maccheronico

Sfida 12 (8.400 PE) **Bonus di Competenza:** +4

Resistenza Leggendaria (2/Giorno). Se la ninfa azzurra fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Mimetismo nelle Foreste. La ninfa azzurra dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi o per muoversi silenziosamente nei terreni boschivi.

Parlare con le Bestie e i Vegetali. La ninfa azzurra può comunicare con le bestie e i vegetali come se condividesse con loro un linguaggio.

Resistenza alla Magia. La ninfa azzurra dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma della ninfa azzurra sono magici.

AZIONI

Multiattacco. La ninfa azzurra effettua tre attacchi con la Frusta di Capelli.

Frusta di Capelli. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Porta del Sole (Ricarica 5-6). La ninfa azzurra emette un fischio e ogni pianta o albero entro 9 metri da lei inizia ad emanare del polline velenoso in uno spazio entro 3 metri. Il polline permane nell'aria fino all'inizio del turno successivo della ninfa azzurra e la sua area è leggermente oscurata. Ogni creatura (ad eccezione della ninfa azzurra) situata all'interno del polline all'inizio del suo turno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti subisce 14 (4d6) danni da veleno. Le creature che non hanno bisogno di respirare superano automaticamente questo tiro salvezza.

Fascino delle Fate. La ninfa azzurra bersaglia un umanoide o una bestia situata entro 9 metri da lei. Se il bersaglio può vedere o udire la ninfa,

deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è affascinato magicamente. La creatura affascinata considera la ninfa azzurra un alleato fidato da ascoltare e da proteggere. Anche se il bersaglio non è sotto il controllo della ninfa, interpreta le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile. Ogni volta che la ninfa azzurra o i suoi alleati fanno qualcosa di dannoso al bersaglio, quest'ultimo può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Altrimenti, l'effetto dura per 24 ore o finché la ninfa non muore, non si trova su un piano di esistenza diverso da quello del bersaglio o non termina l'effetto con un'azione bonus. Se un bersaglio supera il tiro salvezza, è immune al Fascino delle Fate per le 24 ore successive. La ninfa può affascinare al massimo tre creature per volta.

Tutt'uno con la Foresta (2/Giorno). La ninfa azzurra entra in un albero di taglia Grande o superiore, fondendosi nella corteccia dell'albero assieme a tutto ciò che trasporta o indossa. Usando il suo movimento, la ninfa azzurra entra nell'albero in un punto che è in grado di toccare. Nulla della sua presenza rimane visibile o individuale da qualsiasi senso non magico. Finché è fusa nell'albero, la ninfa azzurra può vedere cosa accade all'esterno, rimane cosciente del passare del tempo e può lanciare incantesimi su sé stessa. Questo effetto termina dopo 24 ore o quando la ninfa azzurra utilizza il suo movimento per lasciare l'albero nel punto in cui è entrata. Mentre è dentro l'albero è impossibile per lei muoversi. Gli eventuali danni inflitti all'albero non feriscono la ninfa azzurra, ma la sua distruzione parziale o un'alterazione della sua forma (se sufficiente a fare in modo che non contenga più il suo corpo), provoca l'espulsione della ninfa azzurra e le infligge 21 (6d6) danni contundenti. La distruzione completa dell'albero (o la sua trasmutazione in una sostanza diversa) provoca l'espulsione della ninfa azzurra e le infligge 50 danni contundenti. Quando la ninfa viene espulsa, cade a terra prona nello spazio libero più vicino al punto in cui era entrata.

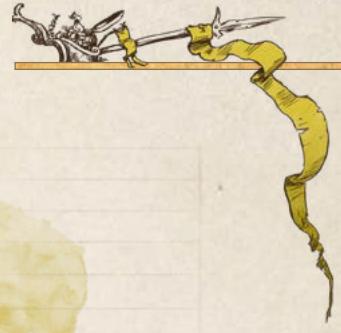
Incantesimi. La ninfa azzurra lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 17):

A volontà: *bacche benefiche, illusione minore, intralciare, luci danzanti, spruzzo colorato*

2/giorno ciascuno: *armatura magica**, *individuazione dei pensieri, passare senza tracce*

1/giorno ciascuno: *immagine maggiore, pelle di pietra**

*La ninfa azzurra lancia questi incantesimi su se stessa prima del combattimento.

**AZIONI BONUS**

Miele delle Api (4/Giorno). La ninfa azzurra può mangiare il miele magico delle api turchine. La ninfa recupera 10 (3d6) punti ferita e viene curata da qualsiasi malattia o veleno che la affliggono.

Capelveneri Serene. La ninfa azzurra muove una sua ciocca di capelli entro un raggio di 12 metri da essa e cerca di intrappolare una creatura di taglia Grande o inferiore che ella sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16, altrimenti è afferrato (CD 16 per sfuggire). Finché la ninfa azzurra afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. La ninfa azzurra ha tre ciocche di capelli, ognuna delle quali può afferrare un bersaglio. La ninfa azzurra può usare un'azione bonus per liberare il bersaglio, che si libera anche se la ninfa azzurra muore o è incapacitata. Ogni ciocca di capelli ha CA 16 e 30 punti ferita. Se la ciocca di capelli scende a 0 punti ferita, viene distrutta e impiega 24 ore per riformarsi.

AZIONI LEGGENDARIE

La ninfa azzurra può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. La ninfa azzurra recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento.** La ninfa azzurra si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità.
- **Attacco.** La ninfa azzurra effettua un attacco con la Frusta di Capelli.
- **Incantesimo (costa 2 azioni).** La Ninfa Azzurra usa Incantesimi.
- **Demone della Controra (costa 3 azioni).** Dall'alba fino al tramonto, la ninfa azzurra può utilizzare quest'azione leggendaria per generare dal terreno una coltre nebulosa che genera sonnolenza, come se stesse lanciando l'incantesimo sonno (4° livello).
- **Demone della Galaverna (costa 3 azioni).** Dal tramonto fino all'alba, la ninfa azzurra può generare intorno a lei una brina ghiacciata. Ogni creatura che si trova entro 6 metri dalla ninfa azzurra, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da freddo e la sua velocità di movimento è ridotta di 3 metri fino all'inizio del turno successivo della ninfa azzurra, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e la sua velocità di movimento non è ridotta. Una creatura uccisa da questo effetto diventa una statua di ghiaccio finché non si scioglie.





PUPAZZO DI CERA TURCHINA

Le ninfe azzurre si dilettono a lavorare la cera delle api fatate che popolano le foreste di fanfaluco. Da questo diletto nascono dei manichini magici dotati dello strabiliante potere della metamorfosi. I pupazzi di cera turchina sono infatti dei costrutti in grado di mutare il proprio aspetto quando vogliono, al punto tale che spesso nessuno ricorda più quale sia quello originario. I pupazzi sono legati indissolubilmente al proprio creatore, al quale assicurano totale fedeltà. La cera di cui sono composti può surriscaldarsi e divenire un'arma temibile. Inoltre, la loro composizione li rende molto resistenti ai danni delle armi tradizionali, ma suscettibili all'acqua, al freddo e a sostanze in grado di cambiarne la struttura.



PUPAZZO DI CERA TURCHINA

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	14 (+2)

Immunità ai Danni veleno; perforante da attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, privo di sensi, spaventato
Sensi Percezione passiva 11, scurovazione 18 m
Linguaggi Maccheronico
Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Fatti Interamente di Cera. Il pupazzo di cera turchina subisce svantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di accecato e pietrificato su se stesso e se subisce danni da acido o da freddo, riduce la sua velocità di movimento di 3 metri fino all'inizio del suo prossimo turno successivo.

Rigenerazione. Il pupazzo di cera turchina recupera 5 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il pupazzo subisce danni da acido o da freddo o se gli vengono versati addosso almeno 2 litri di acqua questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del pupazzo. Il pupazzo muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Natura Speciale. Il pupazzo di cera turchina non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

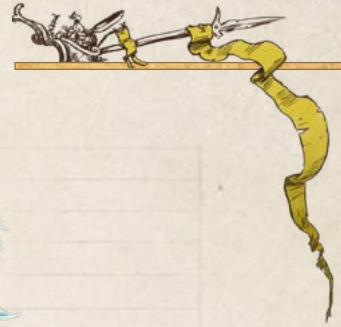
Multiattacco. Il pupazzo di cera turchina può effettuare due attacchi con la Pioggia di Fiele.

Pioggia di Fiele. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni da fuoco.

Metti la Cera, Togli la Cera. Attacco con Incantesimo in Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 7 (2d6) danni da fuoco e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è trattenuto dalla cera. La creatura trattenuta deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto termina. Se lo fallisce, è paralizzato per 1 minuto. Fintanto che è paralizzata, la creatura ottiene resistenza a tutti i danni.

Candela Oscura (2/Giorno). Il pupazzo di cera turchina da fuoco a un suo arto, subisce 3 (1d6) danni da fuoco e crea una sfera del raggio di 3 metri composta da fumo venefico centrata su di sé. L'area è pesantemente oscurata e il fumo permane nell'aria fino all'inizio del turno successivo del pupazzo o finché un vento moderato (almeno 15 km all'ora) non lo disperde. Quando la nebbia appare, ogni creatura situata completamente all'interno del fumo deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12. Se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una creatura deve effettuare questo tiro salvezza anche se termina il proprio turno all'interno del fumo. Se il tiro salvezza del bersaglio fallisce di 5 o più, la creatura è anche avvelenata per 1 minuto.

Mutare la Propria Forma. Il pupazzo di cera turchina può modificare il proprio aspetto e la propria voce, determinando i dettagli delle proprie modifiche (lunghezza e colore della pelle e dei capelli, genere, ecc.). Può regolare il peso e l'altezza, ma non può modificare la propria taglia e la forma del corpo che adotta deve avere la stessa disposizione degli arti della sua forma naturale. Può anche trasformarsi in un umanoide di taglia Media che abbia già visto in precedenza. Le sue statistiche sono le stesse in ogni forma. L'equipaggiamento che porta con sé o che indossa non viene trasformato. Ritorna alla sua forma naturale se muore.



DODO MAROTTA

Oltre a creare pupazzi di cera, alcune ninfe azzurre adorano lavorare il legno di fanfaluco per trarne dodo marotte. Trattasi di uccelli di cera di api turchine impastata con stracci e fanfaluco. Dall'aspetto di solito simile a un misto fra un gallinaccio, una cornacchia o un pappagallo che ha avuto una vita difficile. Anche chiamati affettuosamente dodò, i dodo marotta sono animati dal potere del legno azzurro e usati spesso a guisa di animali da compagnia, soprattutto per i bambini, con i quali vanno molto d'accordo. Agli adulti risultano invece particolarmente fastidiosi per la voce querula e l'infantile logorrea. La quantità di legno magico utilizzata non è però sufficiente a renderli del tutto senzienti; si tratta piuttosto di burattini animati, in grado muoversi e parlare autonomamente. I dodo marotta possono colpire con il loro becco, ma prima di farlo tenteranno di intorpidire la mente dell'avversario con la loro parlantina, confondendo chi hanno di fronte.

DODO MAROTTA

Costruito Minuscolo, senza allineamento

Classe Armatura 11

Punti Ferita 10 (3d4 + 3)

Velocità 3 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	12 (+1)

Abilità Inganno +3, Percezione +3

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 13, scurovazione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/2 (100 PE)

Bonus di Competenza: +2

Vista Acuta. Il dodo marotta dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Natura Speciale. Il dodo marotta non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Il dodo marotta effettua un attacco con il Becco e un attacco con gli Artigli.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Inoltre, se il dodo marotta ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è accecato fino all'inizio del turno successivo del dodo marotta.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Supercazzola (Ricarica 5-6). Il dodo marotta inizia a sproloquiare con la sua vocina querula verso una creatura situata entro 6 metri. Se il bersaglio

è in grado di udirla, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti è affascinato dal bizzarro animaletto artificiale fino all'inizio del turno successivo del dodo marotta. Una creatura affascinata in questo modo deve usare il suo turno per muoversi verso il dodo marotta e mettersi a sedere di fronte a lui (è considerato prono) per giocarci insieme. Se il bersaglio subisce danni o se qualcuno usa un'azione per scuotergli, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune alla Supercazzola per le 24 ore successive.

REAZIONI

Legno Turchino Instabile (2/Giorno). Se una creatura entro 9 metri dal dodo marotta lancia un incantesimo, il legno turchino di cui è fatta il dodo marotta reagisce in modo instabile, generando un effetto casuale. Il Condottiero tira un d4 per determinare l'effetto:

1: Blocco Magico. Il dodo marotta si blocca ed è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

2: All'Attacco! Il dodo marotta vola fino a 9 metri di distanza ed effettua un attacco con il Becco contro una creatura entro portata.

3: Recupero. Il dodo marotta recupera 5 (2d4) punti ferita.

4: Fuochi Artificiali. Il dodo marotta inizia a lanciare scintille turchine in tutte le direzioni. Il dodo marotta subisce 3 (1d6) danni da fuoco e ogni creatura situata entro 9 metri da lui deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da fuoco. Fino alla fine del suo turno successivo, il dodo marotta proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 4,5 metri.

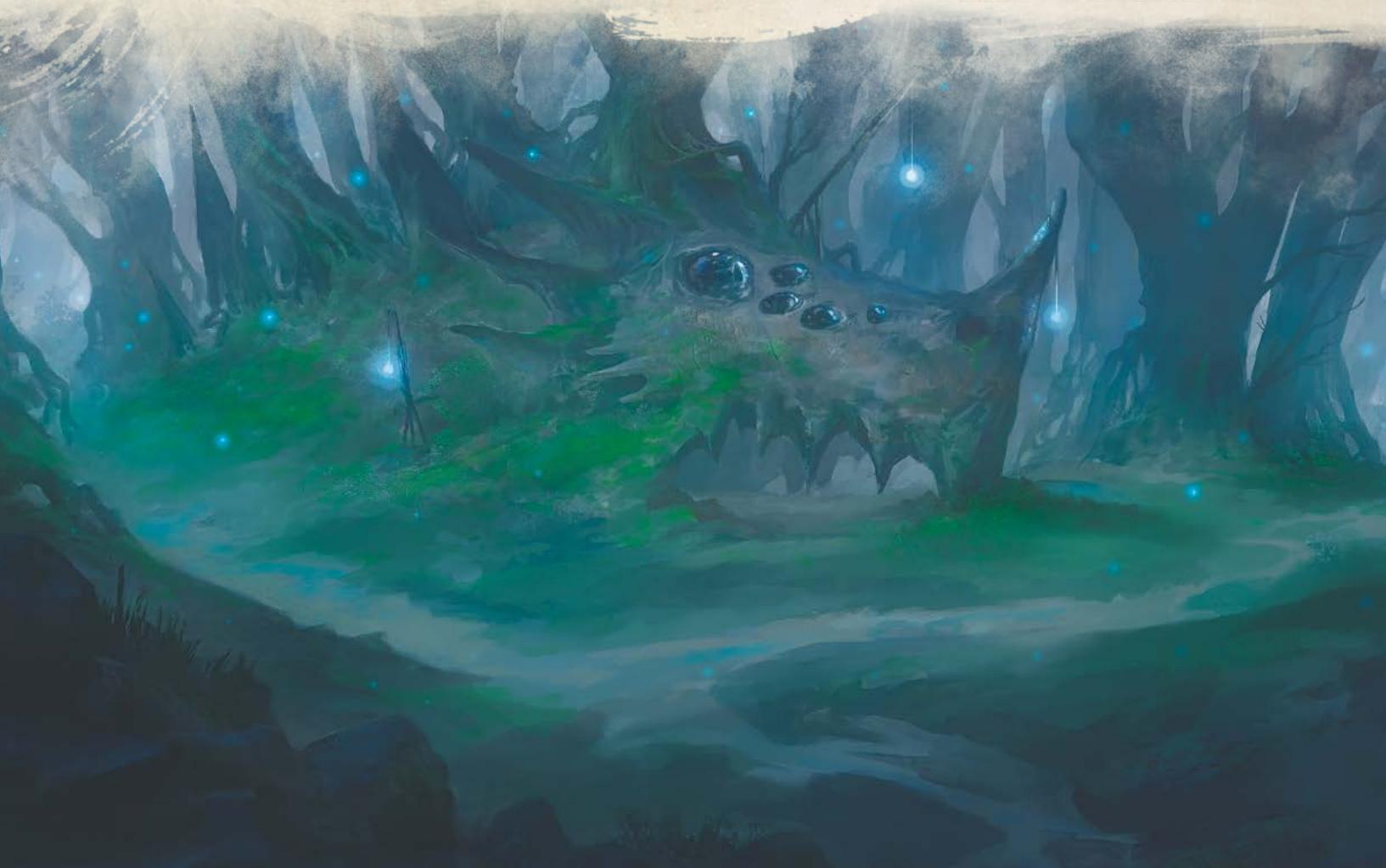


TANA: IL TESCHIO DI DRAGONE SPLENETICO

È nelle introvabili foreste azzurre degli alberi magici di fanfaluco che si trovano le tane delle ninfe azzurre. Tali alberi crescono dove la magia della Fandonia è più potente e antica, quindi non è raro che esemplari molto rigogliosi siano cresciuti sopra le carcasse di bestie magiche ormai quasi dimenticate, primi fra tutti i draghi splenetici, creature misteriose ormai estinte da millenni. I loro grandi teschi, in particolare, sembrano essere l'ambiente migliore per la crescita di fanfaluco: in questo caso, le radici dell'albero si legano a esso in modo indissolubile.

Il modo più facile per trovare una di queste tane è seguire le varie api turchine che dai campi tornano cariche di polline alle arnie, attraverso la vegetazione quasi impenetrabile. L'ingresso alla zona di bosco in cui le ninfe vivono è infatti sempre protetto da piante e arbusti rigogliosi. Sebbene le ninfe siano legate alla natura e di fatto nessuna condizione climatica le infastidisca, lo stesso non si può dire delle loro creazioni: il laboratorio principale è solitamente protetto dal teschio della creatura su cui cresce l'albero di fanfaluco, e dalle sue fauci aperte si può entrare in un ambiente illuminato dalle arnie iridescenti delle api turchine e riscaldato da una fonte magica non meglio identificata. Mantenere la temperatura costante nel laboratorio è cruciale per evitare che la cera magica ne sia danneggiata. Ogni strumento all'interno del locale è plasmato da rami caduti e sembra più *coltivato* come un vegetale vivo anziché costruito alla maniera degli umani. Una rastrelliera composta da viticci sporgenti può ospitare diverse creazioni ancora inerti, marotte o pupazzi a cui manca ancora la scintilla che li anima. Al centro, si trova spesso un ceppo concavo che contiene cera sempre ribollente e pronta all'uso. È molto difficile per la gente comune trovarsi nei pressi di uno di questi rifugi, vuoi per l'inaccessibilità della foresta, vuoi per la magia fandonica che tende a far allontanare i fungari e i cacciatori senza che se ne rendano conto. C'è però chi ha superato queste protezioni, forse perché troppo toccò per capire di dover andare da un'altra parte, e si è ritrovato a tu per tu con le ninfe senza adeguata preparazione. Al loro ritorno, anche diverso tempo dopo la partenza, si hanno trascrizioni di racconti confusi, ma tutti presentavano mani (solo quelle, nei casi migliori) arrossate, come se fossero state scottate da qualcosa, e strani segni sulle natiche, come morsi causati da grossi becchi, ma senza segni di denti, anzi: linee dritte come il legno ben piallato.

Qualcuna tra le canaglie più scaltri però, talvolta è riuscita a tornare con un barattolino contenente 4 dosi del sensazionale *miele di fanfaluco^{BE}*, creato dalle api turchine. Ma, di solito, si tengono per sé il modo in cui sono riuscite a procurarselo. Che sia stato direttamente dalle arnie di una ninfa azzurra o da uno dei rari alveari selvatici tra i rami di un fanfaluco, è un'impresa non da poco!





MIELE DI FANFALUCO

Oggetto meraviglioso, non comune

Una creatura può usare un'azione bonus per mangiare il miele magico delle api turchine. Quando lo fa, la creatura recupera 10 (3d6) punti ferita e viene curata da qualsiasi malattia o veleno che la affliggono.



“Uscite da’ vostri alberi, o pietose Amadriadi, sollecite conservatrici di quelli, e parate un poco mente al fiero supplicio che le mie mani testé mi apparecchiano. E voi, o Driadi, formosissime donzelle de le alte selve, le quali non una volta ma mille hanno i nostri pastori a prima sera vedute in cerchio danzare all’ombra de le fredde noci, con li capelli biondissimi e lunghi pendenti dietro le bianche spalle, fate, vi prego, se non sète insieme con la mia poco stabile fortuna mutate, che la mia morte fra queste ombre non si taccia, ma sempre si estenda più di giorno in giorno ne li futuri secoli, acciò che quel tempo il quale da la vita si manca, a la fama si supplisca.”

- ANTICO TESTO TORRIGIANO -

Spunti per Avventure

d6 Spunto

- Solo per divertirsi un po’.** Una canaglia della cricca sta per sposarsi, e partecipate con gaudio al suo addio alla vita non coniugata nella godereccia Cucca. Ma qualcuno ha volutamente corretto i vostri fiaschi, perché a ciascuno basta un sorso per finire stesi a terra. Il giorno dopo vi risvegliate nella tana di una ninfa azzurra nel profondo di un bosco di fanfaluco, privi di memoria, con un dodo marotta che vi segue dappertutto chiamandovi mamma, e un biglietto con scritto “uno di voi è un pupazzo di cera”.
- La bella addormentata nel bosco.** Un principino locale vi ingaggia per ritrovare la sua amata, una ninfa azzurra che dorme da decenni nel bosco, in una teca costruita con cristallo di fuoco di drago splenetico. Ma la stessa è protetta da sette inquietanti e feroci pupazzi di cera di minuscole dimensioni, armati di piccone, e provenienti da una vicina e misteriosa miniera...
- Il dipartito.** Un commerciante locale asserisce di essere minacciato da un pupazzo di cera agli ordini di una ninfa azzurra da lui offesa. L’unico modo per riuscire a liberare il mercante (e ottenere la paga) sembrerebbe essere quello di fingervi voi stessi pupazzi di cera e infiltrarvi nel covo della ninfa, per poi scoprire cosa vorrebbe per cessare le angherie. Auguri!
- Il truffatore truffato.** Un noto truffatore e ricettatore torrigiano ha bisogno di qualcuno che lo aiuti a recuperare i gransoldi che un suo “collega” gli ha sottratto, seppellendoli in un bosco di fanfaluco con la falsa promessa che sarebbero diventati un albero di zucchini d’oro.
- Caccia alla gialappa.** La gialappa, potentissimo purgante derivante dall’omonima pianta, è molto ricercato dagli allevatori di cavalli. La Fattoria Villana, nelle campagne fra Cucca e Fioraccia, è rinomata per la sua coltivazione. Il capofamiglia, Spaghettino, ne è molto geloso, ed è circondato da un esercito privato di bravacci. Il modo per rubarne alcune scorte sta nell’infiltrarsi nel traffico di miele fanfaluco fra Spaghettino e alcuni manichini poco raccomandabili che escono di notte dalla vicina foresta...
- Ristrutturazioni.** L’annuncio parla chiaro: Scaramante chiarissima ricerca con la massima urgenza scheggia di osso di dragone splenetico. Ricompensa garantita. Figurarsi mai se una ninfa azzurra se la prenderà per una minuscola picconatina allo scheletro che ospita il suo fanfaluco...

Croccante di Miele

Delizioso dolce torrigiano, raro ma molto utile soprattutto nel caso di ferite mortali che buttano sangue a ettolitri.

Per cucinare questa ricetta è necessario 0,150 kg di miele di fanfaluco (equivale a una dose).

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi del Croccante di Miele di Fanfaluco, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

0,150 kg di miele di Fanfaluco può essere venduto a un acquirente interessato a 150 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

CROCCANTE DI MIELE DI FANFALUCO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Miele di Fanfaluco (alla bisogna: miele comune)	20 minuti (1 ora pelando le mandorle)	Per cuochi con terga più pesanti d'un incudine
Ingredienti		
- 150 grammi di miele di fanfaluco - 350 grammi di zucchero	- mezz'etto di mandorle o nocciole - un cucchiaino di limone	

Metodo: In prima cosa si sguscino e mondino le mandorle (o nocciole), anche se v'è chi le usa colla loro buccia, che al mondo v'è sempre qualcun per cui il poco lavoro non è mai troppo, poi le si tostino in forno o in una padella senza olio. Si curi che le mandorle (o nocciole) sian dorate e non marrone scuro o ancor peggio annerite. V'è bastante tempo, mentre si tostan, per provvedere al caramello, che si farà in una pentola o casseruola in metallo (e giammai

di terracotta) amalgamando miele, zucchero e limone sopra a un fuoco che sia lento come il vostro comprendogno.

Si potrà considerar fatto il caramello quando s'abbia un liquido filante e di colore tra il dorato e la cannella; a quel punto s'aggiungano le mandorle (o nocciole), si mescoli e s'alzi il fuoco a ricercar un rapido bollore; raggiunto che lo si abbia si tolga lesti la casseruola dal fuoco e si rovesci il composto ancora ben caldo su un foglio di carta oliata o in una

teglia imburrata; quivi, con mattarello o con un limone tagliato (che previene lo zucchero dal farsi in cristalli), gli si dia forma di rettangolo ben piatto e lo si lasci poi freddare. Infine, si tagli il croccante a pezzi di misura e forma desiderata

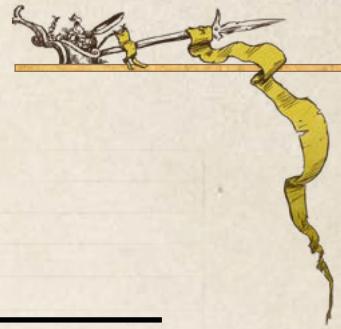
Avvertenze: il croccante dura a lungo e teme il solo calore, che può farlo squagliare, quindi si badi di conservarlo al fresco. Permette poi guarigioni prodigiose.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 0,150 kg di miele di fanfaluco permette di ottenere l'equivalente di 1 razione, la quale ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si ciba del Croccante di Miele di Fanfaluco recupera 7 (2d6) punti ferita, ottiene 7 punti ferita temporanei, viene curata da qualsiasi veleno che la affligge e viene liberata da qualsiasi maledizione che la affligge, inclusa la sintonia della creatura con un oggetto magico maledetto.

La razione va consumata entro sette giorni, altrimenti perde ogni effetto, inizia a decomporsi ed è da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 24 ore successive, il volto della creatura si trasforma in quello del primo umanoide che è in grado di vedere. Le sue statistiche restano le stesse. Se muore, torna alla sua forma naturale.



Nuragolem

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: TASINNANTA

AMBIENTE: CAMPAGNA

TIPO DI TANA: LABIRINTO NURAGICO

Il nuragolem è un titanico accrocchio composto da pezzi di torri nuragiche maleamente assemblati insieme. I nuraggi sono le celebri torri pelagiche di roccia che sorgono lungo le coste più selvagge della misteriosa isola di Tasinnanta. Che vivano di vita propria, o che la stessa sia insufflata da potenze esterne, è un mistero che nessuno ha mai svelato. Sono creature rare e potenti, più simili a una forza della natura piuttosto che a un essere vivente vero e proprio. Talvolta il nuragolem sembra obbedire ai bronzetti o avere comportamenti collegati alla loro esistenza; ma essendo così rare le apparizioni dell'uno e dell'altro (e meno male!), è impossibile chiarirlo. D'altronde, nessuno ha voglia di incontrare un nuragolem: non c'è motivo sensato per andare a cercare un mostro di roccia vivente che sorge dal nulla e ritorna al nulla – il nuragolem si sbriciola dopo un certo periodo di tempo, stimato in giorni o al massimo settimane – e che nel frattempo distrugge tutto quello che si trova di fronte, come farebbe un uragano. Ma d'altronde, le canaglie non brillano certo per quoziente intellettuale, soprattutto se di mezzo ci sono dei petecchioni.



ORIGINI FOLKLORICHE

Le creature di questa scheda si ispirano alle tradizioni e al folklore della Sardegna, terra prega di miti arcaici e in gran parte misteriosi.

I nuraggi sono le imponenti costruzioni, diffuse in tutto il territorio dell'isola, che la misteriosa civiltà nuragica produsse a partire dal II millennio a.C., in piena età del bronzo. I bronzetti sono le piccole ed enigmatiche statuette di bronzo sarde, in versione animata. Il golgo deriva dall'omonimo orrido situato nei pressi della costa orientale della Sardegna, che, secondo la leggenda locale, è nato a seguito della comparsa di un drago, chiamato *su scultone*. Per quanto riguarda l'irocco, è invece ispirato alla ricchezza del dialetto sardo. La tormentata storia dell'isola, per lungo tempo sottoposta a dominazioni straniere, ha infatti favorito la fantasiosa creazione di imprecazioni, malocchi e anatemi dialettali scagliati contro gli usurpatori; una vera e propria forma di poesia della condanna, di lirica della maledizione, ancora oggi abbondantemente usata dalla popolazione locale.

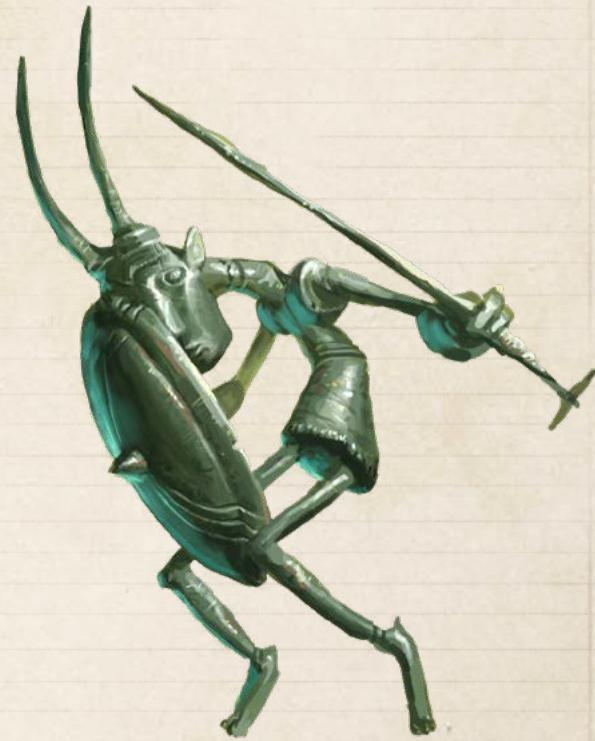


NURAGOLEM*Costrutto Grande, senza allineamento***Classe Armatura** 14 (armatura naturale)**Punti Ferita** 95 (10d10 + 40)**Velocità** 9 m, scavare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	9 (-1)	19 (+4)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Tiri Salvezza Cos +7**Immunità ai Danni** psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio**Immunità alle Condizioni** affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato**Sensi** Percezione passiva 10, percezione tellurica 18 m, scurovista 36 m**Linguaggi** capisce il Volgare e il Petroglifico ma non può parlarli**Sfida** 5 (1.800 PE) **Bonus di Competenza:** +3**Nurago Immutabile.** Il nuragolem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.**Resistenza alla Magia.** Il nuragolem dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.**Possanza.** Il nuragolem infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.**Natura Nuragica.** Il nuragolem non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.**AZIONI****Multiaattacco.** Il nuragolem effettua due attacchi con lo Schianto.**Schianto.** Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, viene spinto di 1,5 metri più lontano dal nuragolem.**Arrocco.** Attacco con Arma a Distanza: +8 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. Colpito: 24 (3d12 + 5) danni contundenti.**AZIONI BONUS****Schianto sul Terreno (Ricarica 5-6).** Il nuragolem prende la carica e sfoga sul terreno tutta la sua forza distruttiva. Ogni altra creatura sul terreno situata entro 6 metri dal nuragolem deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti cade a terra prona.**BRONZETTO**

I bronzetti, o piccolo popolo di Tasinnanta, sono minuscole creature di bronzo, difficilmente più alte di una gamba umana, ma dallo spirito indomito e solido, proprio come l'antico metallo che li compone. Essi sono dotati delle fogge più varie: guerrieri, arcieri e navigatori, ma anche sacerdoti, contadini o genitori con bambini. Non crescono, né cambiano d'aspetto, nascono con una precisa forma e identità e le conservano nel tempo. Non è chiara quale sia l'origine di queste piccole creature. Alcuni dicono che siano nati dall'essenza ancestrale dell'isola rocciosa, creature della terra stessa, selvagge e libere; altri che ci sia lo zampino di Decedalo, il leggendario mastro artigiano. Storie vere? Mezze verità? Bugie sesquipedali? L'unica certezza è che i miti sulla loro origine sono tanto variopinti quanto i tramonti su Tasinnanta. Tra chiacchiere e storie, solo una cosa rimane concreta come la terra: i bronzetti popolano alcuni tratti isolati dell'isola e se si entra nel loro territorio è bene prestare molta attenzione. Hanno un carattere duro, una memoria rocciosa, e un'inclinazione alla vendetta che ha fatto fuggire più di un malcapitato invasore, perché chiunque osi sfidare questo popolo in miniatura, scoprirà a proprie spese che la taglia non è ciò che conta.





Sa Limbas. I bronzetti comunicano non mediante parole umane, ma attraverso un linguaggio unico e gutturale. È il Sa Limbas, notoriamente incomprensibile a qualsiasi tentativo di decifrazione, per quanto i maggiori studiosi del Regno ci sbattano contro la testa da secoli, con scarsi risultati. I bronzetti tendono poi a parlare tutti insieme, creando una cacofonia stordente. Seppur non tutti parlino, tutti partecipano alla conversazione con suoni, borbottii e rimbotti, e il risultato è un'arcana tessitura sonora, complessa e potente che, sebbene inintelligibile, possiede una sua certa bellezza ancestrale. Godersi le loro esibizioni è fenomeno raro e prezioso. È comprovato che si tratti di un linguaggio telepatico, che permette loro di comunicare mentalmente tramite le vibrazioni sonore, anche se qualcuno potrebbe chiedersi: ma allora perché non parlare direttamente? A volte però il Sa Limbas può degenerare – soprattutto quando i bronzetti sono ubriachi o arrabbiati, il che capita con una discreta frequenza – e trasformarsi in insulti e bestemmie incomprensibili, dette irocco: dicesi irocco una sorta di maledizione scagliata contro i nemici e consistente in colorite imprecazioni di contenuto greve, triviale e spesso irrISPETTOSO nei confronti dei Santi e dello stesso Padre Terno. Queste possono essere talmente potenti da prendere vita ed evocare abominevoli irrocchi, appunto, mostri incorporei e fastidiosi.

Spirito vindice. I bronzetti non sono aggressivi di per sé, ma possono offendersi per un nonnulla a causa del loro carattere ruvido e, in tal caso, celebri sono le loro arzigogolate vendette. Se un bronzetto ti prende in odio, lui e il suo clan non avranno pace finché non si saranno vendicati in modo proporzionale. Proporzionale a loro dire, il che può anche significare per noi qualcosa di drammaticamente e teatralmente sproporzionato. Il piccolo popolo non è pertanto avverso alla cricca, ma può diventarlo molto velocemente qualora si usino atteggiamenti sbagliati. In tal caso, è un attimo trovarsi inseguiti da decine, se non centinaia di piccole statuine sbraitanti.

BRONZETTO

Folletto Minuscolo, generalmente neutrale

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 18 (4d4 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Abilità Intrattenere +3, Natura +2, Storia +2, Sopravvivenza +3

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 11, scurovizione 18 m

Linguaggi Sa Limbas, telepatia 18 m

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Tempo di Bronzo. Il bronzetto dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato e avvelenato su se stesso.

AZIONI

Pungolo. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Sa Limbas (Ricarica 6). Il bronzetto parla nella sua lingua magica, scegliendo una creatura situata entro 9 metri da esso e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio, se è in grado di sentire il bronzetto, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti per 1 minuto è affatto da un particolare stordimento e all'inizio di ogni suo turno deve tirare un d6 per determinare il suo comportamento durante il turno:

1-2: Limba Malaita. Il bersaglio non effettua alcuna azione, azione bonus o reazione e usa tutto il suo movimento per barcollare sul posto, iniziando poi a vomitare per la confusione.

3-4: Limba Funesta. Il bersaglio diviene estremamente scontroso e inizia a insultare tutti quelli che ha intorno in modo esagerato e per futili motivi. Egli può svolgere normalmente il suo turno, ma subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di Destrezza fino all'inizio del suo turno successivo.

5-6: Limba De Luna. L'effetto per il bersaglio termina e può svolgere normalmente il suo turno.

REAZIONI

Vendetta! Quando il bronzetto subisce danni da una creatura situata entro 1,5 metri, il bronzetto effettua un attacco con il Pungolo contro tale creatura.



IRROCCO

L'irrocco come creatura vivente è un eggregor di insulti e bestemmie generato dalla degenerazione del Sa Limbas, la lingua primigenia dei bronzetti, e dal suo uso ossessivo e aggressivo. Un oltraggio animato, una creatura immateriale di aspetto diafano e traslucido, che si nutre della pace interiore degli esseri viventi, trasformandoli in bestemmiatori e insultatori della peggior rima. Talvolta è usato dagli stessi bronzetti per compiere le proprie leggendarie vendette. Una volta infestata una creatura senziente, non l'abbandonerà finché non verrà distrutta, costringendo il malcapitato a scivolare in una spirale delirante di linguaggio scurile e solo in parte comprensibile.

IRROCCO

Non morto Medio, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 10

Punti Ferita 40 (9d8)

Velocità 0 m, volare 9 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	14 (+2)

Resistenze ai Danni freddo, necrotico, psichico

Immunità ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Movimento Incorporeo. L'irrocco può muoversi attraverso altri oggetti o creature come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.

Natura dei Non Morti. L'irrocco non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Irroccamento. Attacco con Incantesimo in Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 36 m, una creatura. Colpito: 9 (2d6 +2) danni necrotici più 7 (2d6) danni psichici.

Irroccamento Mannaro. Un insulto terribile e blasfemo fuoriesce dall'irrocco. Ogni creatura situata entro 3 metri da esso deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti subisce 7 (2d6) danni psichici. Se una o più creature falliscono il tiro salvezza, l'irrocco ottiene 7 (2d6) punti ferita temporanei.

Possessione (Ricarica 6). Un umanoide situato entro 1,5 metri dall'irrocco e che quest'ultimo sia in grado di vedere, a meno che non sia protetto da un incantesimo *protezione dal bene e dal male*, deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12, altrimenti è posseduto dall'irrocco; poi l'irrocco scompare e il bersaglio è incapacitato e perde il controllo del suo corpo. Ora l'irrocco controlla il corpo del bersaglio, ma senza privarlo della sua consapevolezza. L'irrocco non può essere bersagliato da alcun attacco, incantesimo o altro effetto, a eccezione di quelli che scacciano i non morti, e conserva allineamento, Intelligenza, Saggezza e Carisma e immunità alle condizioni di affascinato e spaventato. Sotto ogni altro aspetto usa le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede alle conoscenze, ai privilegi di classe o alle competenze del bersaglio. Finché l'irrocco controlla il bersaglio, utilizzerà un linguaggio scurile e blasfemo, cercando di infastidire tutti coloro che lo circondano. La possessione dura finché il corpo non scende a 0 punti ferita, l'irrocco non la termina usando un'azione bonus o l'irrocco non è scacciato o obbligato ad abbandonare il corpo da un effetto come l'incantesimo *dissolvi il bene e il male*. Quando la possessione termina, l'irrocco ricompare in uno spazio libero entro 1,5 metri dal corpo. Il bersaglio è immune alla Possessione di questo irrocco per 24 ore dopo aver superato il tiro salvezza o dopo che la possessione è terminata.



GOLGO

Il golgo è, per mancanza di parole migliori, una voragine vivente nel terreno, che rotea su se stessa come un gorgo marino ma fatto di terra invece che di acqua. Tipico delle aree più isolate della Tasinnanta, si può muovere, come fosse un tornado, ma proiettato verso il basso, inghiottendo ogni cosa lungo il suo cammino, trascinandosi le macerie sotterra, come una sorta di coda. Può rimanere dormiente per anni, e, in tale stato, è del tutto invisibile poiché identico al

terreno circostante, se non fosse per l'orrido al suo centro, che si propaga verso il basso. Il problema del golgo è appunto questo: può capitare che l'incauto viandante ci pianti sopra le tende e, rivelandosi particolarmente sfortunato, si risvegli poi nel pieno della notte risucchiato dal terribile vortice terroso...

Si ipotizza che i bronzetti sappiano prevederne il passaggio, e possano sfruttarlo per i loro interessi. Compreso far cadere in trappola i nemici.

GOLGO

Elementale Enorme (Antielementale), senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 115 (10d12 + 50)

Velocità 0 m, volare 18 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, assordato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 11, scurovista 36 m, vista cieca 18 m

Linguaggi -

Sfida 6 (2.300 PE)

Bonus di Competenza: +3

Forma di Vortice. Il golgo può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa. Il golgo può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Vortice Terrestre. Quando una creatura di taglia Grande o inferiore entra nello spazio del golgo per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15. Se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni contundenti ed è afferrata (CD 15 per sfuggire), mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è afferrata. Finché il golgo afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio del golgo. Inoltre, la prima volta in ogni turno che un oggetto che non è indossato o trasportato entra nel golgo, quell'oggetto subisce 14 (4d6) danni contundenti; questi danni vengono inflitti in ogni round in cui l'oggetto rimane nel gorgo.

Natura Speciale. Il golgo non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

Possanza. Il golgo infilge danni doppi agli oggetti e alle strutture (già incluso nelle statistiche).

AZIONI

Multiaattacco. Il golgo effettua due attacchi con il Risucchio di Profondità.

Risucchio di Profondità. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (3d6 + 5) danni contundenti.



TANA: L'ORRIDO DI UN GOLGO

L'isola di Tasinnanta è ricca di meraviglie: tombe dei morganti, riconducibili all'antico culto del bove, si estendono sopra e sottoterra, condividendo il territorio con antichi templi dell'acqua, pozzi rituali dai flutti rilucenti e suggestive grotte naturali, spesso adibite a cacie e cantine. Particolarmenete ricercata (invano) è la Fonte della Vecchianza, le cui acque pare siano responsabili dell'impressionante numero di anziani che popolano l'isola; il magico liquido può difatti trasformare, in pochi istanti, un baldo giovane in un vecchio decrepito, bilioso e pieno di sgragnate... però, immortale! Tutta l'isola è inoltre punteggiata di quel che resta dei nuraghi, che fungono spesso da punti di accesso agli anfratti sotterranei.

Celebri sono anche gli orridi creati dal risucchio del golgo, consistenti in un accrocchio senza senso di pezzi di altri luoghi rimescolati fra loro e incastrati a caso sottoterra. Molto affascinanti per esploratori e studiosi, anche persone con interessi più venali sono spesso interessati ai loro contenuti, se non fosse per il piccolo problema che, se il golgo dovesse tornare, ci si troverebbe tutti svariati metri sottoterra.

Qui si descrive il tipico orrido prodotto da un golgo. Le stanze non hanno quindi un ordine. Le canaglie entrano da una qualunque di esse che in quel momento è più vicina alla superficie, a discrezione del Condottiero, e dovranno poi muoversi in un labirinto miscellaneo esplorando i suoi meandri.

Il Condottiero può decidere l'ordine delle stanze, o tirare un d6 ogni volta che le canaglie escono da una stanza per determinare il numero di quella successiva.

STANZA 1 - UN ANTICO TEMPIO PAGANO

Nel cuore di questo antro si scorge un antico tempio sotterraneo, strappato chi sa dove e quando dalla voragine vivente alla sua antica posizione. Al suo centro si erge, tutt'altro che maestosa, la statua di un colossale dio gobbo. Intorno alla figura divina si trovano numerosi ex voto dalle forme sinistre, testimoni attuali delle antiche suppliche dei fedeli adoratori del dio. Questo luogo sacro, nascosto nelle viscere della terra, accoglie al suo interno un idolo del Grande Dio Bestia, venerato ancora oggi da numerose comunità pagane del Regno. Coloro dotati di conoscenza storica, legati ai culti dell'antichità o esperti delle terre isolate, possono immediatamente identificare l'idolo. Alternativamente ogni personaggio potrà tentare una prova di Intelligenza (Arcano) o Intelligenza (Religione) con CD 15. Chi conosce il culto, capirà il valore delle reliquie votive custodite in questa sala, fratturando le quali si vocifera si riesca a tradurre quello che egli chiama: stato di furia. Molti ex voto sono innocui, ma alcuni altri hanno assorbito gli acciacchi di chi ha implorato il dio e se rotti, cosa che succede con grande facilità, libereranno un **irrocco^{BE}**. La canaglia che li ha rotti subisce inoltre la loro maledizione: subisce 4 (1d8) danni necrotici e uno svantaggio alla sua prossima prova di caratteristica su Destrezza, che il Condottiero può descrivere come un acciacco, una momentanea sciatica, un mal di schiena o altro.

STANZA 2 - UNA DISPENSA PERDUTA

Una cantina si para davanti ai vostri occhi. Essa è piena di libagioni di ogni tipo, ma gran parte di esse sono marce. L'odore di molte cose è oggettivamente fetido, ma potreste anche trovarlo invitante, dipende molto da cosa siete abituati a mangiare...

L'ambiente è una cantina come tante. Formaggi a pasta dura, salumi stagionati e miele potrebbero essere ancora buoni. Si possono scovare cibi ancora mangiabili con una prova, a scelta del Condottiero, con CD 10. Nella cantina ci sono anche delle grosse botti di vino. Le canaglie potrebbero provare ad aprire i tini del vino e, se lo faranno, quel che troveranno al loro interno sarà un buonissimo vino bianco, paglierino, e una colonia di vermi oramai morti. Si tratta di botti piene di Vermintino di Tasinnanta, un vino di vermi tipico dell'isola, ma la cui ricetta è per lo



VERMINTINO D'ANNATA

Vermintino d'annata: un vino grandemente maturato nei tini, ottenuto tramite un processo che prevede l'impiego di specifici vermi etilisti, che rilasciano nel vino sostanze in grado di renderlo più inebriante o tossico, dipende un po' da come si guarda la cosa. Questi vermi in particolare sono stati nel tino decisamente troppo e ci sono morti felicemente dentro: hanno quindi rilasciato tutto quel che avevano. Chi beve il Vermintino d'annata deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10; in caso di fallimento il mixto di tossine e alcol stordirà e confonderà il bevitore: la canaglia subirà svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica per i successivi 10 minuti, viceversa, nel caso che il tiro salvezza sia superato, il vino inebrierà chi lo assume, concedendogli Ispirazione.



più ignota agli stranieri. Se le canaglie avranno l'accortezza di riconoscere che i vermi nella botte non sono un segno di deterioramento, ma il frutto di una deliberata scelta operata dai vinificatori, potranno prendere tutto il vino che vogliono ed eventualmente portarlo anche fuori. Questo Vermintino, che sta affinandosi da chi sa quanto tempo, sarà sicuramente vendibile a carissimo prezzo. Oppure le canaglie potrebbero berlo...

STANZA 3 - UNA TOMBA DI MORGANTE

Questa stanza sembra dare il riposo eterno a un antico guerriero ed è illuminata da una luce tenue, che si diffonde dalla roccia stessa. Un monolite grigio, grande abbastanza da ospitare il riposo eterno di un enorme morgante, domina il suo centro, ed è stato intarsiato da mani ormai perdute nel tempo con simboli arcani e glifi che rimandano a simbologie connesse al bove. Le canaglie, con un po' di fatica, potrebbero riuscire ad aprire la soglia della grande tomba e sperare di razziarla. Quel che non sanno è che è già stata razziata.



STANZA 4 - VILLAGGIO BRONZETTO

Una vasta sala di pietra disseminata di grossi massi, risultato di una significativa frana che in passato deve aver interessato il soffitto. Le pietre, cadendo, si sono accumulate formando cataste con vasti spazi vuoti, caoticamente connessi, ma facilmente attraversabili. All'interno di questo labirinto nel labirinto, riuscite a intravedere piccole luci che punteggiano il buio tutt'intorno. Se le canaglie si avvicineranno alla luce o effettueranno con successo una prova di Saggezza (Percezione) CD 15 riusciranno a vedere che alcune di queste cavità sono state tamponate con tante piccole rocce intagliate, creando a un certo punto una specie di villaggio. Se le canaglie si avvicinano troppo, sentiranno l'aria riempirsi di brusii e gravi bordoni, accompagnati da sporadici versi poco amichevoli e tintinnii metallici. Tra le pietre c'è una comunità di **bronzetti^{BE}** che evidentemente ha deciso di abitare la voragine. Se eviteranno passi falsi andrà tutto bene, altrimenti... Queste creaturine non esiteranno ad attaccarle e inseguirle.

STANZA 5 - L'INTERNO DI UN NURAGO

Attraversando un architrave monolitico giungete in un luogo dove l'aria che vi accoglie è fresca e umida, permeata da un odore di terra bagnata e pietra antica. Le pareti paiono antichissime e sono costruite con massi enormi, totalmente inamovibili e perfettamente incastriati l'uno con l'altro senza l'uso di malta. Se le canaglie esplorano la zona, vedranno che ci sono piccoli corridoi che conducono a numerose stanze, tutte apparentemente simili a queste. Se le canaglie cercano nelle stanze, possono trovare delle antiche armi in bronzo. Se le canaglie sono inseguite o aiutate dai bronzetti, qualora questi ultimi lo desiderino, possono evocare in questo luogo un **nuragolem^{BE}** mettendosi a cantare. Ovviamente, nel momento dell'evocazione, una delle cupole a cono dell'ipogeo – una dove non si trovano le canaglie, per carità – crollerà e diventerà una potenziale via di fuga verso l'esterno.

STANZA 6 - LA FONTE DELLA VECCHIANZA

Eccola in tutto il suo splendore! La statua di un anziano che porge una coppa di pietra da cui sgorga l'acqua santa provoca nei personaggi brividi di eccitazione. Chi si abbevererà alla Fonte della Vecchianza perderà trent'anni di vita in un solo colpo – con tutte le conseguenze fisiche del caso – ma potrà godere dell'immortalità. L'acqua può anche essere conservata per un uso successivo.

STANZA 7 - CRIPTA SEGRETA

Questa stanza viene raggiunta quando e se il Condottiero lancia il dado ed estrae per due volte consecutive la stessa stanza. Compare solo una volta, e se lasciata non è più raggiungibile. C'è un sarcofago con inciso una scritta in Sa Limbas, inintelligibile. La tomba è illuminata da raggi luminosi anche se qui sotto non ci sono fonti di luce. Se si apre il sarcofago, c'è un cadavere mummificato con un sorriso stampato sul volto. Sembrebbe essere un santo del calendario: è San Sclerate!

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Il Nurago che non c'era. La cricca viene assoldata da un contadino per esplorare un nurago vicino alla sua stalla e di cui ha di recente scoperto l'ingresso grazie alla famelicità delle sue capre. Se la struttura risulterà sicura, lui rimedierà una stalla di pietra e voi tutto il formaggio che riuscirete a portarvi via dalla sua caciaia. Il problema è che ogni tanto quel nurago si muove. Ma forse è solo un effetto collaterale del troppo Cannonau ingerito?

La fonte della transumanza. Una volta, tra i pastori di pecore locali, girava una voce relativa a una fonte sita in una forra e scoperta dalle pecore stesse. Si dice che gli agnelli che ne bevevano belassero poi con la voce degli angeli del Padre Terno, ma un giorno la fonte si seccò! Adesso però tra le rocce è tornata a scorrere l'acqua, e quello che si prospetta sembra proprio un lavoretto facile facile, ma forse anche no, considerando che tira aria da golghi semi-venti.

La dispensa dei formaggi pregiati. La locandiera è un vero tesoro. Non solo vi ha offerto il pasto, ma vi ha anche dato un'involontaria dritta: ha una dispensa segreta dove tiene caciotte pregiatissime, e che tiene segreta ai suoi compaesani, giusto per evitare tentazioni. Già vi immaginate la sua faccia quando scoprirà che l'avete svuotata. Ma il problema è che le caciotte erano già state prenotate da un clan molto aggressivo di pagani di Tasinnanta, che ritiene l'affronto imperdonabile, per non parlare della locandiera...

Chi di bronzetto ferisce... Le canaglie devono fare un'ambasceria. Il maniscalco locale ha avuto la pessima idea di inimicarsi un importante bronzetto usandolo come martello per piantare un chiodo e, per quanto non sia il primo a farlo, avrebbe dovuto prima chiedere il permesso tramite note gestualità. Trovarsi in mezzo a una faida di bronzetti è praticamente una missione suicida. Ma i villici offrono dei bei petecchioni...

L'insostenibile leggerezza del tombarolo. All'interno delle montagne c'è una tomba che si dice sia ricca di grandi tesori, priva di guardiani e pronta a fare la fortuna di qualcuno. Forse quella tomba c'è davvero, ma non è quella dove vi ha portato la mappa che avete comprato, in mezzo a campagne aride solcate da golghi, nuraghi abbandonati, e lontane bestemmie sussurrate dal vento...

I due forzieri. Una leggenda parla di due forzieri; l'aveva sentita per sbaglio in locanda e, a quanto pare, uno dei due è maledetto e potrebbe portare a un destino terribile l'intero villaggio e persino sette di quelli vicini. Fortunatamente, voi non siete zotici superstiziosi come quelli che la bisbigliavano. Voi siete: zotici, superstiziosi, pigri, avidi, arrivisti, e soprattutto oltremodo propensi a stravolgere e comprendere in maniera distorta tutto quel che sentite, specialmente se siete ubriachi quando lo udite. In ogni caso c'è almeno una cosa certa: se nessuno è mai andato a prendere il tesoro per paura, significa che potreste reclamarlo voi...

Grigliata su Pietra

Questa ricetta è un uso brillante e duttile di ciò che la natura offre, e rappresenta pienamente la creatività della cucina brancalonica.

Per cucinare questa ricetta è necessario un nuragolem intero.

Si prende il nuragolem e si utilizza il suo corpo per creare una lastra da griglia: non è necessaria alcuna prova per riuscire a farlo.

Dopodiché, un personaggio può cucinare 0,5 kg di qualsiasi tipo di carne o 0,5 kg di un qualsiasi tipo di pesce sopra la lastra di nuragolem, seguendo la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 14.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Grigliata su Pietra di Nuragolem, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

Dopo aver cucinato 1 kg di cibo in questo modo, la lastra perde le sue proprietà e non è più utilizzabile.

1 nuragolem può essere venduto a un acquirente interessato a 90 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

GRIGLIATA SU PIETRA DI NURAGOLEM

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Qualunque (meglio carne o pesce grassi)	1 ora per preparare la griglia più il tempo di cottura della carne	Per cuochi che sappian che le fiamme bruciano
Ingredienti		
- lastra di pietra nuragolemica spessa almeno due centimetri (in alternativa: lastra di pietra ollare)	- cacciagione o pescato - verdure - sale	- spezie a piacere - brace

Metodo: : il nuragolem è creatura dalle proprietà straordinarie pur nel novero delle oscure bestie, eppur per lungo tempo esse poterono solo esser immaginate, giacché nessun cuoco o scaramante trovò mai guisa di farne uso.

A nulla servì polverizzarne la roccia per condirla le pietanze, ciucciarne sassolini o leccarne schegge.

Ciò finché Pellagrino vostro non si mise di cipiglio e capì che il solo modo per ottenere prodigiosi effetti in cucina con i nuragolem era quello d'usarli non già per mangiarne, ma per cuocer su d'essi.

Se s'abbia la ventura di trovare una piastra ricavata dalla materia animata d'un nuragolem, si scoprirà infatti che

a qualunque cosa vi venga sopra cotta saran trasferite le proprietà del roccioso mostro.

La rosolatura su tal materia è uniforme e non abbisogna condimenti; s'abbia solo cura di scegliere tagli spessi e succosi di carne o pesce e li si disponga sulla pietra scaldata a brace o fiamma viva, senza timore di bruciar la pietanza. A lato si posson preparar verdure a fette e listarelle come peperoni, melanzane e zucca, da condire con olio, aglio, sale e origano e accompagnare alla pietanza principale.

E questo in buona sostanza è tutto: ponendo pur minima attenzione s'avran piatti dal sapor perfetto e impossibili da sbagliare. Eppur, si sa bene, i cuochi

novelli posson sempre stupire per nuove vette d'inettitudine; perciò, dovesse capitare di guastare una preparazione su tal tipo di pietra, si faccia ammenda dandole un bel bacio e tutto verrà perdonato...

Avvertenze: la pietra di nuragolem, a differenza dall'ollare, si disfa e perde le sue proprietà dopo appena un paio d'usi. Eppure, finché funziona, rende chiunque mangi le pietanze su ella cotte duro come pietra e capace di sopportar colpi di spada, picca o forcione. Molto usata da certi maschi meretori nello svolger la professione loro, quando il fior dell'età sia ormai passato.

Effetto: Se cucinato a dovere su una lastra di nuragolem come da ricetta, 0,5 kg di carne o di pesce permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi della Grigliata su Pietra di Nuragolem ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti, per le 6 ore successive.

Le razioni vanno consumate entro due giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Per le 6 ore successive, la creatura diviene pesante e lenta: dimezza la sua velocità di movimento e subisce svantaggio alle prove di caratteristica su Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza.

Defungo

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: SOPRATTUTTO NELLA FUMAREA

AMBIENTE: FANDOMIA

TIPO DI TANA: FUNGAIÀ



ORIGINI FOLKLORICHE

Poco folklore qui, ma molto agriturismo e cultura culinaria; l'Italia è il secondo "coltivatore" ed esportatore di funghi al mondo, grazie a tradizioni fortemente radicate sul territorio in tutta la Penisola e a un'ampissima varietà di specie.

Tutti i nomi di funghi qui citati corrispondono a specie realmente esistenti e presenti sul territorio italiano.

Non mancano anche alcuni riferimenti pop, come la storia dei due idraulici italiani Mario e Luigi e della loro decennale battaglia contro i funghi...

Se la vittima di un omicidio cade nella foresta e nessuno la sente, fa rumore? La questione è ovviamente retorica. Meno retorico è il destino del cadavere: se è vero che novantanove volte su cento segue quel che a tutti tocca, c'è sempre il rischio rappresentato da quella singola occasione diversa dal solito. Nelle foreste del Regno cresce infatti un fungo raro e pericoloso, capace di prendere possesso delle membra dei defunti e trasformare il tutto in un coacervo ambulante di braccia, gambe, gambi e cappelli rossi con i puntini bianchi: il tragico defungo.

Come nasce un defungo. Fra' Mariotto Mariottide, un frate errante con una tale passione per la micologia da meritarsi il soprannome di "sovrano dei Funghi", nonché il più abile cacciatore di defunghi del Regno, descrive così il micete responsabile di questa mutazione, da lui stesso battezzato Cuordibefana: "È una concrezione rossastra che sembra erompere dal terreno prima e dal torace stesso dell'infetto poi". In verità, queste escrescenze rappresentano solo la porzione visibile del fungo, che estende i propri miceli sottoterra in una complessa rete invisibile che può infestare centinaia di metri quadrati di sottosuolo. Il Cuordibefana (e di conseguenza, il defungo) vive nelle foreste umide, in particolare nella nebbiosa zona della Fumarea, pare a causa della composizione dell'arcana foschia. Il fungo si nutre di sangue, e può restare quiescente per anni se non decenni, in attesa del provvidenziale arrivo di un nuovo carico fresco. Quando alfine la canaglia sventurata deposita i suoi mortali resti sul letto nascosto di miceli, il fungo sfrutta qualsiasi ferita per infiltrare l'organismo defunto e raggiungere la meta più ambita: il succulento muscolo cardiaco.

Come cresce un defungo. Un defungo è quindi un cadavere con un fungo al posto del cuore, che giace addormentato per mesi nel sottobosco mentre il Cuordibefana inizia il processo di invasione dell'organismo. È durante questa fase che il caduto si ricopre di altri funghi, che lo trovano un suolo irresistibile su cui prosperare: porcini, finferli, trombette da morto, spugnole, boleti e prataioli vanno a costituire un saporito tappeto che riveste il defungo, facendolo assomigliare a uno zuppone autunnale. Quando infine il Cuordibefana giunge a maturazione, avendo preso possesso di quello che era il suo pasto, il defungo si alza e comincia a deambulare, in cerca del luogo perfetto dove fondare una nuova colonia. In questa fase il defungo è animato dal suo parassita, che ne controlla i movimenti basilari.

Come muore un defungo. Un defungo preso singolarmente non è granché pericoloso: la sete di sangue non lo fa certo correre più veloce, e l'odore che emette rende impossibile non accorgersi della sua presenza con largo anticipo. Inoltre, il Cuordibefana cresce nel folto delle foreste, dove non rischia di venire ogni giorno calpestato da centinaia di piedi: è quindi un'occorrenza straordinaria un defungo che arrivi alla civiltà (o quello che passa per tale nel Regno). Anche perché il fungo che lo abita si nutre del suo stesso sangue e della sua stessa carne, consumandolo dall'interno. Spesso quindi il defungo si sposta all'interno della foresta in cui è (ri)





nato. La sua condizione è però fortemente infettiva: basta un morso o un graffio per condannare a una lenta e dolorosa trasformazione in defungo e propagare questa piaga.

Funghetti Vagabondi. A volte, se il defungo viene ri-soppresso, il suo corpo può dar nuova vita ai funghetti, piccoli funghi semoventi dotati di vita propria. Creaturine alte circa trenta centimetri, si muovono nel sottobosco delle foreste. Non sono aggressivi e tendono a fuggire, ma attaccano, anche in gruppo, se disturbati.



DEFUNGO

Vegetale Medio, generalmente neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi Percezione passiva 10, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Linguaggi -

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Falso Aspetto. Finché il defungo rimane immobile, non è distinguibile da un'armatura ricoperta da funghi ed erbacce.

AZIONI

Multiaattacco. Il defungo effettua un attacco con il Morso di Pandora e un attacco con gli Artigli Infettanti.

Morso di Pandora. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni perforanti e se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è infettato dalla malattia descritta nelle Spore Infestanti.

Artigli Infettanti. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (2d4 + 2) danni taglienti e se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è infettato dalla malattia descritta nelle Spore Infestanti.

Spore Infestanti (1/Giorno). Il defungo emana una nuvola di spore infestanti dal suo corpo del raggio di 3 metri. Ogni creatura nell'area che non sia un vegetale deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 10 (3d6) danni da veleno ed è infettata da una malattia.

Se una creatura supera il tiro salvezza, non può essere infettata da questa malattia per 24 ore. Inoltre, le creature immuni alla condizione di avvelenato sono immuni a questa malattia.

Le spore invadono il sistema di una creatura infetta, uccidendola entro un numero di giorni pari a 2d6 + il modificatore di Costituzione della creatura, a meno che la malattia non venga rimossa, ad esempio tramite un incantesimo *ristorare inferiore*.

Fintanto che la creatura è infettata dalla malattia, è avvelenata. Dopo che la creatura è morta, dal suo corpo spuntano numerosi funghi ed erbacce che crescono e raggiungono il loro pieno sviluppo in 7 giorni: dopodiché nasce un defungo.



ORECCHIONE

Funghetto vagabondo color panna, deve il suo nome a una particolare caratteristica: può conservare e propagare i suoni. È possibile quindi usarlo sia per ascoltare conversazioni già avvenute, che però la creatura riporterà in modo del tutto casuale, o per parlare a distanza con un'altra persona.

Serviti con una cotoletta è la morte loro. Letteralmente.



ORECCHIONE

Vegetale Piccolo, generalmente neutrale

Classe Armatura 11

Punti Ferita 18 (4d6 + 4)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

Immunità alle Condizioni assordato

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

Bonus di Competenza: +2

Falso Aspetto. Finché l'orecchione rimane immobile, non è distinguibile da un normale fungo.

Propagatore di Suoni. L'orecchione conserva e immagazzina tutti i suoni ascoltati negli ultimi 10 minuti. Per fare in modo che l'orecchione li riproduca, è necessario afferrarlo, vincendo una prova di lotta, e capirne il funzionamento, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 10.

AZIONI

Tocco della Natura. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni necrotici.

Urlo dell'Orecchione (Ricarica 6). L'orecchione emette un urlo assordante, udibile nel raggio di 60 metri. Ogni creatura situata entro 3 metri da esso, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da tuono ed è assordata fino alla fine del turno successivo dell'orecchione.



TROMBETTA DEI MORTI

Funghetto vagabondo di color legno bruciato, è simile all'orecchione ma permette di comunicare coi defunti sepolti nei dintorni, nel senso che può riprodurre i loro ultimi pensieri. Ottimo col riso ma interessante anche con la zucca per il contrasto cromatico.

TROMBETTA DEI MORTI

Vegetale Piccolo, generalmente neutrale

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (4d6 + 8)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Immunità alle Condizioni assordato

Sensi Percezione passiva 11, scurovizione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché la trombettina dei morti rimane immobile, non è distinguibile da un normale fungo.

AZIONI

Tocco della Natura. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni necrotici.

Richiamo della Trombettina (Ricarica 6). La trombettina dei morti emette un suono fortissimo in un cono di 6 metri, udibile nel raggio di 90 metri. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12. Se il tiro salvezza fallisce, subisce 7 (2d6) danni da tuono ed è assordata fino alla fine del turno successivo della trombettina dei morti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è assordata.

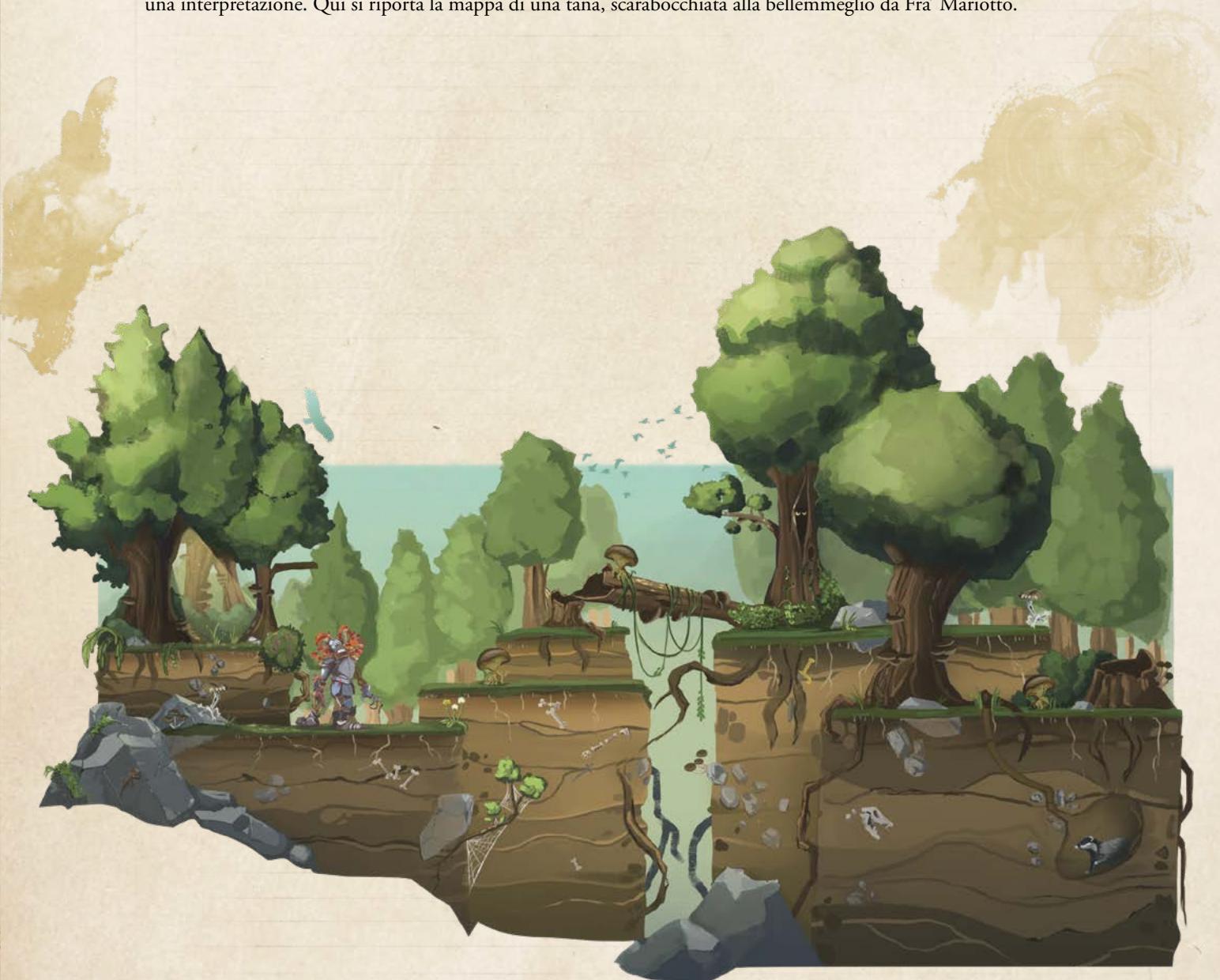
Propagatore di Pensieri (2/Giorno). La trombettina dei morti può toccare un cadavere che non sia un non morto per riprodurre i suoi ultimi pensieri. Questi ultimi vengono riprodotti nella lingua in cui il cadavere li aveva pensati.



TANA: FUNGAIA

Un defungo non ha una tana vera e propria, essendo una creatura che deambula a caso in cerca del luogo migliore dove mettere radici (non metaforicamente): se lo scopo del lavoretto è eliminare un singolo esemplare bisogna armarsi di pazienza e battere la zona di foresta nella quale bazzica palmo a palmo, dove i funghi crescono rigogliosi ed è per questo spesso chiamato fungaia. Se però si vuole andare alla radice (questa volta metaforicamente) del problema, è meglio armarsi di coltellaccio e prepararsi a una spedizione nel folto della foresta – solitamente di faggio o castagno, dove il sottobosco è ricco di piante e piantine che mantengono la temperatura del suolo a livelli accettabili per il Cuordibefana. Più raro è incontrare questi funghi nei boschi di conifere di alta quota, dove il suolo è spesso gelato e quindi inospitalre.

Il Cuordibefana predilige gli angoli più nascosti e irraggiungibili della foresta, e ha una predilezione particolare per le radure che si aprono all'improvviso tra il groviglio dei rami: qui può godere della luce diretta del sole e delle abbondanti piogge che battono le catene montuose del Regno. L'esistenza di una rete sotterranea di miceli è spesso tradita dalla presenza, in superficie, di altri funghi che vivono in simbiosi con il Cuordibefana, e che si dispongono – per motivi che è meglio non conoscere se si vuole conservare la propria sanità mentale – sotto forma di misteriose formazioni note come Quadri dei Funghi. Il defungo si aggirerà, seguendo un percorso all'apparenza stereotipato ma in realtà con una sua perversa logica, all'interno del Quadro. Gli esploratori più scafati sono in grado di attraversare il Quadro dei Funghi evitando trappole e creature malsane, cacciando infine il defungo in questione. La tana di un defungo, quindi, non ha una forma prestabilita, e si presta a mille e una interpretazione. Qui si riporta la mappa di una tana, scarabocchiata alla bellemmeglio da Fra' Mariotto.



Spunti per Avventure

d6	Spunto
1	Libera Repubblica di Defunga. Una foresta nella zona della Fumarea è preda di un numero così alto di defunghi, che alcuni selvatici sotto l'effetto di risotti coi funghi ignoti hanno dichiarato di essere loro "pastori" e di curare per loro gli interessi della Libera Repubblica di Defunga, indipendente dal Regno. Il potentato locale ingaggia la cricca per convincere i ribelli micotici a scendere a più miti consigli.
2	Una ricetta per saziarli tutti. Un cuocomante male in arnese assolda la cricca con i suoi ultimi averi per recuperare il ricettario segreto del suo acerrimo rivale, un cuoco ormai morto e defungo, che ossessiona una foresta in Galaverna.
3	La legione perduta. Un paragulo ex reduce degli eserciti draconiani deve adempiere a una promessa fatta al suo antico comandante e promette soldi (che non ha) alla cricca per recuperare l'antica bandiera della sua legione. Si trova dove c'è stata la battaglia: una foresta nei pressi di Plutonia, dove gli antichi legionari sono diventati tutti defunghi...
4	La banda Fratelli. In una sperduta regione boscosa delle Contrade Dimenticate, la cricca viene reclutata da alcuni notabili di paese per difenderli da una banda di feroci briganti che li tormenta. Si tratta dei fratelli Fratelli, una famiglia di banditi pezzenti, ubriaconi, sporchi e dai chiacchieratissimi natali, dediti al ladrocincio e all'estorsione. In realtà le cose sono più complicate: dietro c'è una bieca operazione immobiliare. I fratelli Fratelli sono il braccio armato di un avido mercante che intende acquisire l'intera foresta per costruirvi sopra un immenso Castello di lusso per ricchi nobilastri. Ma un'epidemia di defunghi complica ulteriormente il tutto...
5	La grande partita. La cricca recupera nel Mercatone del Ladresamento una presunta mappa del leggendario Fra' Mariotto, cacciatore di defunghi. È un insieme di Quadri sempre più difficili da attraversare per arrivare a un favoloso (e favoleggiato) tesoro nascosto fra le grinfie miceliche di un Cuordibefana di immani dimensioni...
6	L'ingrediente mancante. La cricca assalta un gruppo di mercanti per conto di un concorrente, interessato alla loro merce. Ma le cose come sempre vanno storte. I mercanti sono un gruppo di cacciatori di defunghi che scatena una battaglia furiosa contro la cricca e, nel parapiglia, si libera una creatura appena catturata dopo enormi fatiche, un gigantesco encloope defungo...



Risotto di Defungo

Un bel risottino è, si sa, la panacea di tutti i mali. Se esistesse un paradiso dopo la morte, lo scrivente vorrebbe che vi fosse servito risotto tutti i giorni. La ricetta di questa scheda è una succulenta variante del classico risotto coi funghi. Buona caccia e buon appetito!

Per cucinare questa ricetta è necessario il Cuordibefana che infesta un defungo intero. Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi del Risotto Mantecato di Defungo, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 Cuordibefana estratto da un defungo può essere venduto a un acquirente interessato a 50 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

RISOTTO MANTECATO DI DEFUNGO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: medio/facile
Cuordibefana o funghetti vagabondi (alla bisogna: funghi porcini)	45 minuti	Per cuochi che sappiano far palline belle tonde colle cacciole
Ingredienti		
- 600 grammi di Cuordibefana o funghetti vagabondi - 500 grammi di riso - 1 litro di brodo vegetale	- 1 cipolla bianca - vino bianco secco - mezz'etto di burro - olio d'oliva	- prezzemolo - grattugiatura di parmigiano - sale - aglio

Metodo: mondati che sian i funghetti vagabondi o il Cuordibefana, s'asciughi il tutto e lo si affetti. In una padella si faccian trifolare i funghi in olio bollente con prezzemolo tritato e uno spicchio d'aglio, a fiamma non troppo viva accchè rimangan carnosì e non secchino.

La metà poi la si ponga in un mortaio assieme a poco brodo vegetale già preparato (e se vi fosse bisogno d'illustrarne la ricetta, al lettore è comandato di chiudere questo tomo con mossa decisa, poscia avervi posto a mezzo il naso), indi li si pesti finché se n'abbia una crema senza grumi.

Or si triti la cipolla e la si soffrigga con

metà burro e un giro d'olio finché sia dorata; s'aggiunga indi il riso e lo si tosti a fiamma alta per un minuto; trascorso che sia s'aggiungan due bicchieri di vino, s'abbassi la fiamma e, mescolando, s'attenda che l'umido sia assorbito.

Ciò fatto s'uniscano la crema di funghi e tre mestoli di brodo, poscia si faccia cuocere continuando ad aggiungere brodo finché il riso sia al dente e abbia consistenza né densa né liquida. S'aggiunga infine il restante burro, tre cucchiai di parmigiano e tre ciuffi di prezzemolo tritato. Si mescoli a puntino, si spenga il fuoco, s'aggiungano i funghi tenuti da parte e s'impiatti.

Avvertenze: diverse specie di funghetti potrebbero avere effetti diversi; non di tutti sono stati catalogati gli effetti e sconsigliamo esperimenti che chi cucina, se ancor deve consultare un manuale di ricette, non è evidentemente in grado di gestire. Tra quelli catalogati, il più raro e prodigioso è il Cuordibefana, che permette d'ascoltar financo i sussurri a grandi distanze, e parlar coi cari estinti. Si ponga però attenzione che il suo possesso, non a caso, è considerato indizio d'intrighi e spionaggio.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 defungo permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si ciba del Risotto Mantecato di Defungo per 24 ore dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'uditò ed è in grado di lanciare l'incantesimo *parlare con i morti* a volontà.

Le razioni vanno consumate entro quattro giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata per 24 ore e fintanto che è avvelenata in questo modo, la sua pelle diventa grigia scura e inizia a puzzare, prendendo la forma e il colore di quella di uno zombi, e la creatura subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).

Pescatore Verde

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: SOPRATTUTTO LUNGO LA COSTA TRA TORRIGIANA E QUINOTARIA

AMBIENTE: LAGHI, MARI E SCOGLI; ALLA BIOGNA, RIVE DI PALUDE, STAGNI, FUMI LENTI

TIPO DI TANA: ANTRO UMIDO

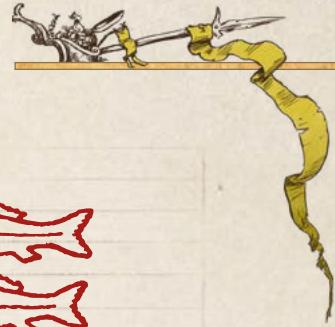
Il pescatore verde è un essere gigantesco e gibboso dalla pelle color di sargassi decomposti. Può sembrare un enorme orco di mare o una sorta di gigante acquatico, ma nessuno studioso ha indagato davvero a fondo la sua natura e le sue origini.

Dove altre creature possiedono peluria, barba e capelli, sulla testa e sul corpo del pescatore verde crescono quelli che appaiono come lunghi ciuffi di alghe melmose, mentre la pelle, ruvida come quella di un alligatore, è incrostanta di sozzura, patelle e parassiti. Emana un forte odore di putrefazione che ricorda i miasmi delle paludi, il fetore delle carcasse di pesce o il tanfo dell'acqua stagnante. Questa puzza nauseabonda è talmente intensa da intossicare chiunque la inali.

I pescatori verdi sono rari e solitari, e vengono avvistati quasi sempre lungo coste rocciose, tra anfratti battuti dalle mareggiate o in grotte nascoste dalle maree.

Spesso le loro tane sono collegate al mare da gallerie subacquee o cunicoli umidi, e comprendono sia grotte asciutte sia allagate. In mancanza di bocconi più ghiotti, come bagnanti perdigiorno, monelli rapiti lungo la costa e incaute cercatrici di conchiglie, si nutre di quello che riesce a pescare con le putride reti che intesse egli stesso: grossi pesci, piccoli cetacei, alghe, polpi, naufraghi e annegati.





Dalla padella alla brace. Il pescatore verde è un essere stolto, brutale e vorace, votato solo alla soddisfazione della propria atavica ingordigia. Non vede l'ora di ingozzarsi di qualsiasi essere vivente gli si pari davanti, catturandolo con le reti da pesca che maneggia con incredibile maestria, oppure colpendolo con le padelle di rame che tiene appese al soffitto della grotta. Questa è, di fatto, la sua più grande debolezza: offrendogli da mangiare qualcosa di dannoso, si otterrà un sicuro vantaggio.

Spauracchio dei pescatori. I pescatori verdi sono oggetto di molte leggende e dicerie per la gente delle isole e dei villaggi rivieraschi, e ciascuno di essi è conosciuto con un soprannome ancora più specifico: il Vecchio con la Pelle Verde, Barba di Alghe, la Puzzona dello Stagno e così via. Li incolpano di catturare tutto il pesce con le loro reti maledette, rapire i bambini del posto, rendere insicure le vie costiere. Alcuni sussurrano di averne sentito il puzzo, vicino agli scogli, e di essere fuggiti appena di perdere i sensi. Altri ancora affermano di aver visto salire, tra le rocce lambite dalle acque, un lungo pennacchio di fumo: giurano che portasse con sé un odore sinistro, quello della carne umana...



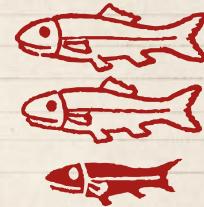
“Cannoletto zompettò tutto fradico sugli scogli. I piedini di legno che ticchettavano urtando le rocce.

«CHE STRANA BESTIA SARESTI?»

Una voce che pareva venir su dagli abissi gli tuonò alle spalle.

«NON DI CERTO UNA SARDINA,
MA UNA CICALA DI MARE PIUTTOSTO!»

Si voltò per trovarsi dinnanzi l'essere più brutto che avesse mai visto. Una sorta di orco gobbo e verde, parva venire direttamente dal fondo del mare, coperto com'era di alghe e altre sozzure melmose.”



ORIGINI FOLKLORICHE

Il pescatore verde è un personaggio nato dalla fantasia di Carlo Collodi, autore de *Le avventure di Pinocchio - Storia di un burattino*, dove appare tra l'altro anche un tonno parlante. L'inquietante individuo viene descritto come «tanto brutto, che pareva un mostro marino. Invece di capelli aveva sulla testa un cespuglio foltoissimo di erba verde; verde era la pelle del suo corpo, verdi gli occhi, verde la barba lunghissima, che gli scendeva fin quaggiù. Pareva un grosso ramarro, ritto sui piedi di dietro». Il mostro cattura Pinocchio con la propria rete e lo scambia per un pesce raro. Trascina pertanto il burattino nella sua grotta fumosa, per cucinarlo in una grossa padella piena d'olio insieme a una moltitudine di pesci.

Per quanto riguarda i draci, sono una creazione originale di *Brancaleonia*, citati nel racconto *Zappa e Spada - Una notte in Quinotaria*, anche se il loro aspetto e la loro natura sono simili a quelli di celebri mostri dell'immaginario lovecraftiano. A queste fonti letterarie abbiamo aggiunto elementi presi da altre tradizioni simili, dal patrimonio delle leggende dei pescatori del Mediterraneo.

I sorci verdi, infine, vengono da un'espressione colloquiale italiana del secolo scorso: “(far) vedere i sorci verdi” significa “(far) passare un brutto guaio”.

PESCATORE VERDE

Gigante Grande, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 133 (14d10 + 56)

Velocità 12 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	8 (-1)	8 (-1)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +8, Des +6

Abilità Atletica +8, Furtività +6, Percezione, +2, Sopravvivenza +2

Resistenze ai Danni freddo; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 8 (3.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Anfibio. Il pescatore verde può respirare in aria e in acqua.

Olfatto Acuto. Il pescatore verde dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Puzzo Fetido. Un odore disgustoso si propaga dalle alghe presenti nella barba e nei capelli del pescatore verde. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 1,5 metri dal pescatore verde deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al Puzzo Fetido per 1 ora.

AZIONI

Multiaattacco. Il pescatore verde effettua tre attacchi in mischia: uno con gli Artigli e due con la Padella Gigante di Rame.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 16 (2d10 + 5) danni taglienti.

Padella Gigante di Rame. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Se il pescatore verde mette a segno un colpo critico contro una creatura, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, altrimenti è stordito fino all'inizio del turno successivo del pescatore verde.

Rete Putrida. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 3/6 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. Colpito: Il bersaglio è trattenuto e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 15, liberando se stessa o un'altra creatura entro la sua portata in caso di successo. Infliggendo 20 danni taglienti alla rete (CA 13), il bersaglio è liberato senza subire danni e la rete è distrutta.

Banchetto da Incubo. Il pescatore verde divora il cadavere di un nemico a portata. Ogni creatura a scelta del pescatore verde che si trovi entro 18 metri da lui e in grado di vedere la scena deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata dal pescatore verde per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, una creatura è incapacitata, non può capire i discorsi o leggere e si limita a farfugliare parole senza senso. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune al Banchetto da Incubo per le 24 ore successive.

Incantesimi. Il pescatore verde lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza degli incantesimi 14): A volontà: *illusione minore, individuazione del magico* 2/giorno ciascuno: *charme su persone, nube di nebbia, sonno*

REAZIONI

Vello di Alghe. Quando una creatura manca il pescatore verde con un attacco con un'arma da mischia, la malsana copertura di alghe e molluschi che gli cresce addosso può avvinghiare e tenere incastrata l'arma. L'attaccante deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti l'arma rimane intrappolata. Se il portatore dell'arma non può o non vuole lasciare andare l'arma, è afferrato fintanto che l'arma resta intrappolata. Finché l'arma è intrappolata, non può essere usata. Una creatura può liberare l'arma usando un'azione ed effettuando con successo una prova di Forza con CD 16.

“Erano viscidi e lucenti, le schiene coperte di squame. Il corpo ricordava lontanamente quello di un uomo, ma la testa somigliava a quella di un pesce, o forse di un rospo con abominevoli occhi sporgenti e impossibilitati a chiudersi. Ai lati del collo palpitavano grosse branchie e, laddove sarebbero dovute trovarsi le mani, quegli esseri immondi avevano lunghe zampe palmate.”

- DALL’*ORRIDO GRIMORIO*
DI EDUARDO FILIPPO AMORARTE -



DRACE

I draci, detti anche scimmie di mare, sono umanoidi dalla natura anfibia, vagamente rassomiglianti a rospi e pesci degli scogli. Si ritiene che i loro antenati fossero comuni esseri umani che vivevano sulla costa, che finirono poi per essere contaminati da maledizioni, mutazioni o alterazioni di natura gorgonica. Hanno tutti occhi acquosi, branchie, pelle liscia e un colorito grigio-bluastro, ma a parte questo il loro aspetto può variare moltissimo da quello di "esseri umani dai tratti inquietanti che vivono in isolati villaggi di mare" a "creatura degli abissi vagamente umanoide". Amano armarsi di arpioni, non si allontanano mai dal mare e dalla costa, e cercano di emulare nei loro branchi i modi di vita degli umani, a volte perfino mescolandosi con loro. I loro corpi secernono una tossina estremamente rara e pericolosa, che a volte usano nelle loro imboscate e li rende estremamente resistenti.



DRACE

Umanoide Medio (Drace), generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 19 (3d8 + 6)

Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Resistenza ai Danni acido, freddo, necrotico

Abilità Percezione +2, Sopravvivenza +2

Sensi Percezione passiva 12, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Anfibio. Il drace può respirare in aria e in acqua.

Sguisciante. Il drace dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Arpione. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/24 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti o 7 (1d10 + 2) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia. Se il drace mette a segno un colpo critico contro una creatura, il bersaglio viene afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché il drace afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce 4 (1d8) danni perforanti all'inizio di ogni suo turno e il drace non può usare l'arpione su un altro bersaglio.

REAZIONI

Tetra Tossina. Quando una creatura colpisce il drace con un attacco in mischia, il drace rilascia una tossina velenosa. L'attaccante deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce, subisce 2 (1d4) danni da acido più 2 (1d4) danni necrotici ed è avvelenato fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenato.

SORCI VERDI

Uno sciame ributtante di topi, estremamente aggressivi e inquietanti nell'aspetto. Si nutrono degli scarti che scovano in giro, spesso occupando gli angoli secondari delle tane di altri mostri, cosicché, quando ne trovano in abbondanza, proliferano fino a formare orde infinite. La loro pelliccia è di colore verde malsano, vagamente luminescente, e il loro corpo è contaminato da qualche alterazione nefasta.

Sono soliti muoversi in gruppo, riversandosi all'improvviso fuori da anfratti e cavità. Al loro subitaneo apparire, si viene spesso colti da una sensazione di stordimento e paura per via della loro natura alterata e maledetta, e questo effetto innaturale costituisce la loro arma più peculiare e temuta.



SORCI VERDI

Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento

Classe Armatura 10

Punti Ferita 21 (6d8 - 6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)	2 (-4)	11 (+0)	2 (-4)

Resistenza ai Danni contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 9 m

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Olfatto Acuto. I sorci verdi dispongono di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un topo Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

AZIONI

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. **Colpito:** 5 (2d4) danni perforanti o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

REAZIONI

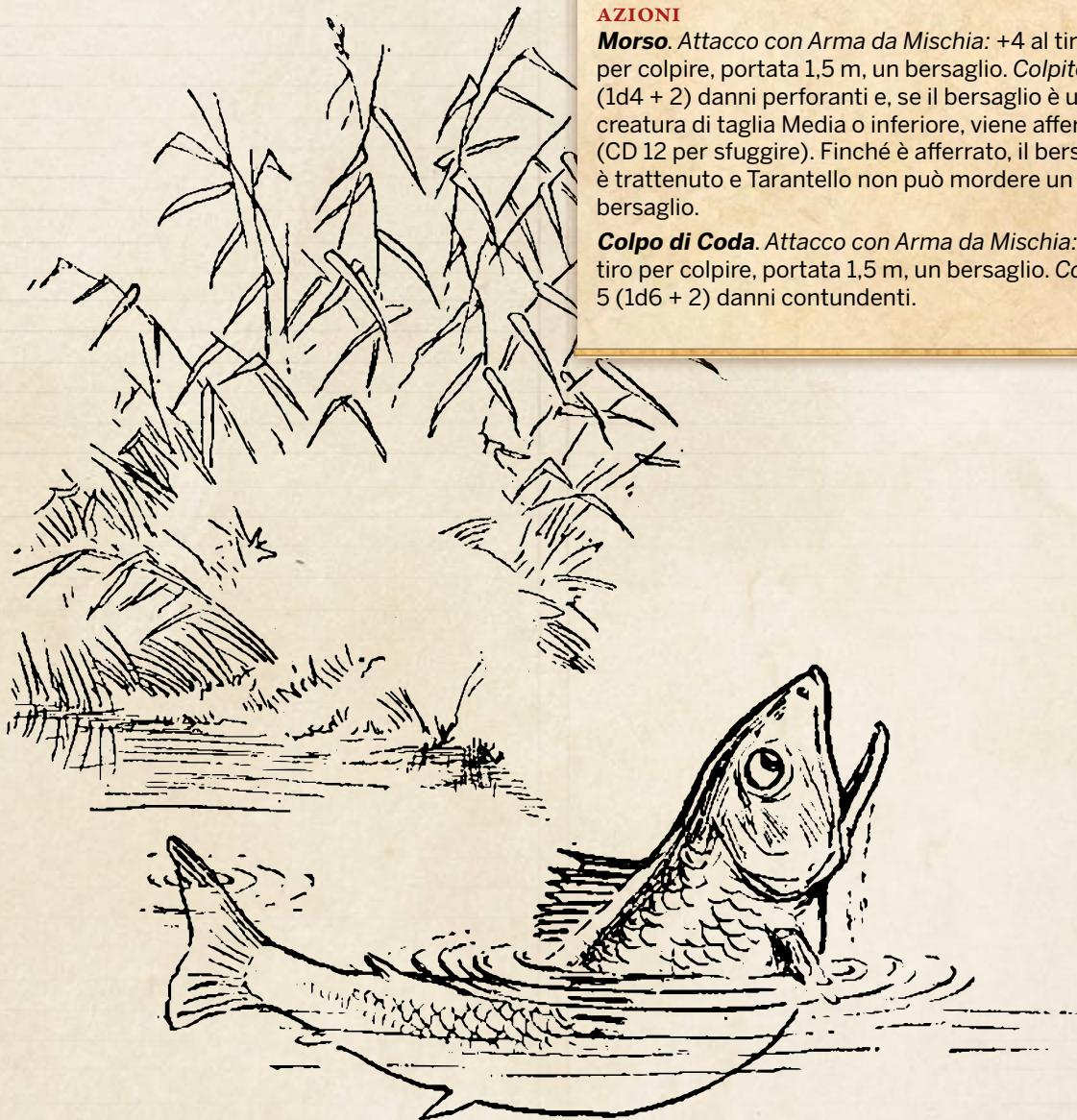
Presagio Nefasto (Ricarica 6). I sorci verdi obbligano magicamente una creatura situata entro 9 metri da loro e che essi siano in grado di vedere a effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni psichici ed è spaventato fino all'inizio del turno successivo dei sorci verdi.



TARANTELLO, IL TONNO PARLANTE

Un tonno di taglia media, ma troppo grosso per riconquistare la via del mare, è finito per restare intrappolato chissà come nell'antro del pescatore verde. Tarantello, così dice di chiamarsi questo strano essere, è appunto anche in grado di parlare. Vive imprigionato nella sua pozza d'acqua, nutrendosi del poco che riesce a racimolare, e verte in condizioni di evidente difficoltà. È però estremamente intelligente, acuto osservatore e conosce tutti i segreti del pescatore.

Affetto da inguaribile logorrea, tende ad assumere un atteggiamento altezzoso, parla in modo forbito ed è convinto di poter dire la sua su ogni questione.



TARANTELLO

Bestia Media, legale neutrale

Classe Armatura 12

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 0 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	8 (-1)

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1/8 (25 PE) **Bonus di Competenza:** +2

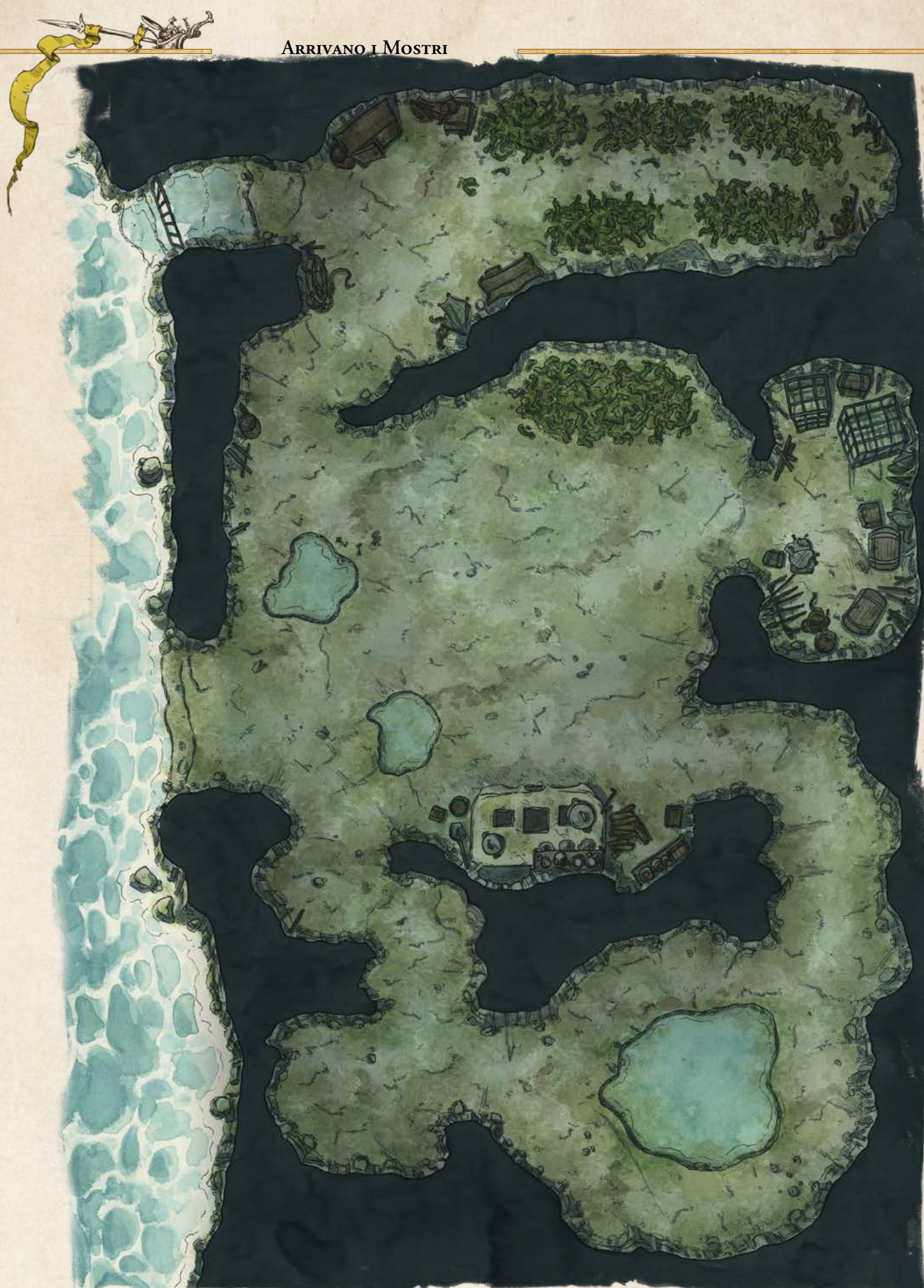
Pesce. Tarantello può respirare soltanto sott'acqua.

Loquace Oltre Ogni Misura. Tarantello è in grado di parlare per molto tempo senza prendere fiato.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti e, se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, viene afferrato (CD 12 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e Tarantello non può mordere un altro bersaglio.

Colpo di Coda. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.





TANA: ANTO DEL PESCATORE VERDE

Laddove le coste appaiono scoscese, alle pendici delle scogliere più impervie o nelle insenature più difficili da raggiungere, è lì che i pescatori verdi accomodano di solito le proprie tane. Altre volte, prendono possesso di scogli isolati, insenature nascoste lungo riviere sabbiose, sponde di stagni e fiumi sinuosi. In tutti i casi prediligono essere vicino ad acque dove si rifugiano grossi banchi di pesce e che sono terreno di caccia dei predatori; tutti bottini succulenti per i pescatori verdi.

Celato da rocce, scogli o vegetazione, l'ingresso della tana del pescatore verde è spesso annunciato dal tanfo nauseabondo della putrefazione. A volte questi accessi sono mezzi allagati o del tutto sommersi, visto che il mostro non ha alcun problema a entrare e uscire nuotando.

Quello che non può mancare, nella tana di un pescatore verde, è un grosso ambiente adibito a cucina. Si tratta di spazi allestiti con tutto l'occorrente, dal pentolame alle graticelle, dalla farina con cui questi esseri adorano cucinare il pesce, all'olio che si procurano nelle rare sortite per saccheggiare le barche dei pescatori. C'è sempre uno spazio per il fuoco, che si tratti di un braciere rudimentale o di un vero e proprio camino, e pure delle vasche dove viene tenuto in vita il pesce in attesa di cibarsene. Di solito è in questo stesso ambiente che i pescatori verdi approntano anche i loro luridi giacigli.

I pescatori verdi sono esseri schivi che amano il più totale isolamento. Alle volte però sopportano la convivenza con qualche creatura asservita, come predatori tenuti come animali da guardia, mostri saprofagi e draci. I rapporti che ne scaturiscono sono per lo più fondati sulla reciproca convenienza; in particolare i draci, esseri codardi e meschini, barattano i propri servigi al pescatore verde in cambio di protezione.

È raro che qualche viandante possa imbattersi nella tana di un pescatore verde; tuttavia, questi luoghi sono spesso oggetto di leggende e di spaventose dicerie. Alle volte, nelle bettole dei villaggi costieri, qualcuno potrebbe raccontare di aver visto pennacchi di fumo sollevarsi da qualche remota scogliera, dove il fuoco non avrebbe ragion d'essere. Quando questo avviene, la gente del luogo non ha dubbi: meglio stare alla larga, meglio dimenticare quella zona...

Quella che segue è un esempio della tipica tana costiera di un pescatore verde, che condivide il suo antro con alcune altre creature minori.

I – INGRESSO PRINCIPALE

L'accesso principale alla tana del pescatore verde è un'imboccatura ampia e frastagliata, dal cui interno proviene un lezzo di pesce marcio e acqua stagnante. La zona non è soggetta al moto delle maree, e il passaggio rimane costantemente sommerso, ma solo per mezzo metro.





Sul fondale tuttavia il pescatore verde ha posto, proprio al centro, una trappola da pesca fatta di spuntoni di legno, ami, lenza e pesi di piombo, adatta a catturare prede generiche quanto a infastidire i curiosi. Essendo sotto il pelo dell'acqua, la trappola può essere scoperta solo superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Chiunque vi metta il piede sopra fa scattare l'ordigno, subendo 7 (2d6) danni perforanti e la condizione di trattenuto. Il bersaglio può usare la sua azione per effettuare con successo una prova di Forza con CD 15, per liberare se stesso o un'altra creatura trattenuta.

2 – ANTRO DEL PESCATORE

Questa grotta principale rappresenta la tana vera e propria del mostro, la caverna dove trascorre tutto il proprio tempo quando non è a pesca. Ci sono un paio di pozzanghere che nascondono fosse profonde un metro, dove il **pescatore verde^{BE}** tiene il pesce in vita per cucinarlo in seguito, il suo fetido giaciglio e la sua cucina: un angolo ben allestito, dotato di graticole, rifornimenti e strumenti da cucina. Sopra la cucina c'è un cammino naturale che conduce verso l'esterno, alto una ventina di metri ma tanto ampio e frastagliato da poter essere usato come via segreta di accesso o fuga.

3 – CAVERNA DEI DRACI

La caverna a nord è abitata da una combriccola di 2d4 + 4 **draci^{BE}**, che hanno offerto la propria sottomissione al pescatore verde. In cambio della sua protezione, sorvegliano l'antro quando il loro padrone non c'è e gli portano ogni giorno del pesce da consumare. La caverna ha un proprio ingresso, sottomarino, che sbuca in mare a un paio di metri sotto la superficie, ed è chiuso da una grata di metallo scalagnata. I draci amano atteggiarsi a esseri civilizzati e hanno addobbiato la loro camera di materiale saccheggiato a naufragi e relitti: reti, un timone, un armadio, una polena da compagnia. Sono fedeli al loro padrone solo per il terrore che questi provoca in loro, e sono disposti a tradirlo immediatamente se lo dovessero vedere sconfitto.

4 – DISPENSA

Contiene gabbie di legno e vimini per le prede più grosse del pescatore verde, nasse, ami, piombi, galleggianti, le sue reti fetide più un paio di cassapanche piene di preziosi: 3d6 (10) perle (dal valore di 20 gransoldi ciascuna), 3d4 (7) coralli (dal valore di 10 gransoldi ciascuno), 2d6 (7) conchiglie pregiate (dal valore di 5 gransoldi ciascuna), 1d4 (2) tele di bisso (dal valore di 100 gransoldi ciascuna), 4d6 x 10 (140) petecchioni.

5 – DISCARICA

Questo stretto anfratto è usato dal pescatore verde per gettarci ogni scarto e rifiuto che potrebbe risultare ancora utile: pezzi di fasciame, legna da ardere, ossa e vestiti delle sue vittime, e così via... è infestata da diversi sciami di **sorci verdi^{BE}**, che prosperano in tanto degrado.

6 – GROTTA ALLAGATA

Quest'area si trova in parte sotto il livello del mare ed è occupata quindi al centro da una pozza di acqua salata collegata con l'esterno tramite un piccolo sistema di grotte sommerse. Il cunicolo di ingresso dal mare è stretto e impervio e sbuca a circa cinque metri sotto la superficie, ma non ha trappole, né grate di protezione. Nella pozza è inoltre rimasto intrappolato un tonno parlante, **Tarantello^{BE}**, che non riesce più a tornare in mare aperto.

Il pescatore verde non viene quasi mai in quest'area, perché i cunicoli per entrarci sono troppo stretti. Tarantello è disperato, si lamenta costantemente ed è quasi in fin di vita: farà di tutto per chi lo dovesse aiutare a venire fuori da queste grotte.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Affondatori. Una banda di scorritori della costa ha trovato il luogo ideale per installare il proprio covo, dove 1 attirare le navi e farle affondare, contrabbandare merci e nascondersi. Peccato che la zona sia occupata già da uno sgradevole vicino...

Sparizioni. In un remoto villaggio costiero, abitato da una comunità di pacifici pescatori, cominciano a susseguirsi misteriose sparizioni. Sono soprattutto i giovani a non tornare a casa la sera. Qualcuno vocifera che sul villaggio sia caduta una maledizione, altri che vengono risucchiati dal mare. Una fanciulla, cui nessuno dà credito perché ritenuta folle, giura che sono stati rapiti da Barbalga, un essere mostruoso che abita le scogliere.

Naufragio. La nave sulla quale viaggiavano i personaggi è rimasta vittima di un naufragio. Una spaventosa tempesta l'ha spinta contro le scogliere, distruggendola. I personaggi si ritrovano miracolosamente vivi su una spiaggia isolata e non impiegano molto a comprendere che uno di loro è sparito. Non sanno, però, che lo sventurato non è rimasto vittima delle onde, ma prigioniero della rete di un pescatore verde.

Mastro taverniere. La taverna *Al gabbiano spennato* è rinomata per le prelibatezze preparate dal mastro cuoco. Si dice che questi custodisca un vecchio volume colmo di ricette succulente, con le quali delizia i palati degli avventori. Ne esiste una, però, che non è mai riuscito a preparare; è diventata un'ossessione per lui e sarebbe disposto a ricoprire d'oro chiunque fosse in grado di procurargli l'ingrediente fondamentale: gli stracci verdi!

Patto. Il paese di Boccamorta è un agglomerato di tuguri fatiscenti in riva al mare. Da anni è sottoposto al giogo di un pescatore verde che ha stretto un'intesa con i cittadini: in cambio di cibo e bevande il mostro promette di non fare del male a nessuno. I personaggi vengono assoldati per rompere il diabolico patto.

Ritrovamento. I personaggi rinvengono una giovane donzella terrorizzata sulla spiaggia. Sembra la vittima di un naufragio, ma racconta di essere fuggita per miracolo dalla tana del mostro verde.

Straccetti Verdi Fritti

Per quanto il loro aspetto, odore, e in generale ogni loro caratteristica sembri dire qualunque cosa tranne "mangiami", i sorci verdi, se debitamente cucinati, presentano una consistenza piacevolissima e si rivelano intrisi di succhi speciali, che ne garantiscono il colore verde e straordinari effetti.

Per cucinare questa ricetta è necessario 1 kg (uno sciame) di sorci verdi.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi degli Straccetti Verdi Fritti alla Fermata del Carrozzzone, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 kg di carne di sorci verdi può essere venduto a un acquirente interessato a 5 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

STRACCETTI VERDI FRITTI ALLA FERMATA DEL CARROZZZONE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
sorci verdi (alla bisogna: ranocchi)	15-30 minuti per la cottura, un paio d'ore almeno per la marinatura	Per cuochi che lo sian da almeno mezza giornata
Ingredienti		
- 1 kg di carne di sorci verdi	- birra	- sale
- farina	- vino bianco secco	- noce moscata
- 1 scalogno	- prezzemolo	
- pepe nero	- strutto o burro o olio d'oliva	
- salvia e rosmarino	- acqua	

Metodo: Questa ricetta è tipica del Falcamonte e della cucina delle genti di montagna. Rappresenta un piatto della cucina povera, quella per cui la gente arriva a cacciare perfino queste creature orrende per nutrirsiene. La versione più raffinata e meno pericolosa prevede l'uso di rane, rospi e ranocchie. Questa particolare versione è quella di una celebre bettola per postiglioni che si trova lungo una delle vie principali della regione, "la Fermata del Carrozzzone". La versione che usa ranocchi e rospi non fornisce purtroppo degli effetti particolari.

Si faccia a straccetti la carne di sorci

verdi e si lascino questi a marinare col vino bianco per due ore o più, poi le si asciughi non troppo e le si disponga sì da poterle cospargere d'un trito di scalogno, salvia, rosmarino, pepe e sale. Si prepari una pastella leggera, non come molte ricette d'ignoranti che soli s'appellan magistri e ogne cosa appesantiscono con l'ove: saran bastanti un paio di pugni di farina impastata coll'acqua e la birra. Si tenga liquido il composto e vi s'aggiunga prezzemolo tritato e, se se ne disponga, grattugiatura della pregiata spezia ch'è appellata "noce moscata".

In una padella larga si metta a scaldare

lo strutto, o in mancanza burro o, come ultima scelta, olio d'oliva; quando sia ben bollente, si passino i pezzi della magra carne in pastella accchè ne sian del tutto coperti e li si metta a friggere, ravvivando la fiamma a fine cottura.

Si regoli di sale e si servano ben caldi.

Avvertenze: chi cucini come si conviene questa prelibatezza pu star certo che tutti ne saranno al corrente, poiché emetterà un lezzo che gli sarà utile a imporsi sull'altrui con la semplice presenza. Purtuttavia, il troppo stroppia, e in caso di talento mancato si finirà avvelenati per le proprie stesse mani.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1kg di carne di sorci verdi permette di ottenere l'equivalente di 4 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi di Straccetti Verdi Fritti alla Fermata del Carrozzzone inizia a emettere un odore molto penetrante e avvolgente intorno a sé, che dura per 3 ore ed è in grado di stordire e confondere chi lo circonda: ogni creatura che inizia il proprio turno entro 1,5 metri da essa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune a questo effetto per 3 ore.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata per 3 ore.

Trollor

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: AUSONIA

AMBIENTE: MONTAGNA E CAMPAGNA

TIPO DI TANA: TRULLO

ORIGINI FOLKLORICHE

La fonte d'ispirazione per i trolli va rinvenuta nelle bizzarre abitazioni diffuse in una zona ben precisa del meridione d'Italia, in Puglia. Queste strutture costruite a secco e con moduli di forma conica, dette appunto trulli, erano in origine ricoveri per bestie e attrezzi, erette da pastori e contadini, ma qualcuno ritiene che la loro origine vada fatta risalire alla preistoria mediterranea. Oggi il sito di Alberobello, con le sue centinaia di trulli perfettamente conservati e usati come alloggi turistici e negozi, fa parte della lista Unesco dei siti considerati Patrimonio Mondiale dell'Umanità.

Spesso, in questi edifici, trovava riparo la capra garganica, dialettalmente chiamata *nustrale*, animale noto per la capacità di adattarsi alle condizioni più disparate e fonte di ispirazione per le capre trolle che ne costituiscono la versione fantastica e più aggressiva.

I citrilli, invece, nascono dall'assonanza con il termine italiano citrullo che indica una persona poco intelligente, che compie azioni insensate. Il citrullo è un bamboccio che non sta mai fermo, sempre impegnato in azioni stolte. Secondo i più, l'etimologia del termine andrebbe rinvenuta nel latino *citrum* che sta per cetriolo, zucca e indicherebbe quindi la durezza e la rigidità mentale. Proprio come i citrilli, stolti come le pietre delle montagne.

I trolli sono semigianti dalla pelle spessa e ruvida come le pietre con le quali costruiscono le proprie caratteristiche e omonime abitazioni. Altrettanto mediamente sui tre metri, rudi e violenti, vivono in zone montuose o di campagna molto isolate, conducendo un'esistenza di prepotenze, saccheggi, ignoranza e, soprattutto, pastorizia. Sono relativamente diffusi in Ausonia, soprattutto nella regione del Montebello. Potrebbero essere imparentati con i morganti, ma sono del tutto rozzi e incivilitizzati.

Il Grande Nustrale. I trolli venerano un essere mitologico che chiamano il Grande Nustrale, un dio dall'enorme testa cornuta e il corpo lanuginoso che ritengono il protettore dei caproni, delle montagne e della loro gente. In effetti, la base dell'organizzazione sociale dei trolli è l'allevamento di una particolare razza di capre dall'aspetto possente e dalla quale ricavano un formaggio dalle incredibili doti tonificanti. Usano realizzare ponti e sentieri per i viandanti, da cui poi pretendono il pedaggio.

I Villaggi dei Trolli. I villaggi dei trolli sono piccoli stanziamenti costituiti da una ventina di casolari in pietra, detti a loro volta "trolli" e costruiti con tecniche note solo a loro. Non è chiaro se siano questi esseri a prendere il nome dalle loro abitazioni, o viceversa. Le famiglie sono gerarchicamente organizzate: un Patriarca o una Matriarca, vale a dire il membro più forte fisicamente della famiglia, comanda tutti gli altri. Ogni famiglia, oltre a un buon numero di capre, è costituita da una dozzina di esemplari suddivisi fra i trolli, individui più piccoli e civilizzati chiamati mezzitrolli che si occupano della vita comune e delle opere di ingegneria, e i piccoli e molesti citrilli, che svolgono la funzione di servitori e guardiani delle greggi. Non è chiaro se le tre tipologie di creature rappresentino tre diversi stadi evolutivi della stessa specie, o tre sottospecie diverse. Ma nessuno vuole davvero saperlo.

Gente depensante. Oltre alla pastorizia, i trolli non disdegno il taglieggio e la rapina ai danni degli sparuti gruppi di viandanti e mercanti che si avventurano tra le loro montagne. Non esitano a rapire i malcapitati per usarli come gingilli da maltrattare con le loro trivialità o da prendere a schiaffi dopo aver gozzovigliato. Pur non essendo esseri dallo spiccatissimo intelletto, hanno sviluppato una certa abilità nel lavorare la roccia e, grazie in particolare alle capacità ingegneristiche dei mezzitrolli, nell'utilizzarla per produrre stalle, casolari, magazzini, gallerie e ponti tra le montagne, che controllano imponendo salati pedaggi.



Formaggi e mazzate. I trolli sono istintivi, brutali e rissosi. Adorano ubriacarsi con le loro bevande a base di latte fermentato e ingozzarsi di formaggio, finendo per bravazzare. Ma, soprattutto, non resistono al fascino di una grossa rissa dopo una bella bevuta. “Trollano” – il termine viene usato proprio riferendosi a loro dalla gente dei villaggi vicini – i loro avversari con volgari e continue invettive, gorgonzolando nel loro incomprensibile dialetto dai suoni barbuglieschi. Adorano picchiare colpendo con il piccarello, il tipico bastone lungo e appuntito, con campanacci, che usano per governare le capre e preparare il formaggio. Non disdegnano peraltro pugni, testate o il lancio di grosse pietre contro le teste avversarie. La pelle coriacea li rende difficili da ferire e pare che il sangue dei trolli, temprato da millenni di dieta a base del formaggio lasciatogli in dono dal Grande Nustrale, sia immune a qualsiasi veleno.



TROLLO

Gigante Grande, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 115 (11d10 + 55)

Velocità 12 m, scalare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
21 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	12 (+1)	10 (+0)

Tiri Salvezza For +8, Cos +8

Abilità Atletica +8, Intimidire +3, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Resistenze ai Danni veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Stifa 7 (2.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Udito Acuto. Il trollo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Cacciatore Montano. Il trollo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per cercare tracce nei terreni rocciosi.

Pellaccia. Il trollo dispone di vantaggio alle prove di Costituzione e ai tiri salvezza su Costituzione.

AZIONI

Multiattacco. Il trolley effettua un attacco con il Piccarello, un attacco con la Testata e un attacco con il Tirapugni.

Piccarello. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Inoltre, se il trolley ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è stordito e assordato fino all'inizio del turno successivo del trolley.

Testata. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d4 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti cade a terra prono.

Tirapugni. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d4 + 5) danni perforanti più 7 (2d6) danni contundenti se il bersaglio è prono.

Masso. Attacco con Arma a Distanza: +8 al tiro per colpire, gittata 12/48 m, una creatura. *Colpito:* 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

AZIONI BONUS

Trollare (3/Giorno). Il trolley bersaglia una creatura entro 9 metri da lui. Se il bersaglio può udire il trolley, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti il trolley dispone di vantaggio ai tiri per colpire effettuati contro quella creatura fino all'inizio del turno successivo del trolley.

REAZIONI

Spallaccia. Il trolley aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco che lo colpirebbe. Per farlo, il trolley deve vedere l'attaccante.



MEZZOTROLLO

Non si conosce bene quale strana degenerazione (o evoluzione) della razza dei trolli abbia portato alla nascita delle loro varianti minori, come quella dei mezzitrolli. Meno imponenti e minacciosi dei loro parenti più ancestrali, i mezzitrolli sono però resistenti e tozzi e, soprattutto, molto più intelligenti. Sono dei furbi di tre cotte, e in realtà usano i trolli come picchiatori. Abili ingegneri, sono i mezzitrolli a costruire i villaggi e le strutture dove abitano i trolli in tutte le loro varianti, di cui sfruttano la presenza per avere protezione e servigi minori. Attaccano menando randellate oppure con la loro peculiare abilità nell'uso della magia. Sono infatti in grado di tramutare la propria pelle per renderla coriacea come quella dei trolli, anche se solo per poco tempo, ed evocare folate di vento per stendere i nemici o scagliargli contro letali raffiche di massi.



MEZZOTROLLO

Gigante Medio, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale; 16 con pelle coriacea)

Punti Ferita 60 (8d8 + 24)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Indagare +3, Natura +3, Percezione +4, Persuasione +2, Sopravvivenza +4, Storia +3

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 14, scurovizione 18 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 3 (700 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Udito Acuto. Il mezzotrollo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Resistenza alla Magia. Il mezzotrollo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Ingegnere Nato. Il mezzotrollo dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Indagare) e Intelligenza (Storia) riguardanti edifici e costruzioni.

AZIONI

Multiaattacco. Il mezzotrollo effettua due attacchi con il Randello Appuntito.

Randello Appuntito. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

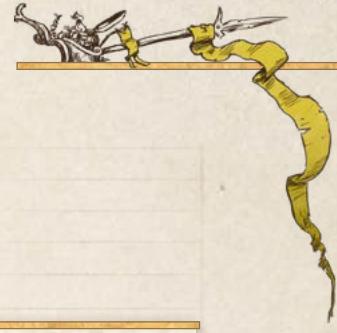
Raffica di Massi. Attacco con Incantesimo a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni da tuono. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è stordito fino all'inizio del turno successivo del mezzotrollo.

Incantesimi. Il mezzotrollo lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 12):

A volontà: *artificio druidico, parlare con gli animali*
2/giorno ciascuno: *onda tonante, passo veloce*
1/giorno ciascuno: *folata di vento, pelle coriacea*

REAZIONI

Sberla. Immediatamente dopo che una creatura entro 1,5 metri dal mezzotrollo lo colpisce con un tiro per colpire, il mezzotrollo può tirare una sberla contro quella creatura: quest'ultima deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 6 (1d6 + 3) danni contundenti.



CITROLLO

I più piccoli e dispettosi del trio, alti poco più di un metro, ma corpulenti e rocciosi, i citrolli sono molesti alla stregua di bambini capricciosi. Mal sopportati dai parenti più grossi, che li sfruttano come servitori caotici e inaffidabili, sono intenti in un'opera di scherno costante ai danni di chiunque incontrino. Sono soliti agire in gruppo, soprattutto quando attaccano compiendo confuse azioni collettive o subissando gli avversari di pietre scagliate con le amate fionde. Adorano gli attacchi a sorpresa e spesso si nascondono dietro i trolli per sbucare all'improvviso e colpire proditorialmente.



CITROLLO

Gigante Piccolo, generalmente caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 33 (6d6 + 12)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Abilità Furtività +5, Percezione +2

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Udito Acuto. Il citrello dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Insidioso. Il citrello può tentare di nascondersi anche se è oscurato solo da un trollo o da un mezzotrollo.

Tattiche dei Citrolli. Il citrello dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno un altro citrello, mezzotrollo o trollo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Attacco Molesto. Se il citrello sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, l'attacco infligge 3 (1d6) danni extra.

AZIONI

Multiaattacco. Il citrello effettua un attacco con la Spada Ricurva e uno con il Pugno, oppure due attacchi con la Fionda.

Spada Ricurva. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Fionda. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

REAZIONI

Fastidioso (Ricarica 5-6). Dopo che è stato effettuato un tiro per colpire contro di lui da una creatura che è in grado di vedere, il citrello può decidere di tirare un d20, dopodiché sceglie se l'attacco utilizzerà il tiro dell'attaccante o il suo.

CAPRA TROLLA

L'intera società dei trolli gravita intorno alle capre trolle, bestie robuste, aggressive e molto più grosse della capra media. La loro folta pelliccia è spesso di colore nero. Vengono allevati con cura se non addirittura con venerazione. Dal loro latte si ricava il formaggio che i trolli usano come elemento fondamentale della dieta per via delle riconosciute capacità tonificanti. Resistenti come le vette tra le quali vengono allevate, sono anche ottime compagne in battaglia per via della loro robustezza e delle violente cariche che sono in grado di effettuare. Non di rado, i mezzitrolli le usano come animali da guardia.

“Capra bestemmiata ha il pelo lucido”

- DETTO TROLLICO -

CAPRA TROLLA

Bestia Media, generalmente neutrale

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 19 (3d8 + 6)

Velocità 10,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

Bonus di Competenza: +2

Olfatto Acuto. La capra trolfa dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Ben Piantato. La capra trolfa dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati contro gli effetti che la buttarebbero a terra prona.

AZIONI

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se la capra trolfa si è mossi di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 3 (1d6) danni perforanti extra e, se è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti cade a terra prona.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.





TANA: IL TROLLO DEL TROLLO

Piccoli miracoli di ingegneria e vago abusivismo edilizio, i trolli dei trolli sono delle casette confortevoli costruite da blocchi di pietra finemente intagliati incastriati uno nell'altro. Nessuno sa dire il motivo per cui la loro struttura regga, vista la mancanza di qualsivoglia cemento o calce a tenerle assieme, ma sono svariate le teorie che tentano di spiegarne la robustezza. C'è chi dice che i blocchi di pietra siano lavorati in modo da avere una scanalatura bassa in cui si inseriscono degli speciali elementi circolari, scolpiti sulla cima, in modo da creare incastri perfetti (nota la storia del trollo che ha camminato su uno di questi mattoncioni a piedi nudi e le cui urla si sono sentite fin nelle Contrade Dimenticate), e c'è anche chi dice che le strutture siano tenute assieme in equilibrio perfetto dalla volontà del Grande Nustrale.



ALCUNI TROLLI SFRUTTANO LO SPAZIO IN ALTEZZA CON CREATIVI SOPPALCHI



Spesso un trollo è composto da tre zone distinte.

ABITAZIONE

Quella principale è anche la più grossa, che funge da abitazione vera e propria. Dotata di ogni agiatezza, sono presenti tavolacci per i pasti, letti per dormire, un grandissimo focolare per cucinare succulenti cosciotti di capra citrolla lasciati a frollare al sole per mesi e una dispensa sempre rifornita. Spesso è presente un soppalco con altri letti e usato come magazzino per i formaggi stagionati.

LA STANZA DEI FORMAGGI

La seconda sala più importante è la stanza dei formaggi, luogo dall'odore di caglio insopportabile, dotato di una vasca dove i trolli preparano il loro alimento preferito. Se non abituati, gli effluvi di fermentazione e stagionatura presenti possono mettere alla prova anche gli stomaci più forti.

CANTINA

L'ultimo locale è una sorta di cantina a pian terreno, dove si trovano botti accatastate di idrocaglio fermentato, chiamato anche latte di trollo. Chiunque sia stato così ardito da provarlo, dice che il sapore è tanto forte da dare i conati, ma di rimando riempie il corpo di energia, almeno secondo quanto riferito da terzi. Di solito non ci si ricorda più nulla dopo il primo sorso.

Di fianco alla cantina, per sfruttarne appieno gli effluvi, spesso si trova una stanza segreta, riservata ai malcapitati ospiti che hanno avuto la sfortuna di bazzicare da quelle parti, "invitati" dai trolli dopo averli prelevati coattivamente e spogliati di ogni loro bene.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Pizzo Trollico. La famiglia di trolli di Macabeo si è impossessata dell'unico passo in grado di collegare due valli montane e ne controlla l'accesso imponendo dazi salatissimi. Bisogna trovare un modo per riconquistarlo, se necessario passando sul cadavere di Macabeo, che ha la simpatica abitudine di stringere un nervo di bue intorno alla testa dei suoi nemici catturati fino a fargli scoppiare gli occhi dal guscio...

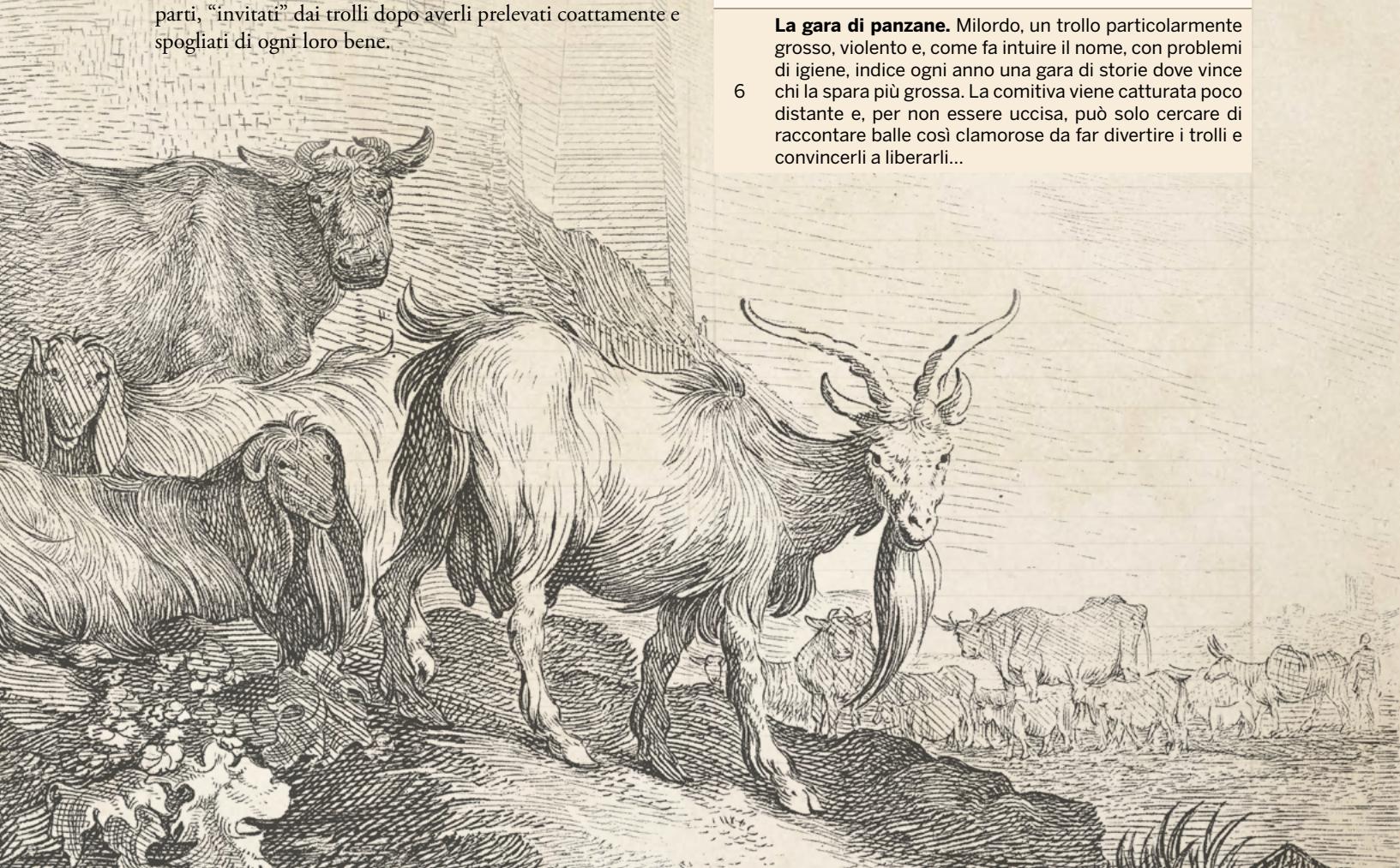
Paura e delirio al Villaggio Trollo. La cricca deve trovare il modo di rubare un pezzo di formaggio trollo da un loro villaggio; è l'unico modo per salvare la vita a una bambina gravemente malata di un villaggio di contadini a valle. Fra trolli ubriachi, cembali posseduti che suonano all'impazzata e capre trolle che prendono a cornate i muri (e vincono), non sarà facile.

Ai, t'ho visto sporta alla ventana. Il capo di una piccola comunità di cacciatori è angosciato dalla scomparsa del figlio, sparito durante una battuta. È stato fatto pioniero dalla nerboruta trola Agolicanta, alle canaglie starà scoprire il suo destino e come liberarlo, per ricevere la ricompensa.

Pastorale Brancaloniana. In una sperduta e sitibonda contrada di trolli, un mezzotollo fuggiasco vuole organizzare una sorta di rivoluzione. Non accetta più il modo di governare di alcuni capifamiglia, e cerca di reclutare i personaggi per un piccolo aiuto. In cambio, una grande quantità di formaggio!

Non dire capra se non l'hai nel sacco. Un manipolo di pastori è entrato in possesso di una capra trola, fuggita chissà come al proprio gregge. Per i trolli è un'onta inaccettabile.

La gara di panzane. Milordo, un trollo particolarmente grosso, violento e, come fa intuire il nome, con problemi di igiene, indice ogni anno una gara di storie dove vince chi la spara più grossa. La comitiva viene catturata poco distante e, per non essere uccisa, può solo cercare di raccontare balle così clamorose da far divertire i trolli e convincerli a liberarli...



Capra Trolla ai Sapori

Piatto rustico della selvatica cucina ausonica, solo per palati pronti a tutto.

Per cucinare questa ricetta è necessario 1,5 kg di carne di capra trolle.

Un personaggio può estrarre l'ingrediente dal mostro senza effettuare nessuna prova. Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 10.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Capra Trolla ai Sapori oltre ai normali effetti della ricetta subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1,5 kg di carne di capra trolle può essere venduto a un acquirente interessato a 15 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

CAPRA TROLLA AI SAPORI

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: media
Capra Trolla (alla bisogna: cinghiale)	5 ore	Per cuochi che sappian vincere una tenzone che non sia di rutti
Ingredienti		
- 1,5 kg di carne di capra trolle	- 2 rametti di rosmarino	- vino rosso per la marinatura
- un gambo di sedano	- 2 foglie di salvia	- vino bianco secco
- 2 carote	- 5 bacche di ginepro (o anche più, a piacere)	- olio d'oliva
- 1 cipolla	- 2 chiodi di garofano	- una foglia d'alloro
- 2 spicchi d'aglio	- pepe nero in grani	- 10 pomi d'oro
- 2 foglie d'alloro		- sale

Metodo: poiché le capre trolle hanno carnì coriacee e di molto ostinate ad ammollarsi, occorre incidere un grosso pezzo di polpa (almeno un chilogrammo e mezzo) e marinarlà coi sapori suddetti, ridotti in trito, per mezza giornata o più. Non si butti la marinatura, che servirà in seguito. Tolta la carne dal vino, la si riduca a pezzi circa come nocciola, poi si scaldi in casseruola abbondante olio d'oliva. Quando sia ben bollente, s'aggiunga la carne e la si rosoli qualche

minuto, rigirandola. Allorché sia ben dorata, si tolga la schiuma ch'avrà rilasciata (ponendo attenzione a non gettar pure la carne, chimere di testa d'uomo e sue pudenda), s'aggiunga altro olio alla carne e, quando sia bollente, vi s'uniscano i sapori della marinatura, a eccezione del vino rosso, che si getterà. Dopo la seconda scottatura, s'aggiunga copioso vino bianco secco.

Si pazienti finché il vino non sia evaporato e si versi il pomì d'oro a

piccoli pezzi, o meglio ridotto a polpa, poi lasciar cuocere a fuoco ben basso un'ora circa, aggiungendo acqua alla bisogna e rimestando di quando in quando. A fine cottura, aggiunger la foglia d'alloro. Usare l'tingolo per condire abbondanti gnocchetti o mangiar così come si trova.

Avvertenze: tener lontane l'armi da dove si banchetta, che la carne di capra trolle sazia la pancia ma fa prudere ancor più le mani.

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1,5 kg di carne di capra trolle permette di ottenere l'equivalente di 3 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi della Capra Trolla ai Sapori si sente subito ristorata: ottiene 5 punti ferita temporanei. Inoltre, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per l'ora successiva.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti ogni tiro per colpire in mischia effettuato contro di lei dispone di vantaggio per l'ora successiva.



Alter Ego della Pasta Mater Tenebrarum

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: OVUNQUE

AMBIENTE: VARIO

TIPO DI TANA: MULINO OSCURO



ORIGINI FOLKLORICHE

La Pasta Mater Tenebrarum e il suo culto, gli alimentali di mostarda, i polentini, i cuocomanti e la Cucineria Oscura sono ispirati alla grande cultura culinaria italiana. Costituiscono, in sostanza, la versione bizzarra, grottesca e ironica della passione (e un po' del fanatismo, ammettiamolo) del popolo del Bel Paese per le ricette e i fornelli, la traduzione in salsa spaghetti fantasy del legame, quasi viscerale, che ogni regione della penisola intrattiene con la propria tradizione alimentare.

Non è esagerato affermare che, in certi casi, in Italia le tradizioni gastronomiche assumono i connotati di una religione popolare, di una liturgia folcloristica, colorata e chiassosa e, da questa constatazione, nasce l'idea del culto della Pasta Mater

Venerata come una dea, talmente potente da essere un concetto astratto e apparire nel nostro piano terreno solo attraverso incarnazioni temporanee o alter ego, la Pasta Mater Tenebrarum è un'entità demoniaca, un abominevole ammasso alimentare cosmico che frigge e sobbolle al centro dell'universo. È la regina delle arti culinarie infernali, signora suprema degli impasti, madre di tutte le paste, dominatrice degli alimentali di cibo e dei più diabolici esperimenti gastronomici. È adorata da un suo culto oscuro come una dea, prosperando e proliferando in un'esistenza virtuale dalla quale però, talvolta, cola come sugo bollente nel nostro mondo terreno. Quando la Pasta Mater si manifesta, adora assumere le sembianze di una donna dal corpo gigantesco, spesso abbigliata a guisa di una cuoca satanica e folle.

Mamma mia! I poteri della Pasta Mater sono insondabili e indicibili. Le sue rarissime reincarnazioni umane, invece, per quanto potenti, sono affrontabili e si possono distruggere. Si tratta di creature senzienti generate dal Mucore, la sua essenza magica, trattata con speciali alimenti in grado di conferirle una forma organica umanoide e compatta, diversamente dagli Alimentali che sono sempre e solo forme mostruose, sgraziate e prive di intelletto. La manifestazione fisica della Pasta Mater è anch'essa una figura misteriosa – vederla significa spesso morte certa, in un'ordalia di spaghetti e sughi – ma si è riusciti comunque a elencare alcuni dei suoi poteri. Si favoleggia di un mantello di pizza, che ella agita come una danzatrice folle, imprigionando i propri nemici; dello Spaghettonado, un tornado di spaghetti lanciati come multipli tentacoli o fruste; di focaccine unte ma buonissime, che sibilano come delle lunghe esse; infine, il potere più osceno di tutti, l'Apocalisse della Pizza Ananasso, che nessun essere ha mai visto senza impazzire e decidere di abbandonare la propria esistenza terrena.





“Abbassiamo i fuochi dei fornelli quando parliamo di lei. Il suo regno non è grande, altrimenti non vi sarebbe più cibo; ma dentro quel regno il suo potere è assoluto. Il suo capo, coronato di un cappello bianco come quello dei Cucinieri Primordiali di Plutonia, si erge fin quasi a celarsi allo sguardo. Non si china mai; e i suoi occhi sollevandosi così in alto potrebbero esser nascosti dalla distanza. Ma, quali essi sono, non possono essere nascosti; attraverso il triplice velo di spezie che la circonda, la fiera luce di un’ardente fame, che mai non ha posa al mattutino o ai vespri, al mezzodì o alla mezzanotte, alla marea crescente o alla marea calante, può esser veduta da terra. Ella sfida il Padre Terno e il Fato Padrino.

Ella è la madre delle cucine; l’ispiratrice dei forni.

Molto si affondano le radici del suo potere; ma ristretto è il numero di coloro su cui domina. Poiché ella può avvicinare solo coloro in cui un appetito profondo è stata sconvolto da un’intima convulsione culinaria; coloro in cui lo stomaco trema e la gola vacilla sotto i colpi combinati di primi, secondi, contorni e dolciumi. Madonna si muove fra i tavoli imbanditi dello spirto con passi incerti, rapidi o lenti, ma sempre con tragica grazia. Non porta pentole né padelle, cucchiai né forchette; poiché sebbene venga di rado fra gli uomini comanda a forza tutte le pentole e le padelle, tutti i cucchiai e le forchette.

Il suo nome è Pasta Mater Tenebrarum, Nostra Signora Tenebrosa della Pasta.”

- DAL GRIMORIO “PAJATA DE PROFUNDIS”,
DI TOMMASO DI SQUINCIO -



ALTER EGO DELLA PASTA MATER TENEBRARUM

Demone Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 241 (23d10 + 115)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	19 (+4)	24 (+7)

Tiri Salvezza Cos +11, Sag +10, Car +13

Abilità Arcano +10, Percezione +10, Religione +10

Resistenze ai Danni necrotico

Immunità ai Danni veleno; perforante, contundente e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, privo di sensi, spaventato

Sensi Percezione passiva 20, vista pura 36 m

Sfida 20 (25.000 PE) **Bonus di Competenza:** +6

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se l'alter ego fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. L'alter ego dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'alter ego sono magici.

Lievito Esplosivo. Quando l'alter ego muore, il suo corpo esplode in un vortice di Mucore. Ogni creatura situata entro 6 metri dall'alter ego deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da fuoco ed è trattenuto fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è trattenuto.

AZIONI

Mutiattacco. L'alter ego effettua due attacchi con il Mattarello Supremo oppure con le Focaccine della Nonna Esse. Poi, può usare Mantello di Pizza.

Mattarello Supremo. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 15 (2d8 + 6) danni contundenti o 24 (4d8 + 6) danni contundenti mentre è sotto l'effetto di Lievitare.

Focaccine della Nonna Esse. Attacco con Arma a Distanza: +10 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, una creatura. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni contundenti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 19, altrimenti la focaccina gli si incastra nella gola e inizia a soffocare. Finché una creatura resta cosciente, può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, ponendo fine all'effetto su di lei in caso di successo. Se una creatura non ha bisogno di respirare o non ha una bocca, quest'effetto non funziona su di lei. L'effetto su una creatura può terminare anche grazie all'incantesimo *ristorare inferiore*.

Mantello di Pizza. L'alter ego sceglie una creatura situata entro 9 metri e che essa sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21, altrimenti è intrappolata dalla pasta acida e appiccicososa della pizza: è trattenuta fino alla fine del turno successivo dell'alter ego e subisce 21 (6d6) danni da acido. Inoltre, a meno che il bersaglio eviti di subire tutti questi danni, qualsiasi armatura non magica di metallo indossata dal bersaglio subisce una penalità permanente di -1 alla CA, e qualsiasi arma non magica di metallo che il bersaglio trasporta o indossa subisce una penalità permanente di -1 ai tiri per i danni. La penalità peggiora ogni volta che un bersaglio è soggetto a quest'effetto. Se la penalità di un oggetto scende a -5, l'oggetto è distrutto. La penalità su un oggetto può essere rimossa dall'incantesimo *riparare*.

Gelato Dolce Morte. L'alter ego crea un'essenza di gelato che sfreccia fino a un punto a sua scelta situato entro 36 metri e che egli sia in grado di vedere, dove si disgrega in uno tsunami di ghiaccio aromatizzato. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 9 metri centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se lo fallisce, subisce 17 (5d6) danni da freddo più 17 (5d6) danni da veleno e la sua velocità si riduce di 3 metri fino all'inizio del turno successivo dell'alter ego, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e la sua velocità non è dimezzata.

Spaghettinato. L'alter ego scaglia una raffica di spaghetti in una linea lunga 24 metri e larga 3 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 21; se lo fallisce, subisce 27 (6d8) danni contundenti ed è trattenuta dagli spaghetti fino alla fine del turno successivo dell'alter ego, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è trattenuta. Se il tiro salvezza del bersaglio fallisce di 5 o più, inoltre, la creatura non può usare reazioni fino alla fine del turno successivo dell'alter ego.

Apocalisse della Pizza Ananasso. L'alter ego evoca un vortice di pizze all'ananas che riempiono un cilindro di 4,5 metri di raggio e alto 18 metri, centrato su di un punto entro 27 metri e che l'alter ego sia in grado di vedere. Il vortice si mantiene per pochi istanti, poi le pizze cadono a terra. Ogni creatura nell'area del cilindro che è in grado di vedere il vortice deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21. Se lo fallisce, è spaventata per 1 minuto. Fintanto che è spaventata in questo modo, una creatura è incapacitata e la sua velocità è pari a 0. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Inoltre, se la creatura subisce dei danni, l'effetto per lei termina.

**AZIONI BONUS**

Evoca il Pranzo (1/Giorno). L'alter ego evoca magicamente 2d4 **polentini^{BE}**. Le creature evocate sorgono dalle pentole che sobbollono sempre intorno all'alter ego entro 36 metri da esso. Le creature evocate iniziano il proprio turno subito dopo quello dell'alter ego e obbediscono ai comandi mentali impartiti da esso (nessuna azione richiesta). Se l'alter ego non imparte loro un comando, le creature evocate non intraprendono alcuna azione. Ognuna delle creature evocate scompare dopo 1 ora, finché non scende a 0 punti ferita, finché l'alter ego non muore, o finché l'alter ego non le dissolve con un'azione bonus.

Fermentare (Ricarica 5-6). Se l'alter ego non ha subito danni da freddo o danni radiosi durante questo round, può recuperare 20 (6d4 + 5) punti ferita.

REAZIONI

Lievitare (Ricarica Dopo un Riposo Breve o Lungo). Dopo aver subito danni da fuoco, l'alter ego lievita e per 1 minuto aumenta le sue dimensioni, insieme a tutto ciò che indossa o trasporta. Mentre è ingrandito, l'alter ego è Enorme, raddoppia i suoi dadi di danni per gli attacchi con armi che usano Forza (inclusi negli attacchi) ed effettua le prove di Forza e i tiri salvezza su Forza disponendo di vantaggio.

AZIONI LEGGENDARIE

L'alter ego può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. L'alter ego recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Teletrasporto.** L'alter ego si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 36 metri che essa sia in grado di vedere.
- **Mattarello Supremo.** L'alter ego effettua un attacco con il Mattarello Supremo.
- **Mantello di Pizza (Costa 2 Azioni).** L'alter ego usa Mantello di Pizza.
- **Poteri Culinari (Costa 3 Azioni).** L'alter ego usa Gelato Dolce Morte, Spaghettinado o Apocalisse della Pizza Ananasso.



POLENTINO

I polentini sono una versione minuta dei più famigerati alimentari di polenta, anche noti come polentoniani. Sono esseri piccoli, infidi, collosi e feroci, alti circa mezzo metro. Sono creati in massa da pentoloni gorgoglianti di polenta vivificata tramite il Mucore. Usati solitamente per difendere le cucine segrete della Pasta Mater Tenebrarum, attaccano in massa qualsiasi intruso, combattendo anche fino a diventare un ammasso di polenta concia e inglobare gli avversari, usando anche armi contundenti come mattarelli, cucchiarelle e paioli. Perversa preparazione gastronomica combinata con pessime abitudini alimentari, sono in grado di prospere per anni nelle cucine più miserabili, nelle trattorie più brumose e nelle cantine più appartate del sottosuolo.

È invece impossibile incontrarli alla luce del sole, poiché dopo breve esposizione possono seccarsi fino alla morte. I polentini sono irresistibilmente attratti dal calore dei corpi, ma possono nutrirsi, o quanto meno assorbire al proprio interno, ogni sostanza, vivente o meno. I polentini possono essere generati dai Cucinieri Oscuri ma sono sempre collegati direttamente alla Pasta Mater Tenebrarum, della quale costituiscono un'oscena estensione extra-corporea.



POLENTINO

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 33 (6d6 + 12)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	1 (-5)	7 (-2)	4 (-3)

Resistenze ai Danni fuoco, veleno; tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Volgare, ma non può parlarlo

Sfida 1 (200 PE)

Bonus di Competenza: +2

Forma di Polenta. Il polentino può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Una creatura che tocca il polentino o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 2 (1d4) danni da fuoco. Inoltre, il polentino può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 2 (1d4) danni da fuoco.

Avversione alla Luce del Sole. Il polentino subisce 10 danni radiosì quando inizia il suo turno alla luce del sole. Finché rimane esposto alla luce del sole, subisce svantaggio ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica.

Congelamento. Se il polentino subisce danni da freddo, si congela parzialmente: la sua velocità è ridotta di 4,5 metri fino alla fine del suo turno successivo.

Natura Speciale. Il polentino non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiaattacco. Il polentino effettua due attacchi con il Cucchiarello.

Cucchiarello. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Onda di Polenta (Ricarica 5-6). Ogni creatura nello spazio del polentino deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12; se lo fallisce, subisce 7 (2d4 + 2) danni contundenti più 2 (1d4) danni da fuoco. Se la creatura è di taglia Media o inferiore, è anche afferrata (CD 12 per sfuggire). Finché il polentino afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio del polentino. Il polentino può afferrare una creatura di taglia Media o un massimo di due creature di taglia inferiore contemporaneamente grazie a questa capacità. All'inizio di ogni turno del polentino, ogni bersaglio afferrato subisce 7 (2d4 + 2) danni contundenti più 2 (1d4) danni da fuoco. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dal polentino può tirare fuori da esso una creatura o un oggetto effettuando con successo una prova di Forza con CD 12.

REAZIONI

Scindersi. Quando un polentino di taglia Media è soggetto a danni taglienti, si scinde in due nuovi polentini se possiede almeno 10 punti ferita. Ogni nuovo polentino ha un ammontare di punti ferita pari alla metà del polentino originale, arrotondando per difetto. I nuovi polentini sono di taglia Piccola. Inoltre, l'azione Onda di Polenta dei nuovi polentini può afferrare soltanto una creatura di taglia Piccola o un massimo di due creature di taglia Minuscola contemporaneamente.



ALIMENTALE DI MOSTARDA

Gli alimentali di mostarda sono un altro grottesco derivato della Cucineria Oscura: esseri molli, appiccicosi e dai colori vivaci, composti da un impasto piccante di frutta, zucchero e senape. Il loro carattere particolarmente speziato li rende difficili da gestire anche dai più abili cucinieri oscuri e non è raro che sfuggano al controllo e prendano a girare per le contrade più isolate del Regno, cercando incauti viaggiatori da inglobare nel loro abisso agrodolce. I più temuti sono quelli che bazzicano le zone costiere desertiche a sud di Plutonia, note come le dune sabbiose di Capocollo. Un'altra variante famigerata è quella del deserto di Accolla, in Torrigiana, tra la città di Iena, Malterra e la Val d'Orca. Qui vi sono difatti numerose cavità naturali: grotte, spesso inesplorate, che possono estendersi anche per centinaia di passi nel cuore delle colline. La terza è a Tasinnanta, tra il brullo entroterra e la valle desertica del Fiume Rosso, nel sudovest dell'isola.

Questa vallata digrada lentamente fino alla costa ed è arida e spopolata, punteggiata dall'imboccatura di antiche miniere risalenti all'Impero Draconiano, da cui ancora oggi sgorgano sottili ruscelli dalle acque ferrose che alimentano il fiume.

È proprio in queste gallerie abbandonate che si possono trovare queste sgargianti e perniciose creature.



ALIMENTALE DI MOSTARDA

Costrutto Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (13d12 + 52)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	7 (-2)	19 (+4)	2 (-4)	7 (-2)	3 (-4)

Resistenze ai Danni acido, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 6 (2.300 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Forma di Mostarda. L'alimentale di mostarda può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Una creatura che tocca l'alimentale o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 5 (2d4) danni da veleno. Inoltre, l'alimentale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 5 (2d4) danni da veleno.

Scioglimento. Se l'alimentale di mostarda subisce danni da fuoco, si scioglie parzialmente: la sua velocità è ridotta di 3 metri e i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino alla fine del suo turno successivo.

Morte Zuccherosa. Quando l'alimentale di mostarda muore, esplode e ogni creatura situata entro 6 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da veleno ed è trattenuta fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è trattenuta.

Natura Speciale. L'alimentale di mostarda non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. L'alimentale di mostarda effettua due attacchi con lo Zucchero Appiccicoso o con il Frutto Velenoso.

Zucchero Appiccicoso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 18 (4d6 + 4) danni da veleno e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti è trattenuto fino all'inizio del turno successivo dell'alimentale di mostarda.

Frutto Velenoso. Attacco con Arma a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, una creatura. Colpito: 17 (3d8 + 4) danni contundenti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenato fino all'inizio del turno successivo dell'alimentale di mostarda.

Mosto Cotto (Ricarica 5-6). Ogni creatura nello spazio dell'alimentale di mostarda deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, subisce 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 5 (2d4) danni da veleno. Se la creatura è di taglia Enorme o inferiore, è anche afferrata (CD 15 per sfuggire). Finché l'alimentale afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio dell'alimentale. L'alimentale può afferrare una creatura di taglia Enorme o un massimo di due creature di taglia Grande oppure un massimo di quattro creature di taglia Media o inferiore contemporaneamente grazie a questa capacità. All'inizio di ogni turno dell'alimentale, ogni bersaglio afferrato subisce 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 5 (2d4) danni da veleno. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dall'alimentale può tirare fuori da esso una creatura o un oggetto effettuando con successo una prova di Forza con CD 15.

Gradite un Dolcetto Agre? (Ricarica 5-6).

L'alimentale di mostarda spruzza mostarda agrodolce in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da veleno, la sua velocità è ridotta di 3 metri ed è avvelenata fino all'inizio del turno successivo dell'alimentale, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni, la sua velocità non è ridotta e non è avvelenata.



TANA: IL MULINO NERO

Una ragnatela di corrispondenze lega gli alimentali di polenta, di 'nduja e di trippa, il venefico Casu Marciu, la Salama della Resurrezione e la Pasta Mater Tenebrarum. A saper leggere tra le righe di alcuni testi popolari come *Taglie, Teglie & Taglioni* e *L'Arte di Mangiare il Male* di Pellagrino Astrusì, lo studioso accorto potrà individuare l'origine comune di molte delle bizzarrie enogastronomiche del Regno. Non fa eccezione un bucolico mulino ad acqua sonnecchiante nella campagna Torrigiana, laggiù, nella Valle Felice. Le pareti bianche ricoperte di rampicanti, il tetto e le sgargianti porte rosse, rosse come il sugo dei pommidori maturi, non devono però trarre in inganno. Perché dietro questo scenario da sogno si nasconde un incubo: il Mulino Nero, una scuola segreta devota alla Pasta Mater Tenebrarum, e dove i giovanissimi allievi, circuiti, venduti o addirittura rapiti dalle loro famiglie, spesso poco più che bambini, apprendono l'arte proibita della Cucineria Oscura. Il direttore della scuola è un malvagio **farfarello^{BE}** cuciniere oscuro chiamato semplicemente "Piccolo Mugnaio"; è un tutore severissimo, dai modi affettati, che non lesina le punizioni corporali, elargite

con gran sorrisi e a suon di colpi della sua micidiale pala da forno, né le vessazioni psicologiche, ben più sadiche.

Gli apprendisti vengono spinti a superare ogni limite umano nella ricerca della perfezione culinaria e, alla fine del tirocinio, soltanto uno di loro emergerà vittorioso con il titolo di Mastro Ceppo. A tutti gli altri, spetta invece la Macina. Qualsiasi cosa questo significhi...

Non esistono descrizioni accurate del Mulino Nero ed è quindi impossibile, al momento, stilare una mappa. L'ubicazione stessa del luogo, sperduto nella Torrigiana, è sconosciuta. Le scarne informazioni in nostro possesso derivano dal povero Antonio, un giovane studente di belle speranze fuggito dalla scuola, che ci ha raccontato queste poche cose. Antonio purtroppo è uscito di senno nella sua breve permanenza nel Mulino, a causa degli orrori farinosi a cui ha assistito. Sono passati molti anni e ora Antonio vive isolato con la sua unica amica, una gallina di nome Rosita, con la quale cerca di inventare biscotti inquietanti dai nomi impronunciabili. Questo è il destino che attende chi osa avventurarsi in quell'illusoria oasi di falsa e diabetica bontà.





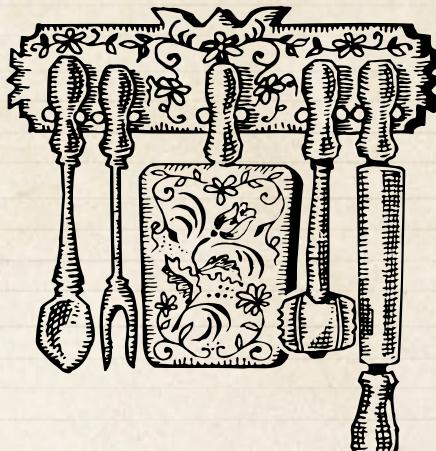
Il Mulino Nero ha un granaio sotterraneo dove sono accatastati i vari composti cagliomantici e soprattutto il Mucore, di solito in un altarino dedicato alla Pasta Mater, disseminato da icone femminili della dea intrecciate nelle spighe di grano. L'area labirintica è protetta da un **alimentale di mostarda^{BE}** aggressivo, agrodolce e appiccicoso. Dentro il suo orrendo e molliccio corpo sarà possibile trovare 1d6 di **Refurtiva di Tana**.

Una grande sala da pranzo-cucina occuperebbe gran parte del piano terra. Divisa in singoli tavoli, qui è dove si radunano i giovani studenti e dove si apprendono le oscure pratiche della Cucineria Oscura. I tavoli sono divisi per gruppi di studenti, che costituirebbero le “case” della scuola. Ognuna di esse ha una speciale tipologia di biscotto velenoso che conferisce il nome alla casa: i Malgrano, le Roncole, i Cuor di Male, gli Abissi di Sole, i Fior di Fiele...

Un laboratorio contiene tutte gli ingredienti maledetti per creare le pietanze proibite. Qui si nasconderebbe un tesoro speciale, delle gommine profumate a forma di cibo, i cui poteri Antonio non è stato in grado di spiegare.

Nel primo piano ci sono gli alloggiamenti degli studenti mentre il secondo e ultimo piano, proibitissimo, è dove soggiorna, trama, vaterca e gluisce il vero potere che si annida nel Mulino Nero, vale a dire Clementina, un'enorme, procace e malvagia morgante, biondissima e teutonica, che non è altro che un **alter ego della Pasta Mater Tenebrarum^{BE}**. E tanti auguri.

L'infausto mulino è anche chiamato, sottovoce, il Tempio del Male Alimentale, poiché pare conduca a una sezione segreta a metà fra la nostra realtà e la Nefandonia. Non a caso, il Piccolo Mugnaio, se messo alle strette o gravemente ferito, pur di salvarsi la vita offrirà alla cricca un'enorme quantità di zucchini d'oro (strana valuta che però, pare, equivalga a parecchi gransoldi) proponendo di unirsi al misterioso Gran Teatro, dotato di ricchezze apparentemente infinite e che sta tramando nell'ombra, di certo non per il bene del Regno.



Spunti per Avventure

d6 Spunto

Il voto che potrebbe ribaltare il risultato. Un famoso cuoco del Regno, celebrità di uno spettacolo itinerante che premia le migliori taverne, ingaggia la cricca per cacciare un alimentale di mostarda che vorrebbe a tutti i costi cucinare nella sua nuova ricetta speciale. In realtà c'è sotto qualcosa di subdolo: il cuoco è segretamente un cuocomante truffaldino, e sta usando la cricca per combattere al suo posto un collega che gestisce una fin troppo lucrosa e concorrenziale trattoria rivale...

Invito a cena con derelitto. I nostri si devono fingere aspiranti cuochi in una prestigiosa scuola di cucina perché pare che al suo interno fra gli insegnanti vi sia un pericoloso cuciniere oscuro da individuare, per conto di un Marchese locale preoccupato dalla frequente sparizione di persone, soprattutto dopo essersi trovato in bocca l'anello del suo luogotenente mentre mangiava un'americiana.

Dalla cena alla colazione. Il gruppo, tanto per cambiare, è in rocambolesca fuga dai birri. Si rifugia nottetempo in una vecchia e leggendaria taverna frequentata da banditi e fuggiaschi di ogni risma, e gestita dalla bellissima Salmanico Pandemica. In realtà la donna è un demoniaco alter ego della Pasta Mater Tenebrarum, i suoi aiutanti sono cucinieri oscuri, e la stamberga è il suo tempio segreto. A mezzanotte la creatura scatena la sua orda di alimentali, che intrappola i presenti, e insieme procede a divorarli, seguendo una nuova moda culinaria importata dal Disorientale: trattasi del sciabù-sciabù, ossia mangiare le canaglie dopo averle intinte appena in un pentolone di brodo gigante e bollente.

Una rotonda sul mare. La compagnia raggiunge una famosa nave-ristorante al largo della Rocca del Nibbio, il Baratto, su richiesta di un ricco faccendiere interessato ai loro servizi. Ma la nave viene assaltata da una ciurma di pirati, intenzionata a depredarla oltre che rapinare e probabilmente uccidere gli avventori. La cricca dovrà obbliato collo allearsi con l'aitante giovane cuoco, Sangio Gambarona, un aspirante cuocomante biondo, di bell'aspetto, di origini nobiliari e con un sigaro perennemente in bocca, capace di "cucinare qualsiasi cosa"...

Che mondo sarebbe senza zarella? Probabilmente meno pericoloso, visto che si sta parlando di uno spaventoso alimentale di zarella, la nota nocciolata del Regno, che una masnada di cucinieri oscuri sta segretamente cucinando nei meandri di una miniera abbandonata, sotto la direzione di un alter ego della Pasta Mater Tenebrarum. La cricca, per sua sfortuna, assisterà alla fuga dell'alimentale che, dirottato verso il vicino villaggio, sta per ingurgitare ogni cosa!

L'apprendista cuocomante. Un apprendista cuocomante deve sostituire temporaneamente il suo anziano maestro, che si raccomanda di non toccare nulla, tranne far lievitare i panificati. Ma il giovane stregone crea un polentino per sbaglio, senza però riuscire a controllarlo; e ben presto gli alimentali si moltiplicano, escono dal mulino dove sono nascosti, e iniziano a invadere tutta la foresta circostante dirigendosi verso i vicini villaggi. La cricca, di passaggio nella regione, è chiamata a intervenire e a combattere la diabolica masnada...

Panissa di Polentino

Piatto interessante che sfida lo stesso concetto di cuocomanzia: cucinare un alimento già trattato (e rivivificato) dalla stessa cuocomanzia. I risultati sono sbalorditivi, se non si muore nel tentativo di eseguirne le indicazioni, naturalmente.

Per cucinare questa ricetta è necessario un polentino intero.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 11.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Panissa di Polentino alla Lungarivese, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 polentino può essere venduto a un acquirente interessato a 35 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

PANISSA DI POLENTINO ALLA LUNGARIVESE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile
Polentino (alla bisogna: farina di ceci)	3 ore	Per cuochi che sappian soffalarsi il naso altrove che nel grembiule
Ingredienti		
- polentino - mezzo litro d'acqua di fonte	- sale - olio d'oliva	- rosmarino fresco - pepe nero

Metodo: In prima cosa s'esponga il polentino alla luce del sole affinché si secchi e lo si possa sbriciolare e ridurre in farina con un mattarello.

Ciò fatto, ne si versi la quantità necessaria in una pentola coll'acqua fredda e una presa di sale. Si mescoli per amalgamare in un impasto liscio e senza grumi, poi s'accenda il fuoco mediolento e si cuocia mescolando ancora per 15-20 minuti. S'aggiunga acqua alla bisogna se il composto si seccasse.

Finita che sia la cottura s'avrà una densa polenta, che si verserà s'un tagliere unto d'olio e si spianerà finché non sia tutta alta un dito o poco più. Or si copra con un canovaccio umido e si ponga in luogo fresco a raffreddare un paio d'ore.

Trascorse che sian, e comunque quando la polenta sia bella soda, la si faccia a strisce e la si disponga in una teglia unta d'olio. Si scaldi il forno, si guarnisca con rosmarino e si metta a cuocere per circa 20-25 minuti, e comunque finché la panissa non appaia d'un gagliardo colorito dorato e sia croccante.

Si raccomanda di servir calda e con l'accompagnamento d'una maionese aromatizzata all'aglio, o con acciughe sott'olio.

Avvertenze: il mangiar di polentino è il trucco preferito da spie e ladri d'altro rango, poiché conferisce per qualche ora un po' del potere della melmosa creatura d'inglobare all'interno del proprio corpo oggetti d'ogni guisa. Si ponga particolare

attenzione, però, a trarre l'oggetto in tempo, che altrimenti, trascorso l'effetto, rimarrà nelle carni del malcapitato finché non s'abbia a disposizione altra farina di polentino, che tuttavia è ingrediente non così comune. Infine, e lo si menziona sol per dover di cronaca, tal pietanza è particolarmente ricercata in certune case di piacere particolarmente viziose, ove non ci s'accontenta degl'incastri che Dominedio volle render possibili fra corpi umani e s'è invece sempre alla ricerca d'altre perverse forme di piacere. Dovesse Pellagrino vostro consigliarne alcune, direbbe senza dubbio quelle di Vico Fiocinatori nel rione Sotoripa di Lungariva, ma solo per sentito dire, s'intende...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 1 polentino permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi della Panissa di Polentino alla Lungarivese, per le 4 ore successive diventa capace di nascondere un oggetto all'interno del proprio corpo, il cui peso non superi i 10 kg e il cui volume non superi 4 cubi con spigolo di 30 cm. Recuperare l'oggetto nascosto all'interno del corpo richiede un'azione. Dopo 4 ore, il corpo della creatura torna alla sua condizione naturale e se l'oggetto è sempre al suo interno, non può essere più tolto a meno che la creatura muoia, mangi nuovamente una razione della Panissa di Polentino alla Lungarivese o sia bersagliata da un incantesimo che le permette di alterare la propria forma del corpo, come *forma gassosa* o *metamorfosi*: in tutti questi casi l'oggetto esce spontaneamente dal corpo, cadendo in uno spazio libero situato entro 1,5 metri dalla creatura. Inoltre, dopo che è tornata alla sua condizione naturale, all'inizio di ogni ora, fintanto che l'oggetto rimane all'interno del suo corpo, la creatura subisce 3 (1d6) danni contundenti.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti si sente molliccia e suscettibile al gelo per le 4 ore successive: ottiene vulnerabilità ai danni da freddo e quando subisce danni da freddo, si congela parzialmente: la sua velocità è ridotta di 4,5 metri fino alla fine del suo turno successivo.

Oltremarmotte

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: FALCAMONTE, MONTI DELLA CORONA

AMBIENTE: MONTAGNA

TIPO DI TANA: TUNNEL

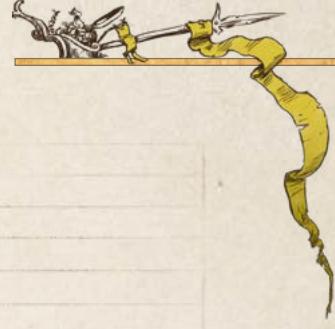
ORIGINI FOLKLORICHE

Il folklore italiano si rivela spesso più fantasioso di quanto ci si possa aspettare. Difatti la vicenda delle marmotte spaziali esiste davvero. Nell'agosto del 1576, secondo il folklore locale, un oggetto celeste si schiantò a Bellini, nella piemontese Val Varaita, creando un boato udibile per chilometri. Inizialmente si pensò a una meteora, ma gli eventi che seguirono suggerirono qualcosa di più complesso: l'oggetto si frantumò in pezzi che si sparsero in tutta l'area circostante. I popolani notarono effetti strani sull'ambiente, soprattutto sulle marmotte: improvvisamente sembravano più agili e intelligenti, con alcuni contadini pronti a testimoniare che quegli strani roditori fossero persino in grado di volare. Questo evento attirò l'attenzione di studiosi e naturalisti europei, tra cui lo zoologo Pierre Houdih, i cui studi culminarono nella pubblicazione di: "Les marmottes, une énigme", studio che rappresentò uno dei primi tentativi di spiegare scientificamente quanto accaduto. A oggi nessuno ha ancora trovato una spiegazione plausibile; forse si tratta proprio di un complotto delle oltremarmotte, atto a confonderci e non farci sapere la verità.

Nascoste in profondi cunicoli scavati nel terreno impervio dei Monti della Corona, vivono alcune colonie di marmotte che a prima vista potrebbero risultare, a parte il fatto di essere un poco più grandi della norma, comuni e insignificanti. Ed è proprio ciò che questi roditori vogliono continuare a farvi credere, per poter proseguire il loro operato senza alcuna interferenza umana. Dietro il loro sguardo luminoso (alcuni esemplari hanno le pupille a forma di stella) si cela un'intelligenza prodigiosa, frutto di un influsso cosmico derivato da frammenti di pietra meteorica, chiamata la Gran Cometa, e proveniente dallo spazio, forse dalla Luna. Se in pericolo o in fase di attacco, gli occhi di queste creature si illuminano di viola e dal pelo emergono strani frammenti luminescenti di pietra.

Poteri roditori. L'esposizione ai frammenti stellari e alla loro energia cosmica ha trasformato per sempre le capacità mentali delle oltremarmotte. Sono in grado di comunicare telepaticamente, forse persino di leggere il pensiero altrui e di agire come una mente collettiva. E con le loro minuscole menti riescono persino a sollevare oggetti non troppo pesanti o bloccare creature di piccola taglia. La loro evoluzione è stata straordinaria: pochi anni dopo lo schianto della Gran Cometa hanno iniziato a produrre e utilizzare rudimentali oggetti e semplici ma ingegnose trappole per difendere le loro tane.

Il richiamo dello spazio. Di notte le marmotte escono dalle tane per dirigersi verso i vicini villaggi, fattorie e alpeggi, dove raccolgono piccoli oggetti e materiali da portare nei loro laboratori sperimentali sotterranei. Nessuno conosce i loro veri scopi. Probabilmente, rispondere al richiamo ancestrale che le spinge verso la Luna. Che sia forse per scoprire le proprie origini? Finora il loro programma spaziale ha sempre fallito, ma questo non ha fermato il progresso tecnologico nella progettazione di trappole e armi costruite con materiale di recupero e adoperate per la difesa delle proprie colonie. Tra le tante risorse accumulate nei tunnel di queste bestiole ci potrebbero essere sacchi interi rigonfi di frammenti stellari. Non si sa se le custodiscano gelosamente per valore affettivo o scientifico, quel che è certo è che per le genti del Regno il valore monetario è molto alto! Le pietre stellari, se esposte alla flebile luce notturna, si illuminano di luce propria e ricaricano l'energia contenuta in esse. Tale energia viene incanalata negli strani marchingegni che le oltremarmotte tentano di costruire, ma che non riescono ancora a padroneggiare al meglio. Qualche fabbro molto esperto e rinomato nel Falcamonte potrebbe persino essere in grado di servirsi delle pietre stellari da mischiare con il ferro per creare nuove e strabilianti armi o armature particolarmente efficaci nella notte.



Adduzione. Un misterioso potere attribuito alle oltremarmotte e che terrorizza, a giusta ragione, i montanari della regione, è quello di riuscire a rapire persone per condurle nei loro laboratori e sottoporle a esperimenti di ignota natura. Diverse e non poche le testimonianze di chi è scomparso e si è ritrovato diversi giorni dopo nella foresta, nudo, confuso, privo di memoria e con strane nuove cicatrici sul corpo. Questo fenomeno è chiamato adduzione, anche se nessuno sa cosa voglia esattamente dire.



Il Re di Biss fa parte del folklore piemontese. Figura di serpente-basilisco mostruoso e dallo sguardo pietrificante, è tutt'oggi celebrato dalla comunità locale con feste, balli e persino monumenti.

Il nimbo è un'invenzione di origine letteraria ispirata alla figura eccezionale di Fosco Maraini, antropologo, alpinista, scrittore e poeta; creatore, fra gli altri, del celebre Lonfo e della metasemantica. In particolare, l'idea della nuvola vivente nasce dal suo libro *Nuvolario – Principi di nubignoscenza*, un finto trattato sulla scienza delle nuvole.

OLTREMARMOTTA

Bestia Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 14 (4d6)

Velocità 7,5 m, scalare 7,5 m, scavare 7,5 m, nuotare 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Arcano +4, Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare, telepatia 18 m

Sfida 1/2 (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Olfatto Acuto. L'oltremarmotta ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Incantesimi. L'oltremarmotta lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 12):

A volontà: *mano magica*

1/giorno: *individuazione dei pensieri*, levitazione (con la seguente modifica: l'incantesimo può far levitare un bersaglio che pesa fino a 50 kg), sonno

AZIONI BONUS

Fischio Marmottesco (Ricarica 6). L'oltremarmotta emette un fischio particolare contro una creatura situata entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

IL RE DI BISS

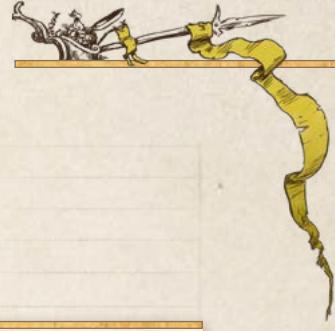
Tra gli abitanti del Regno è un continuo susseguirsi di re, regine, duca-conti e nobilastri vari che mettono in continua discussione il potere altrui, spesso con una tale velocità da non dare il tempo nemmeno al popolino di capire chi sia al comando o meno in quel momento. Ebbene, tra i Monti della Corona c'è una regione dove ciò non è mai avvenuto, poiché è sempre stato molto chiaro quale creatura comandasse davvero tra quelle alture del nord. Il Re di Biss, detto anche il Re dei Serpenti, è un enorme rettile dal corpo ricoperto di aculei, e che condivide qualche tratto fisico con i galli e i draghi. Si dice sia nato proprio da un uovo deposto da un gallo e covato da un serpente per nove anni. Il suo sguardo è in grado di pietrificare i propri nemici e le zanne sono talmente affilate da poter triturare anche la roccia. Nessuno, stando alle cronache, ha mai avuto il coraggio di sfidarlo. Questo almeno fino a che non arrivò la Gran Cometa e con essa le prime colonie di oltremarmotte. Quei pelosetti fischiettanti, cicciotti e fintamente innocui sono stati in gra-

do di occupare le tane scavate dal vecchio Re, modificarle, e studiare tranelli e trappole per tenere alla larga il precedente proprietario.

Per colpa loro il Re di Biss ha preso a vagare di cunicolo in cunicolo, di monte in monte, con il cuore colmo di rabbia verso quelle piccole infingarde creaturine, su cui riesce a mettere le zampe sopra solo in rari casi. Trovare sul proprio cammino delle statuette di marmotte in pietra è ormai segno di grande pericolo, poiché con ogni probabilità esse segnalano la presenza nei paraggi del Re di Biss, infuriato e sfrattato.

Grande Caigiu. Peraltro, la contaminazione con la polvere di Gran Cometa non ha risparmiato nemmeno questa creatura, dando un tono più violaceo alle sue scaglie. Inoltre gli aculei sul suo corpo paiono illuminarsi in caso di necessità o per spaventare le proprie prede: si dice persino che le sue ossa siano ormai pietra stellare allo stato grezzo e che i suoi aculei sono in grado di ricrescere in pochi istanti. In questa sua bizzarra versione è anche appellato come "grande caigiu", termine la cui etimologia è oscura.





RE DI BISS

Drago Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 12 m, scalare 12 m, scavare 12 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Tiri Salvezza Des +4, Cos +6, Sag +4
Abilità Furtività +4, Intimidire +5, Percezione +4
Resistenze ai Danni fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, pietrificato
Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 36 m
Linguaggi Draconiano, Volgare
Sfida 7 (2.900 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Illuminazione. Il Re di Biss può illuminarsi (nessuna azione richiesta), proiettando luce intensa entro un raggio di 9 metri e luce fioca per 9 metri aggiuntivi.

Sguardo Pietrificante. Se una creatura è in grado di vedere gli occhi del Re di Biss e inizia il proprio turno entro 9 metri da esso, il Re di Biss può obbligarla a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 (se non è incapacitato ed è in grado di vedere la creatura). Se la creatura fallisce, inizia a trasformarsi magicamente in pietra ed è trattenuta. Deve ripetere il tiro salvezza alla fine del suo turno successivo. Se lo supera, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata tramite un incantesimo *ristorare superiore* o una magia analoga. Se una creatura non è sorpresa, può distogliere lo sguardo allo scopo di evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. Se lo fa, non può vedere il Re di Biss fino all'inizio del proprio turno successivo, quando potrà distogliere lo sguardo di nuovo. Se nel frattempo guarda il Re di Biss, dove immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Resistenza Leggendaria (2/Giorno). Se il Re di Biss fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Multiaattacco. Il Re di Biss effettua un attacco con le Zanne e un attacco con gli Artigli.

Zanne. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Sbuffo di Veleno (Ricarica 5-6). Il Re di Biss esala del gas velenoso dalla sua bocca in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 28 (8d6) danni da veleno ed è avvelenata fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

REAZIONI

Aculei Radianti. Immediatamente dopo che una creatura entro 1,5 metri dal Re di Biss lo colpisce con un attacco, il Re di Biss può ferire quella creatura con un suo aculeo velenoso di cui è ricoperto il suo corpo: l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti subisce 4 (1d8) danni perforanti ed è avvelenato fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI LEGGENDARIE

Il Re di Biss può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il Re di Biss recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Individuazione.** Il Re di Biss effettua una prova di Saggezza (Percezione).
- **Movimento.** Il Re di Biss si muove fino alla sua velocità massima.
- **Aculei Mutanti (Costa 2 Azioni).** Tutti gli aculei sul corpo del Re di Biss si illuminano di una luce viola intensa, e ogni creatura in grado di vederlo e situata entro 9 metri da esso deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventata dal Re di Biss fino alla fine del proprio turno successivo.

NIMBO

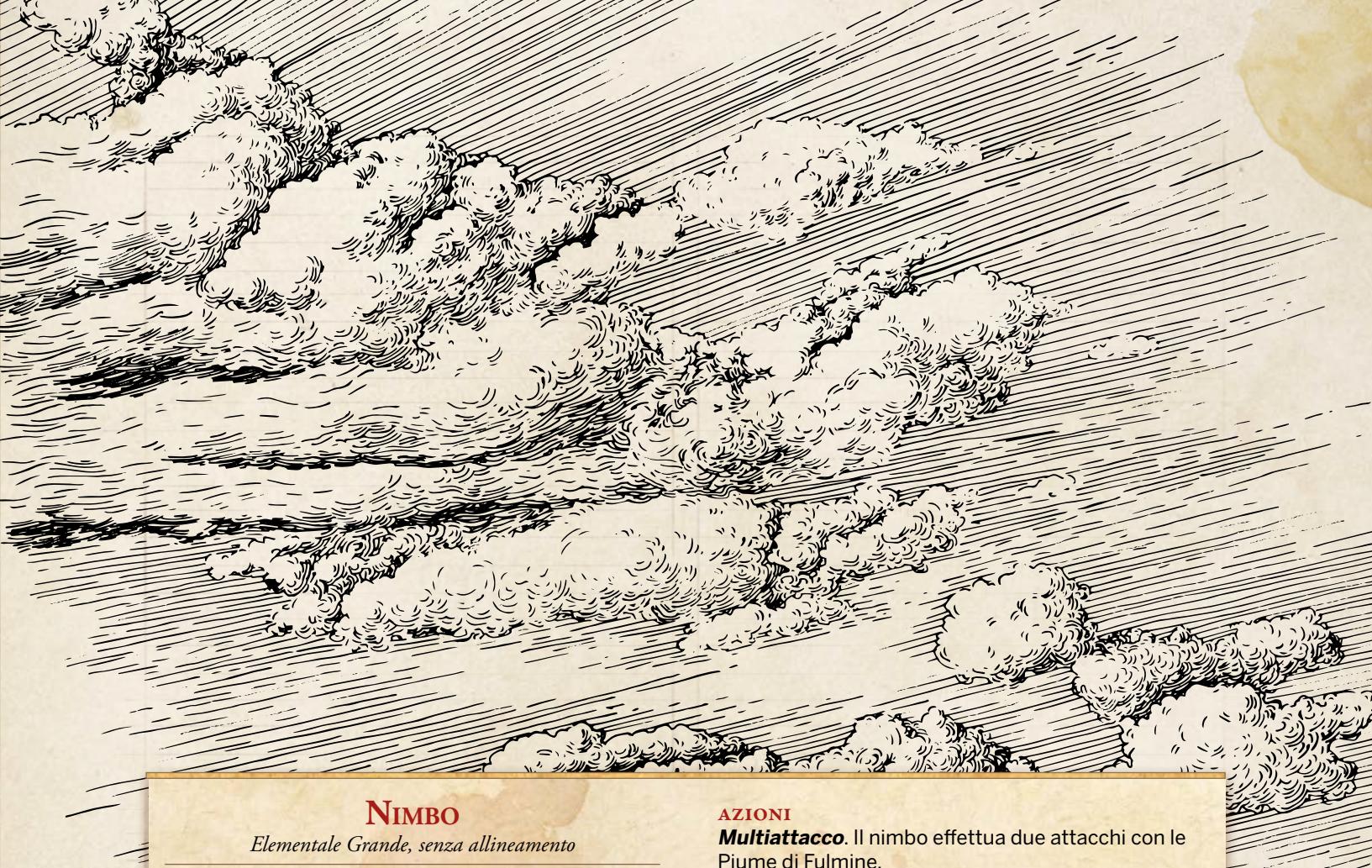
Il nimbo è una nuvola vivente.

Sono creature schive e le loro apparizioni estremamente rare. La loro origine è legata al passaggio della Gran Cometa: possiamo intuire che essa, o parte di essa, si sia schiantata sui Monti della Corona, considerando la presenza di pietre stellari e delle creature contaminate da esse. Si dice che con molta probabilità la Cometa arrivi dalla Luna o dalle sue dirette vicinanze. Ma cosa ha incontrato nel mezzo, prima di schiantarsi sulla terra? Che domande, il cielo ovviamente. E di conseguenza le nuvole, trafitte dalla cometa e impreziosite dalla polvere emanata dalla sua scia; e ciò non le ha lasciate indifferenti. Alcune nuvole presero coscienza di sé, divennero suscettibili non più ai fenomeni naturali bensì ai propri sentimenti, manifestando fulmini e tempesta in preda alla furia, pioggia torrenziale in caso di profonda tristezza o spessi dardi di grandine in caso si siano svegliate con la voglia di fare del male a qualche malcapitato o per semplice dispetto. Nessun essere mortale sarebbe in grado di comprenderle, poiché il loro umore è imprevedibile e volubile nel giro di pochi istanti. Se addomesticate, impresa quasi impossibile, possono persino assumere una forma talmente densa da essere utilizzate come mezzo di trasporto.

Varie nature.

I nimbi sono appollaiati nel cielo sopra le zone di passaggio della Gran Cometa, quindi i Monti della Corona; ma alcuni di essi, nei secoli, si sono spostati anche in altre zone del Regno. Famosa è quella che sbuffeggia di tanto in tanto sulla Sacra di San Brighele, e un'altra, leggendaria, è nota nei pressi di Trebisonda Marina, ridente (?) località balneare nei dintorni della Fumarea. Agnese Pollo, la più audace esploratrice dei Sette Mari e Mezzo, avanzò persino l'ipotesi che la Fumarea stessa sia un unico e titanico nimbo senziente, ma non è tra le teorie più apprezzate. Alcuni nimbi più piccoli possono seguire alcune persone particolarmente baciate dalla mala sorte, perseguitandole con una pioggia perenne direttamente ed esclusivamente sulla loro testa, seguendole ovunque si spostino.

Di certo non è facile avere a che fare con i nimbi. D'altronde, essendo nuvole, si trovano in cielo...



NIMBO

Elementale Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14

Punti Ferita 60 (8d10 + 16)

Velocità 0 m, volare 12 m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	18 (+4)	15 (+2)	6 (-2)	18 (+4)	6 (-2)

Resistenze ai Danni acido, freddo, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni fulmine, tuono, veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 14, vista cieca 18 m

Linguaggi -

Sfida 6 (2.300 PE)

Bonus di Competenza: +3

Forma di Nuvola. Il nimbo può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa. Inoltre, se l'aria può attraversare uno spazio, il nimbo può farlo senza comprimersi. Il nimbo non può manipolare gli oggetti in alcun modo che richieda dita o destrezza manuale.

Tappeto degli Angioli. Il nimbo non provoca attacchi di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Figlio della Stella. Il nimbo è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Natura Speciale. Il nimbo non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiaattacco. Il nimbo effettua due attacchi con le Piume di Fulmine.

Piume di Fulmine. Attacco con *Incantesimo in Mischia* o a Distanza: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni da fulmine più 7 (2d6) danni da tuono. Inoltre, se il nimbo ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è accecato fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI BONUS

Soffitto Numinoso (Ricarica 6). Il nimbo genera una forte pioggia con grandine che dura per 1 minuto o finché il nimbo non usa un'azione bonus per interromperla, o se viene distrutto, e che si muove assieme a esso: l'area sotto il nimbo diventa leggermente oscurata e nell'area interessata la forte pioggia estingue le fiamme libere e impone uno svantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'uditio. Quando una creatura entra nell'area della pioggia per la prima volta in un turno o vi inizia il proprio turno, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, subisce 5 (2d4) danni contundenti più 5 (2d4) danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e la sua velocità non è ridotta. Se una creatura inizia il proprio turno nell'area della pioggia e cerca di concentrarsi su un incantesimo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti perderà la concentrazione.



- 1 - Ingresso
- 2 - Caverna centrale
- 3 - Dispensa
- 4 - Planetario
- 5 - Laboratorio e uscita d'emergenza
- 6 - Deposito stellare



TANA: GALLERIA DELLE OLTREMARMOTTE

Le tane delle oltremarmotte sono semplici ma potenzialmente infinite: sono tipici cunicoli scavati nella terra. Ve ne sono di molto piccoli, così come immensi labirinti sotterranei; leggendaria è la tana usurpata del Re di Biss, un vero e proprio dedalo sotterraneo, troppo ampio da poter essere qui mappato. Di solito il primo ambiente è abbastanza largo, per poi restringersi nei cunicoli e ambienti successivi.

In ogni tana è sempre nascosto un corridoio segreto, che le oltremarmotte utilizzano in caso di pericolo o se devono recarsi nel laboratorio dove sperimentano i marchigegni e conservano le Pietre Stellari. La stanza segreta presenta anch'essa un secondo corridoio di emergenza per uscire al sicuro dalla tana. Ogni minuto in cui i personaggi si trovano in questi cunicoli, hanno il 50% di possibilità di incrociare 2d4 **oltremarmotte^{BE}**.

1. INGRESSO. Le tane hanno sempre almeno due o tre oltremarmotte nascoste nei paraggi a sorveglianza dell'ingresso, pronte a fischiare per allarmare il resto del branco. La trappola all'ingresso è dotata di un meccanismo a pressione che riesce tranquillamente a sopportare il peso di una marmotta, ma non di una qualunque creatura più pesante. La prima creatura che pesa 20 kg o più che riesce a varcare la soglia dell'ingresso deve tirare un d4 per determinare quale stramba trappola marmottesca verrà attivata:

Trappole delle Oltremarmotte

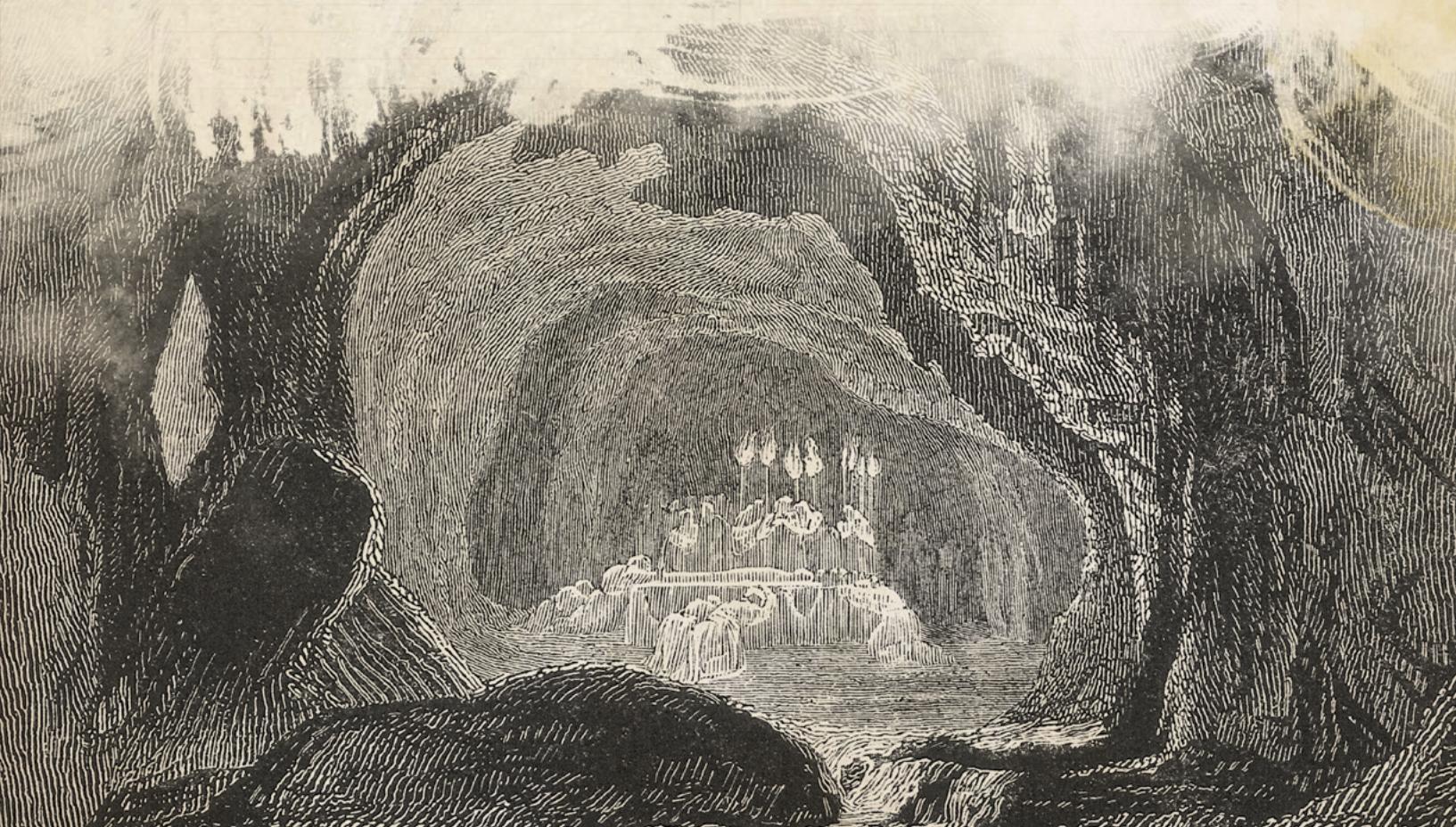
d4 Trappola

Si apre una botola dall'alto del quale cade un ammasso di pietre acuminate, ciocchi di legna, attrezzi agricoli rubati dalle fattorie, piatti in ceramica, bicchieri di vetro e chi più ne ha più ne metta. Fa male e soprattutto fa tanto rumore, udibile fino a 60 metri di distanza. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 3 (1d6) danni contundenti più 3 (1d6) danni taglienti, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Dalla botola cade un mucchio enorme di pietre tonde e levigate, con l'obiettivo di far perdere l'equilibrio dell'invasore e farlo cadere a faccia in giù dentro la tana. Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni contundenti, cade a terra prono e viene spinto giù dentro la tana, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni, non cade a terra prono e non viene spinto dentro la tana.

Il meccanismo attiva una piccola catapulta nascosta dentro la caverna che spara sul nemico una maleodorante pappetta molliccia e zuppa di semi. Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per evitare la pappetta, altrimenti ne è colpito in pieno. Tutti gli uccelli rapaci dei Monti della Corona vanno parecchio ghiotti di questo pasto e se viene colpito dalla pappetta, interi stormi affamati (che utilizzano le statistiche dello **sciame di corvi**) planeranno in pochi istanti sul malcapitato, attaccandolo.

Il terreno cede e la creatura cade in un buco profondo 3 metri, nascosto e pieno di pece viscosa. Alcune marmotte svuoteranno immediatamente nel buco un grosso sacco pieno di piume che rimarranno attaccate al nemico per almeno 24 ore. Fino a quando le piume rimarranno attaccate addosso al personaggio, quest'ultimo subirà svantaggio alle prove di Carisma.



- 2. CAVERNA CENTRALE.** È la sezione più grande della tana delle oltremarmotte. Qui dormono, mangiano e in generale vivono la loro vita lontane dai pericoli del mondo esterno.
- 3. CORRIDOIO SEGRETO.** Per riuscire a trovare il corridoio segreto, è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, ma i più attenti potrebbero intravedere tra gli anfratti delle rocce o del terreno messi lì a coprire l'ingresso un bagliore molto tenue e lontano, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. In tal caso, riuscirebbero a trovare il corridoio segreto. Si tratta della riserva di Pietre Stellari custodita nell'apposito deposito. L'intero corridoio è a misura di marmotta, pertanto gli umanoidi potranno entrarci soltanto a carponi. I morganti saranno particolarmente svantaggiati nei movimenti, ma riescono comunque a farsi strada. In alcune tane sono presenti una o più trappole anche in questa sezione.
- 4. DISPENSA.** Zona in cui le marmotte accumulano il loro cibo, vale a dire erbe, radici e granaglie.
- 5. PLANETARIO.** Una stanza misteriosa con strani marchinaggi che sembra simulare l'atterraggio di un carro metallico dall'aspetto inusuale in un ambiente alieno, che potrebbe ricordare un cratere lunare. Il carro è a forma di Re di Biss. Che sia un Re di Biss meccanico? Il soffitto è dipinto in modo da rappresentare la volta celeste, ma vista da una angolazione che le canaglie non hanno mai avuto modo di esperire prima. Ogni creatura che inizi a studiare il dipinto, impiegando un minuto, ottiene vantaggio alle prove di Natura per 7 giorni.
- 6. LABORATORIO E USCITA D'EMERGENZA.** Una via di mezzo tra un magazzino colmo di materiale di recupero, molle, chiodi, assi di legno, boccette e attrezzi rubati, ma in parte anche laboratorio dove trappole e bizzarri aggeggi a misura di marmotta vengono fabbricati in maniera raffazzonata. Questa stanza contiene un secondo corridoio che punta verso l'alto e viene utilizzato soltanto in caso di emergenza per scappare dalla tana.
- 7. DEPOSITO STELLARE.** Una sottosezione del laboratorio in cui vengono conservate le Pietre Stellari che le oltremarmotte hanno trovato in giro. Le pietre conservate illuminano a giorno questa piccola stanza e vi hanno accesso solamente le oltremarmotte più anziane. Rovistando è possibile trovare, oltre alle Pietre, 1d3 di **Refurtiva di Tana**.

“Le marmotte si comportano in modo strano”

- MODO DI DIRE DEI VILLICI
DEI MONTI DELLA CORONA-

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Incontri marmotteschi del quarto tipo. La cricca è ingaggiata per aiutare un villaggio vittima di strani rapimenti notturni: i villici scompaiono nella notte e si ritrovano nei boschi pochi giorni dopo, nudi, confusi, senza memoria, e con strane nuove cicatrici. Potrebbe aver a che fare con una colonia di oltremarmotte che vive sulla montagna. Il problema è che anche un paio di canaglie della cricca scompaiono nello stesso modo...

Io vengo dalla luna. Un nobilotto di nome Rezzo il Crapone si è innamorato di una donna che fa visita alla sua dimora ogni notte e che dice di venire dalla Luna. Come pegno d'amore egli vuole regalarle un anello di fidanzamento che culmina in una luminosa Pietra Stellare, oggetto da cui lei pare ossessionata. Una cosa è certa: quella donna non viene sicuramente dalle stelle, di sicuro si tratta di una fandonia. Un momento, ho detto Fandonia? Ma non sarà mica una dispettosa creatura fatata che vuole usare quella pietra per accrescere il proprio potere e magari distruggere il palazzo di messer Crapone, in quanto occupante del suo territorio, vero? No, sicuramente non è niente del genere. Figurarsi...

La nuvola di Fanfarozzi. Il contabile Fanfarozzi è perseguitato da un nimbo che si è accanito sulla sua casa, procurandogli pioggia perenne e sfortune annesse e connesse. Non dà tregua alla sua famiglia nemmeno durante i loro spostamenti. Lui e la moglie sono disposti a pagare molto bene chiunque riesca a scacciare quella maledetta nuvola.

Grazie, Graziano! E grazie al razzo! Un ingegnere pazzo conosciuto come Graziano dei Grazielli, figlio di nobili decaduti e diseredati, sta costruendo qualcosa di assurdo nel suo fienile e alcune strane marmotte dagli occhi luminescenti fanno avanti e indietro da casa sua portando materiale e pietre che splendono al buio; sembra abbiano trafugato persino prototipi di quella strana polvere esplosiva che arriva dal Disoriente. In taverna tutti lo prendono in giro per i suoi discorsi matti sul voler viaggiare tra le stelle e costituire un feudo tutto suo sul suolo lunare e da lì ridare lustro alla sua casata. Le cose iniziano a prendere una brutta piega e qualunque maringheggio l'uomo e la sua squadra di marmotte stiano costruendo va disinnescato prima che l'intero villaggio salti in aria.

Scolpiscimi come le tue dame falcamontesi. Uno scultore fallito di Tauringa, imbranato e incapace come pochi altri, ritorna dopo un viaggio sui Monti della Corona con una serie di statue anatomicamente perfette in ogni dettaglio, una precisione quasi chirurgica persino nelle pieghe dei vestiti. La sua specialità sono le sculture di marmotte, che molti duchi falcamontesi ormai collezionano nei loro giardini, ma talvolta si presenta con perfette riproduzioni di contadini, alpighiani e avventurieri. Siamo sicuri che i Monti della Corona abbiano dato vita al suo talento o non sia opera dello sguardo del Re di Biss?

Un piccolo passo per la marmotta, ma un grande passo per la specie delle oltremarmotte. Un visionario imbroglione proprietario di un circo truffaldino decide di simulare il lancio di un carro volante che può atterrare sulla Luna, chiedendo alla cricca di trovare un modo di araffare dei frammenti di Pietre Stellari da una tana di oltremarmotte della vicina montagna, fondamentali per simulare l'ardita operazione...

Überlekke di Oltremarmotte

Piatto montanaro per palati coraggiosi, vista sia la materia prima (la carne mutante dei buffi roditori alieni), ma dal retrogusto stuzzicante e neuropotenziente. Per la tipica canaglia che usa solo il 2% delle proprie capacità mentali; con questo piatto può rischiare di salire al 12%.

Per cucinare questa ricetta è necessaria un'oltremarmotta intera.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 10.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi della Überlekke di Oltremarmotte, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 oltremarmotta può essere venduta a un acquirente interessato a 5 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

ÜBERLEKKE DI OLTREMARMOTTE

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: medio/facile
Marmotte dei monti della Corona (alla bisogna: marmotte comuni, mucca, maiale, coscia di pecora, testina e lingua di vitello, ecc.)	10 giorni (salatura) 1 e ½ ore (preparazione)	Per cuochi che sappiano pazientar più d'un gallo che si sforzi di far uova
Ingredienti		
- oltremarmotta - 1 stinco di prosciutto - 300 grammi d'insaccati grassi (salsicce, salami, cotechino, ecc)	- 250 grammi di rape - 250 grammi di carote - 250 grammi di patate - un bicchiere di vino rosso amabile	- pepe nero - peperoncino - sale - alloro

Metodo: una volta che s'abbian bastanti marmotte dei monti della Corona, che è la parte davver difficile del cucinarne, le si scuoi e le si ripulisca dal grasso e della viscere. Sezionate che sian le carni, le si ponga sotto sale per dieci giorni, raccomandazione buona per ogni altra carne che si dovesse usare in alternativa o unita alle marmotte.

Trascorso tale tempo, si risciacqui e si metta a bollire assieme allo stinco, all'alloro e alle carote in acqua non troppo abbondante, giusto una mezza pentola grande accchè si riduca in una bagna densa in circa un'ora; a ogni modo, si regoli il cuoco strada facendo. A parte si cuocian

gli insaccati, che s'uniranno a fine cottura.

Dopo che carne e carote abbian cotto mezz'ora, s'uniscano le patate fatte a pezzi, le rape e il vino, lasciando andare a fuoco medio per almeno altrettanto tempo e, comunque, finché non s'abbia una zuppa densa e le patate sian ben tenere.

Si sali e pepi a piacere, infine s'uniscano gli insaccati.

Si raccomanda di servire con pane ripassato in padella col burro o scaldato in forno, e con salse acide colla panna o aceto.

Avvertenze: Consumar carne d'oltremarmotte è il peggior azzardo che

si possa commettere in cucina. Non che ci s'abbia a preoccupar d'alcun veleno, che in esse non ve n'è traccia, ma fra tutte le bestie oscure han l'effetto più letale. Il mangiarne, infatti, rende savi anche i più grandi dei babbei, e capaci di ragionar come inventori, strateghi e gran dottori per una mezza giornata. Il problema è che, per quel breve tempo, dagli occhi del buongustaio sarà sollevato il velo che gl'impedisce di veder di norma la sua vera natura. La verità, si sa, è più pericolosa del fuoco, e non son pochi quelli che han trovato ragionevole finir sul fondo d'un bel fiume piuttosto che continuar a essere chi avevan visto d'essere...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, un'oltremarmotta permette di ottenere l'equivalente di 1 razione che ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi di Überlekke di Oltremarmotte dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza e ai tiri salvezza su Intelligenza per 8 ore.

La razione va consumata entro due giorni, altrimenti perde ogni effetto, inizia a decomporsi ed è da buttare.

Effetto Indesiderato: La creatura deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10, altrimenti inizierà ad andare in depressione e sentirsi triste e stanca, subendo svantaggio alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza per le 8 ore successive.

Sacrosanto

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: FALCAMONTE

AMBIENTE: OVUNQUE. PARTICOLARMENTE ATTRATTI DAI LUOGHI SACRI

TIPO DI TANA: CATTEDRALE



ORIGINI FOLKLORICHE

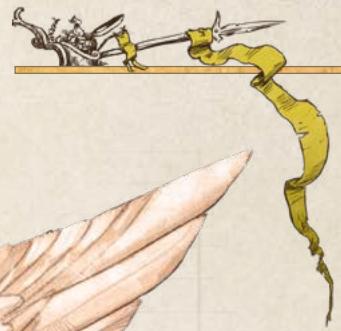
Scheda incentrata sulla religione cattolica e sulla sua iconografia, estremamente presente, a livello immaginifico e al di là di credenze e considerazioni personali, nella cultura italiana, tanto da esserne un elemento fondativo; e, come tale, ha inevitabilmente influenzato tutto il genere fantastico italiano.

Spazio quindi a santi, angeli, putti, statue di tutte le forme possibili e immaginabili, cattedrali e catacombe.

Tutte le innumerevoli correnti che animano il Credo, con i propri ordini religiosi, le dottrine e le congregazioni, convergono nell'individuare una ben precisa gerarchia celeste che, ovviamente, culmina nella figura del Padre Terno. Vi sono poi i novanta angeli, detti anche Governatori Celesti, i più potenti dei quali sono gli Arcangeli della Cinquina. Al di sotto di questi il Credo prevede i Santi del Calendario, con le loro potenti reliquie, il vero mastice che tiene insieme la devozione popolare. Tra i più potenti spiccano i sacrosanti, esseri adorati e mitizzati, oggetto di svariate forme di culto tradizionale e di credenze folcloristiche. Un tempo uomini e donne mortali ammantati da un'aurea di santità, i sacrosanti erano in vita eroi, condottiere e giusti che, nel corso dell'esistenza terrena, sono divenuti oggetto di un vero e proprio culto popolare. Una volta deceduti, sono ascesi ai reami celestiali e si sono tramutati in esseri angelici, entità sovrannaturali che possiedono la capacità di ritornare nel mondo terreno per combattere il male.

Angeli guerrieri. Quando rispondono a un'evocazione, i sacrosanti si manifestano con le sembianze di un angelo guerriero. I nomi dei sacrosanti sono perduti nelle nebbie del tempo e il loro aspetto è pressoché indistinguibile; indossano tutti una lucente armatura d'oro e sono avvolti in una cappa bianca. Appaiono circondati da una luce accecante in grado di dissipare anche l'oscurità magica, pronti ad affrontare gli spiriti immondi in una lotta senza quartiere.

Taumaturghi. Da secoli i teologi discutono sulle apparizioni dei sacrosanti, al fine di individuare un modo corretto per evocarli. La questione, però, è a tutt'oggi controversa e non pare esistere un rituale preciso che possa richiamarli. Le loro apparizioni appaiono legate a logiche che sfuggono all'umana comprensione. Sembra che intervengano solo in situazioni di enorme pericolo, per giungere in soccorso di eserciti vicini al collasso o per scacciare i demoni più potenti. Tutti gli studiosi concordano comunque nell'assegnare ai sacrosanti eccezionali poteri taumaturgici, in grado di rivitalizzare i corpi e il morale di armate stremate. Parlano tutti gli idiomi conosciuti, ma in particolare una loro lingua celestiale, la Prisencolinensinainciusol, che suona come una musica scoppiettante, ritmata e impossibile da ascoltare senza provare l'istinto di ballare. È un linguaggio totalmente indecifrabile e illogico, ma che allo stesso tempo è comprensibile da qualsiasi orecchio, poiché viene percepita dagli esseri senzienti come se venisse trasformata nella propria lingua madre. Praticano arti celestiali di insondabile potenza, quali la nubignosia (l'arte di leggere, comandare e comunicare con le nuvole), la floraria (con le piante e i fiori), la francescana (con gli animali), e la lapidaria (con le pietre); quest'ultima consiste nel poter scolpire la materia inanimata insufflando in essa la vita. Creature come i doccioni e i santoni sono figlie di questa arte, e molti richiesti per popolare cattedrali, ville o mausolei.



“Prisencolinensinainciusol
In de col men seivuan
Prisencolinensinainciusol ol rait
Uis de seim cius nau op de seim
Ol uait men in de colobos dai
Trrr ciak is e maind beghin de col
Bebi stei ye push yo oh ”

- GIOVANNI LUI,
SACROSANTO DELLA VIA GLUCCO-

SACROSANTO*Celestiale Medio, generalmente legale buono***Classe Armatura** 19 (armatura naturale)**Punti Ferita** 170 (20d8 + 80)**Velocità** 9 m, volare 27 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Int +8, Sag +8, Car +9**Abilità** Intuizione +8, Percezione +8, Persuasione +9, Religione +8**Resistenze ai Danni** fuoco, veleno**Immunità ai Danni** radiosio**Immunità alle Condizioni** accecato, affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato**Sensi** Percezione passiva 18, vista pura 36 m**Linguaggi** tutti, telepatia 36 m**Sfida** 14 (11.500 PE) **Bonus di Competenza:** +5

Resistenza Leggendaria (2/Giorno). Se il sacrosanto fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di superarlo.

Luce Accecante. Il sacrosanto può illuminarsi (nessuna azione richiesta), proiettando luce intensa entro un raggio di 9 metri e luce fioca per 9 metri aggiuntivi. La luce è considerata luce solare e se una parte dell'area dove si trova la luce intensa si sovrappone a un'area di oscurità creata da un incantesimo, l'incantesimo che ha creato l'oscurità magica è dissolto. Inoltre, ogni alleato che si trova all'interno della luce intensa, dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere affascinato o spaventato. L'illuminazione perdura finché il sacrosanto non la interrompe con un gesto (nessuna azione richiesta).

Natura Speciale. Un sacrosanto non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

Resistenza alla Magia. Il sacrosanto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del sacrosanto sono magici.

AZIONI

Multiattacco. Il sacrosanto effettua due attacchi con Lancia Santa o con il Dardo Solare.

Lancia Santa. Attacco con Arma da Mischia: +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni radiosio o 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni radiosio se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia. Se il bersaglio dell'attacco è un immondo, subisce 9 (2d8) radiosio extra. Inoltre, se il sacrosanto si è mossa di almeno 9 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo, se è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti cade a terra prono.

Dardo Solare. Attacco con Incantesimo a Distanza: +9 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (3d8 + 4) danni radiosio.

Tocco Taumaturgico (5/Giorno). Il sacrosanto tocca un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 25 (6d6 + 4) punti ferita ed è liberato da qualsiasi maledizione, malattia, veleno, cecità o sordità.

Incantesimi. Il sacrosanto lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 17):

A volontà: *individuazione del magico, individuazione del bene e del male, taumaturgia*

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni, comunione, creare cibo e acqua, cura ferite di massa, dissolvi magie, dissolvi il bene e il male, individuazione dei pensieri, rinascita, ristorare superiore, teletrasporto*

AZIONI BONUS

Teletrasporto (Ricarica 6). Il sacrosanto si teletrasporta, insieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 18 metri che egli sia in grado di vedere e, subito dopo essersi teletrasportato, ogni creatura situata entro 4,5 metri dal sacrosanto e che sia in grado di vederlo, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti sarà affascinata dal sacrosanto per 1 minuto o finché non subisce danni.

AZIONI LEGGENDARIE

Il sacrosanto può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il sacrosanto recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Movimento.** Il sacrosanto si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità

- Lancia Santa.** Il sacrosanto effettua un attacco con la Lancia Santa.

- Incantesimo (costa 2 azioni).** Il sacrosanto usa Incantesimi.

- Luce del Padre Terno (costa 3 azioni).** Il sacrosanto si illumina grazie all'energia del Padre Terno e il suo corpo emette una potente luce magica intorno a sé. Ogni creatura a sua scelta entro un raggio di 6 metri deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni radiosio, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. I non morti e gli immondi subiscono svantaggio a questo tiro salvezza. Una creatura che fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è anche accecata fino alla fine del proprio turno successivo.

- Prisencolinensinainciusol (costa 3 azioni).** Il sacrosanto inizia a cantare nel suo linguaggio angelico. Ogni creatura situata entro 9 metri dal sacrosanto e in grado di udirlo deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, altrimenti è affascinata magicamente dal sacrosanto per 1 minuto. Una creatura affascinata in questo modo deve usare il suo turno per ballare in modo incontenibile e molleggiato. Se il bersaglio subisce danni o se qualcuno usa un'azione per scuotervelo, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune al Prisencolinensinainciusol per le 24 ore successive.



PUTTO

I putti sono angioletti che hanno l'aspetto di bambini nudi, grassottelli e con le ali. Sono spiriti guida benevoli e spesso burloni, che aiutano i viaggiatori a trovare la via per i luoghi sacri dove sono custodite le reliquie più importanti o che, nei pressi di tali luoghi, giungono in soccorso contro gli spiriti maligni; oltre a un certo gusto per le faccende terrene, in particolar modo per quelle romantiche. Sono sempre dotati di piccoli archi che usano con grande precisione. Quando un putto si sacrifica combattendo contro gli immondi, e trova la morte in battaglia, assurge al Settimo Cielo dove si ricrea dal nulla.



PUTTO

Celestiale Piccolo, generalmente legale buono

Classe Armatura 12

Punti Ferita 18 (4d6 + 4)

Velocità 6 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Abilità Intrattenere +4, Intuizione + 3, Percezione +3, Persuasione +4

Resistenze ai Danni radioso

Resistenze alle Condizioni affascinato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 13, scurovizione 36 m

Linguaggi Lingua Ignota, Volgare, telepatia 36 m

Stifa ½ (100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Volo Sfuggente. Il putto non provoca un attacco di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Natura Speciale. Un putto non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

Resistenza alla Magia. Il putto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Morte Eroica. Quando un putto muore combattendo contro un immondo, torna in vita dopo 24 ore nel Settimo Cielo, con tutti i suoi punti ferita.

AZIONI

Arco. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni radiosi.

Freccia d'Amore (2/Giorno). Il putto scaglia una freccia magica d'amore contro una creatura che esso sia in grado di vedere e situata entro 18 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 per evitare la freccia, altrimenti viene colpito ed è affascinato magicamente dal primo umanoide che è in grado di vedere. Finché è affascinata in questo modo, la creatura è innamorata dell'umanoide e lo considera un alleato fidato da ascoltare e da proteggere, interpretando le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile. L'effetto dura 24 ore o finché l'umanoide non muore.

Putto Burlone. Il putto inizia a burlarsi di una creatura entro 9 metri. Se il bersaglio è in grado di udire il putto, deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 12, altrimenti cade vittima della sua burla e fino all'inizio del turno successivo del putto, ogni volta che effettua una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza deve tirare un d6 e sottrarre il numero ottenuto dalla prova di caratteristica, dal tiro per colpire o dal tiro salvezza.

Tocco del Putto (2/Giorno). Il putto tocca un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 9 (2d6 + 2) punti ferita ed è sotto l'effetto di un incantesimo **benedizione** fino alla fine del turno successivo del putto.

AZIONI BONUS

Precisione Angelica (Ricarica 5-6).

Immediatamente dopo aver effettuato un tiro per colpire con un'arma a distanza, il putto può tirare un d6, o un d8 se il bersaglio dell'attacco è un immondo, e aggiungere il risultato ottenuto al totale.

DOCCIONE

Il doccione, anche detto gargolla o gorgoglio, è una statua di pietra vivente spesso dotata di un beccuccio di scarico e progettata per convogliare l'acqua dalle grondaie dei tetti e lontano dall'edificio. Creati dai sacrosanti spesso a guisa di figure animalesche o mostruose, sono di stazza e altezza variabile, alcuni grandi come bambini, altri come esseri umani adulti, quasi mai di maggiori dimensioni. Se posti nelle cattedrali – celebri sono quelli della Veneranda di Tarantasia – sono anche soprannominati Convolati di Pietra. Praticano con abnegazione il loro scopo principale – convogliare l'acqua, appunto – ma apprezzano anche essere utilizzati come guardie dai padroni, vale a dire i mecenati che ne hanno commissionato la creazione.



DOCCIONE

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 30 (4d8 + 12)

Velocità 9 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11, scurovista 18 m, vista cieca 9 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 1 (200 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché il doccione rimane immobile, non è distinguibile da una statua inanimata.

Forma Immutabile. Il doccione è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Natura Speciale. Il doccione non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Schianto Granitico. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni contundenti. Inoltre, se il doccione ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

REAZIONI

Scudo di Pietra. Il doccione aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco che lo colpirebbe. Per farlo, il doccione deve vedere l'attaccante.



SANTONE

Il santone è un particolare tipo di doccione, scolpito a forma di santo. Anch'esso molto richiesto per addobbare e difendere le cattedrali, si mimetizza fra le statue per poter meglio sorvegliare e, nel caso, attaccare a sorpresa. Il santone ha inoltre un'altra bizzarra caratteristica, connaturata in loro come effetto collaterale della loro creazione: l'abilità di poter invocare i Santi e le Sante rappresentati dalle statue che li circondano, in particolare quello o quella che raffigurano.

Questo gli permette di maledire chi, a suo insindacabile giudizio, non sta rispettando la sacralità del luogo che soprassedeva.



SANTONE

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Abilità Religione +0

Resistenze ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non di adamantio

Immunità ai Danni psichico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 12, scurovista 18 m, vista cieca 9 m

Linguaggi Lingua Ignota, Volgare

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Falso Aspetto. Finché il santone rimane immobile, non è distinguibile da una statua di un santo inanimata.

Santità (1/Giorno). Il santone può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Deve usare il nuovo risultato.

Forma Immutabile. Il santone è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

Natura Speciale. Il santone non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiaattacco. Il santone effettua due attacchi con lo Schianto del Santo. Può sostituire un attacco con l'uso di Invocazione Santa.

Schianto del Santo. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Tocco del Santo (1/Giorno). Il santone tocca un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 8 (2d6 + 1) punti ferita ed è liberato da qualsiasi malattia, veleno, cecità o sordità.

Invocazione Santa. Il santone inizia a scagliare anatemi blasfemi contro una creatura che egli sia in grado di vedere e situata entro 9 metri da esso. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è maledetto per 1 minuto. Fintanto che è maledetto in questo modo, il bersaglio subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri per colpire contro il santone. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, il bersaglio è immune all'Invocazione Santa di tutti i santoni per 1 ora.

TANA: IL SANTUARIO DELLA LUNA STORTA

I sacrosanti sono creature celestiali e la loro presenza è a metà fra la nostra realtà e le Sfere Celesti; in poche parole, essi appaiono e scompaiono come gli pare, e per questo non ha senso parlare di tane o luoghi abitati. È però vero che le loro apparizioni avvengono spesso nelle vicinanze di luoghi sacri, soprattutto del Credo, ma non solo. Un esempio concreto è il seguente, certamente anomalo, che va considerato come unico nel suo genere. È l'accurata ricostruzione di un santuario sconsacrato da secoli e che si trova nelle propaggini delle campagne riarse della Spoletaria; si vocifera che in questo luogo abbandonato viva però un sacrosanto di incerta origine.

Il santuario, detto della Luna Storta, si erge lontano da tutte e tre le principali città della regione (Rocca del Nibbio, Aquileia e Vultura).

Monti, boschi oscuri e burroni bloccano l'accesso da gran parte del suo perimetro; l'unico modo di avvicinarcisi è da nord, attraversando una regione di campagna brulla e rinsecchita – più della media spoletariana, s'intende. Qui si sono diffusi culti perversi, non solo del luogo ma anche portati da lande più lontane; si parla infatti di fanatici che hanno condotto fin qui i loro lugubri rituali dedicati agli zucconi cuspidati, per esempio. Nella zona è quindi possibile se non probabile incrociare dei cultisti, che siano della Zucca o meno, con intenzioni maligne; l'incontro con costoro prima dell'effettivo ingresso nel santuario può essere a discrezione del Condottiero, a seconda del grado di difficoltà che si vuole imporre alla cricca.

Giunti in vista del Santuario della Luna Storta, si capirà che l'unico accesso è il portone del chiostro, sul lato ovest. Il portone è sfondato, ma davanti a esso è ammazzata una smodata quantità di carri, arredi e tronchi che le canaglie dovranno scalare o spostare fisicamente, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15; peraltro, le canaglie più astute avranno colto che questa è una prova inequivocabile che si è cercato di *chiudere dentro* quello che si cela nel Santuario. Da qui in poi, come si suol dire... che Madama Sventura vi accompagni!

AREA C – IL CHIOSTRO

Tipico chiostro ma in stato di abbandono, come qualsiasi altra zona del Santuario. Alcune colonne sono scheggiate o spezzate come se qualcosa di sospetuosamente grosso e robusto avesse scatenato la sua brutalità. Sulle pareti protette dai portici vi sono vecchi affreschi raffiguranti i Cento Angeli del Tombolone e le Tredici Lune (ma senza la tredicesima), rovinati dal tempo, dalle intemperie e da macchie di fango e sangue. L'erba del giardino è incolta e raggiunge l'altezza di un uomo adulto. Addentrandosi c'è la possibilità di rinvenire 1d6 **Refurtiva di Tana** ma anche il 50% di possibilità di incrociare 1d4 + 1 **zuccotti^{BE}** mezzo addormentati che però, in caso di contatto con le canaglie, si risveglieranno di colpo e attaccheranno.

Dal chiostro si può accedere all'Area P e O a nord, all'area M a nord-est, all'area B a est, e l'area R a sud.

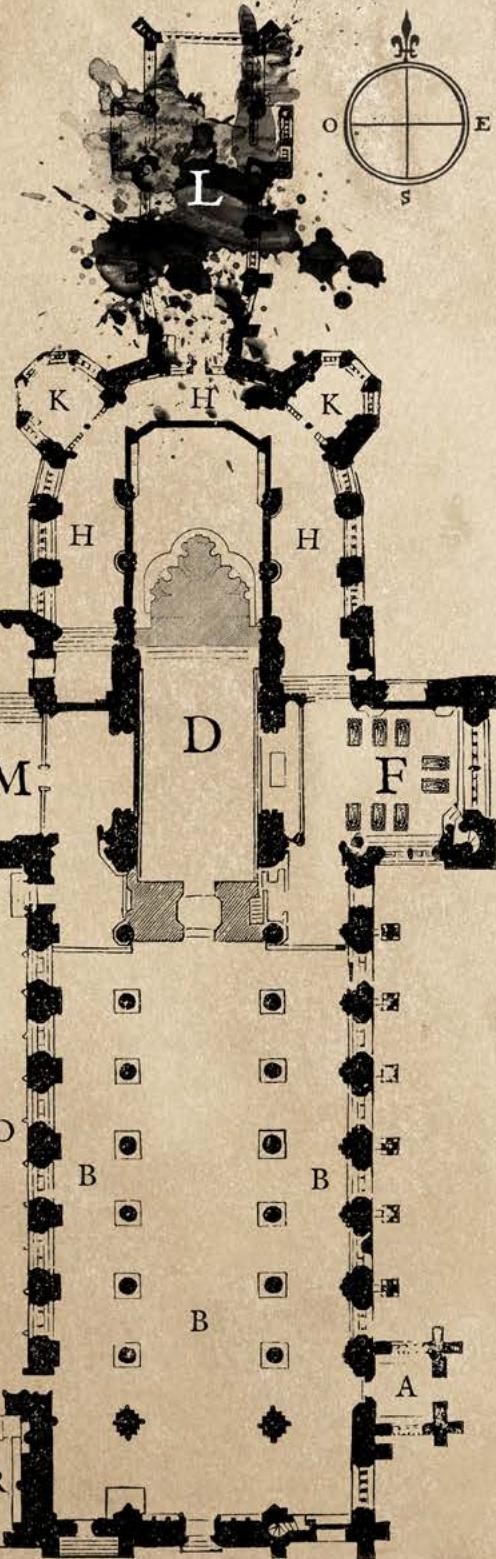
AREA P – LA CAPPELLA

Una cappella con diverse panche coperte di polvere. Sulla parete frontale, il rosone ancora miracolosamente intatto raffigura un'allegoria della Tredicesima Luna, anche detta Mala Tempora o Luna Storta, dedicata a Madama Sventura, simbolo di sciagure e disgrazie. Sotto al rosone vi è un candeliere con diverse candele spente e una cassaforte per le offerte dove infilare monete. Se le canaglie accenderanno una candela e introdurranno una moneta, la cassaforte eietterà un'altra moneta, che si rivelerà però una medaglietta santa di Madama Sventura (chiunque la indossi, quando fallisce un tiro salvezza, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato; una volta utilizzata questa capacità, non può essere riutilizzata fino all'alba successiva). Se si forzerà la cassaforte, invece, si rinverrà solo ciarpame di nessun valore, fra monete finite e bottoni; e in quel momento, una grossa crepa creperà il rosone di Madama Sventura. Forse era meglio non far adirare la Mala Sorte...



RETROSCENA PER IL LAVORETTO

La fonte di tutto questo è Cianfa Donati da Fioraccia, noto ladro di bestiame, esperto di furto con scasso nelle botteghe, e appartenente alla bestemmiata famiglia ladresca dei Donati, anche detti *Malefami*. Il Cianfa asserisce di essere stato, in coppia col suo compagno di merende Puccio Sciancato, membro della leggendaria cricca del Principe Mandragora, Ligurio Machiavelli, noto guiscardo, imbroglione e capobanda di Fioraccia; e di aver partecipato a un audace colpo, finito in un massacro, nel predetto Santuario della Luna Storta. "Era una trappola, e sia Mandragora che il mio amico Puccio hanno fatto una fine peggiore della morte", ha borbottato pensieroso il ladrone. Come siete entrati in possesso di questa informazione? Be', si dà il caso che, per un evidente errore giudiziario, abbiate passato qualche mesetto al gabbio insieme al Cianfa...





Difatti, l'offesa alla divinità attira l'attenzione di un **putto^{BE}** corrotto, che apparirà dietro il rosone sogghignando in modo diabolico e strillando in falsetto correrà a chiamare le forze oscure a guardia del Santuario, che pertanto irromperanno subito nel chiostro cercando i personaggi, senza aspettare che si raggiunga l'Area D, rendendo il tutto decisamente più movimentato.

AREA O - CORRIDOIO

Un corridoio che conduce a un vecchio bagno e a una finestrella con delle sbarre.

AREA M - ALLOGGIO

Un alloggio privato, abbandonato da decenni. L'accesso ad altre aree della mappa è murato e quindi inaccessibile. Esaminando una parete lato nord e superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, si capisce che è di legno pitturato e, sfondandola, si può accedere alle Aree H e K.

AREA H E K - CORRIDOIO E BALCONATE

Un corridoio a mezzaluna che congiunge le aree M e F. Grandi balconate (K) permettono di scorgere l'esterno, che si affaccia su uno scorci spettrale: declivi più o meno ripi-

di, i profili lontani, quasi invisibili, di alcune delle fortezze che proteggono i confini, scaracchi d'acqua che tentano di resistere al terreno riarsi. Ma, sotto il Santuario, al suo ingresso, la cricca può scorgere qualcosa di più prosaico: si sta radunando un gruppo di sinistri esseri. Si individuano cultisti, non morti e un dignitante zuccone cuspidato... Impossibile colpirli da qui, ma è evidente che siano sulle tracce della cricca.

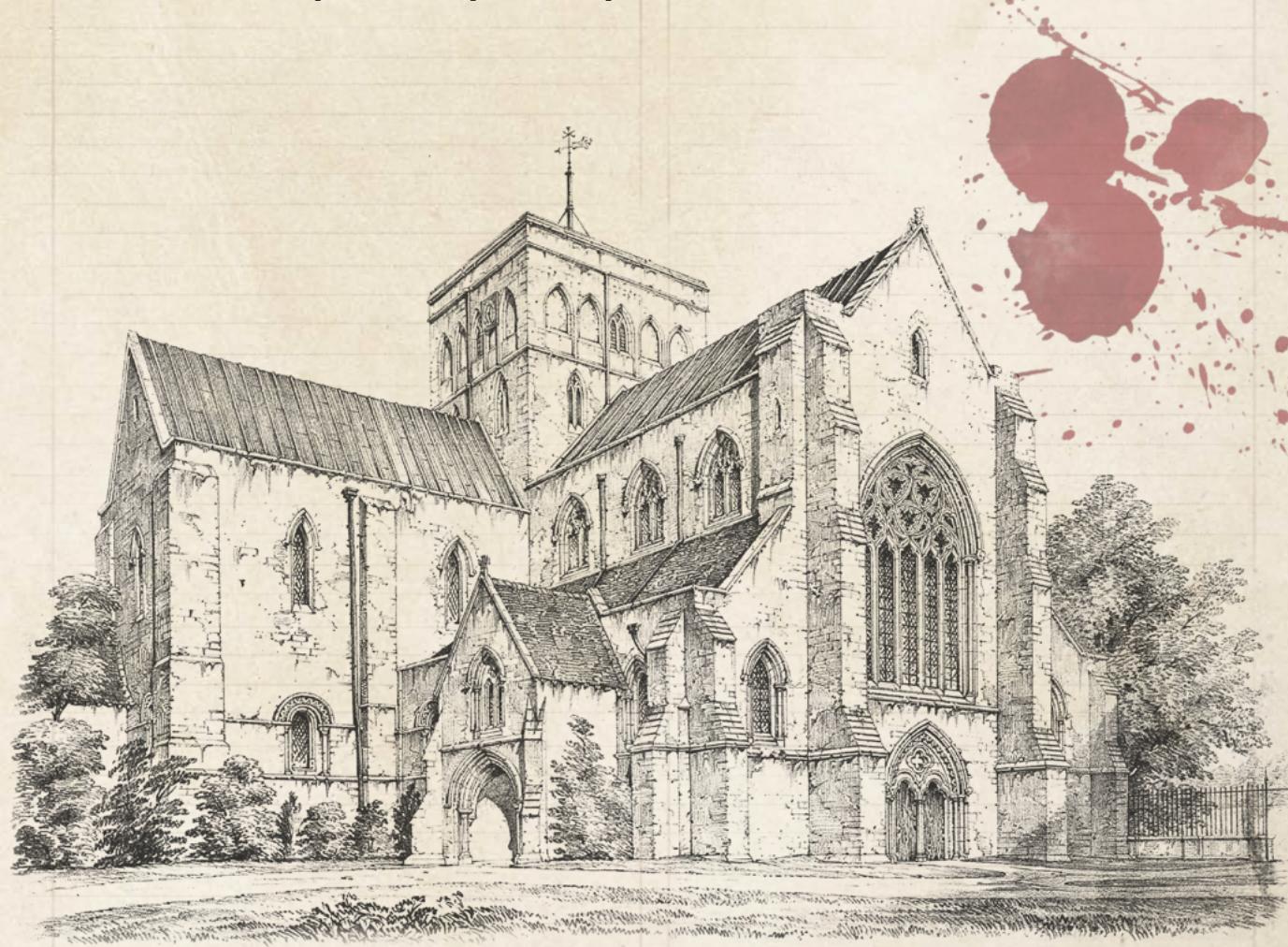
A nord, il muro è sfondato: tutta l'Area L è crollata ed è ridotta a un cumulo di macerie. A sud, un'altra parete di finto legno permette di accedere all'Area F.

AREA F - LAPIDARIO

Un lapidario contenente diversi sarcofagi, aperti e saccheggiati. I cadaveri sono scomparsi. Non è un buon segno.

AREA R - CONFESSORIO

Un confessorio. Sedendosi al posto del confessato è possibile sentire un respiro roco dall'altra parte, ma, aprendo lo sportellino che separa i due ambienti, non si vede nessuno. Chiudendo lo sportello, il respiro ricomincia.





AREA B – IL SALONE

Siamo nel salone principale del Santuario, suddiviso in tre navate intervallate da colonne. L'ambiente è letteralmente disseminato di candele accese che appestano l'aria di un odore dolciastro che rischiarando con piccoli cerchi di luce le fitte tenebre. Alle pareti laterali, numerosi quadri antichi e statue di santi (ben riconoscibile Santa Gostina). I rosoni invece sono tutti coperti da drappi neri. Avanzando sarà possibile scorgere decine di figure umane avvolte da palandrane e cappucci, inginocchiate e con la fronte sul pavimento in preghiera, in numero non inferiore a 10d6. Ognuna di esse ha incatenato sulla schiena dei pesi, che consistono in lapidi, gabbie circolari per le torture contenenti cadaveri scheletrici, o botti piene di qualche liquido. Sarà facile capire che sono tutte rivolte in direzione dell'area D.

Avvicinandosi a una qualsiasi sarà possibile scoprire che si tratta di **santoni^{BE}** e non di esseri umani. Non parleranno e non risponderanno, ma proseguiranno a emettere un lamento continuo, una litania che sussurrano tutti insieme con le bocche di pietra. Se attaccati, non reagiranno e si faranno uccidere. Sembrano del tutto ipnotizzati da qualcosa che li paralizza.

Da quest'area si può accedere all'Area D e all'Area A. Le altre aree visibili sulla mappa sono murate.

AREA A – STANZA VUOTA

Una stanza vuota senza finestre contenente vecchie librerie con tomì antichissimi, che si polverizzano in mano; scarabellando è possibile rinvenire 1 oggetto di **Refurtiva di Tana**. Nel mezzo c'è un cadavere più recente degli altri con mezzo teschio mancante da quel che sembra essere stato il morso di una bestia dotata di una mandibola di tutto rispetto. Perquisendolo, si troverà una lettera di ingaggio della banda del Principe Mandragora, a nome Puccio Sciancato, il compagno di merende di Cianfa Donati: ecco qui il suo compagno, che effettivamente non ha fatto una bella fine.

AREA D – ALTARE

La navata principale culmina in un presbiterio con incassato un altare dedicato alla Tredicesima Luna. Esaminandolo e spostandolo dal suo supporto tramite una leva da individuare, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, si può accedere all'area retrostante, corrispondente a un grande salone oblungo la cui volta è interamente dipinta con immagini di sacrosanti che affrontano una moltitudine di immonde entità. Al centro del salone, però, spicca ben altro, impossibile da non notare: in ginocchio sul pavimento giace prostrato e inginocchiato un enorme **sacrosanto^{BE}** vivo, con la fronte che tocca il pavimento di marmo. Le ali sono state inchiodate nel marmo stesso tramite giganteschi arpioni di metallo. I polsi e le caviglie della favolosa creatura sono imprigionati da catene legate ai quattro angoli dell'area. La creatura si lamenta sommessamente, e, di contro, la litania dei penitenti nel salone principale aumenta minacciosamente di volume. Prima che si possa far qualsiasi cosa, irromperanno urlando nel salone principale una masnada di feccia malassortita composta da 2d4 **putti^{BE}** con gli occhi di bragia e chiaramente corrotti, 2d4 **cultisti della zucca^{BE}**, uno **zuccone cuspidato^{BE}**, una

strega **giubiana^{BE}**, e 2d6 **legionari carcassa^{BE}**. L'orda è capitanata da una **mandragola¹¹**, che non è altri che il Principe Mandragora stesso, a guardia del Santuario maledetto e del sacrosanto qui imprigionato e, accortosi dell'intrusione, è subito intervenuto. La cricca ha il tempo di far richiudere l'altare asserragliandosi dentro il salone, che però non ha altre apparenti vie d'uscita. Se si vuole parlare col Principe Mandragora, costui darà un ultimatum: se la cricca si arrenderà immediatamente, farà salva la vita a metà del gruppo. Altrimenti sfonderanno l'altare ed entreranno comunque, entro 10 round, con la minaccia di trasformare tutti in cultisti penitenti incatenati a un peso da trascinarsi per sempre....

Le canaglie a quel punto possono tentare di parlare col sacrosanto, il quale rivelerà, fra enormi sofferenze, di chiamarsi Morando e di essere stato sconfitto e imprigionato da un belfagoro molto potente, a sua volta alle dipendenze di una misteriosa e ricchissima organizzazione chiamata Gran Teatro, che sta tramando in segreto per suoi oscuri fini, corrompendo con l'oro chiunque sia utile alla causa... o uccidendolo con la spada, nell'improbabilissimo caso di incrociare qualcuno di incorruttibile. Il Gran Teatro sta asservendo Morando per avere il suo santo potere dalla loro parte. Morando chiede di essere liberato, spezzando le catene e disarpionando le sue ali: questo libererà anche i santoni dallo stato di prostrazione, i quali potranno aiutare la cricca a sconfiggere l'orda. Per liberarlo, è necessario superare tre prove di Forza (Atletica) con CD 15, che permettono di divellere tutto ciò che lo trattiene.

Una volta liberato, i santoni nell'altra sala attaccheranno l'orda, come aveva promesso Morando. Il sacrosanto è invece troppo debole per intervenire. Inoltre, se si è ottenuto l'amuleto protettivo di Madama Sventura, accorreranno in aiuto anche 2d6 **doccioni^{BE}** devoti alla divinità e liberati dall'influsso malevolo che li paralizzava.

La masnada combatterà fino alla morte ma, qualora venisse ucciso Mandragora, inizieranno tutti a fuggire alla rinfusa. Il corpo del Principe Mandragora, se esaminato, rivelerà una bisaccia ricolma di 2d6 di monete d'oro, recanti un'effige del Gran Teatro, di alto valore (10 gransoldi l'una); purtuttavia, se esaminate con estrema attenzione da un occhio molto esperto, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, si riveleranno essere monete di cioccolato, soltanto ricoperte da uno strato di finto oro magico. Le stesse, in ogni caso, possono comunque essere utilizzate come se fossero vere, sperando nessuno si metta a studiarle troppo da vicino.

La tana è stata esplorata, giustizia è stata fatta, i petecchioni (seppur finti ma che importa) si sono incassati, il sacrosanto Morando giura amicizia alla cricca e potrà difatti essere **richiamato una volta in caso di bisogno**, chi ha avuto ha avuto, chi ha dato ha dato, scordiamoci il passato.

Spunti per Avventure

d6 Spunto

Ma un giorno nel paese arrivo io di lunedì. Franceschiello, un bandito dedito alla famigerata Arte Onorata, cambia vita e diventa un asceta, ma è perseguitato dalla sua banda che vuole a tutti costi fargli rivelare l'ubicazione di un presunto malloppo da lui rubato. La cricca si mette sulle tracce del tesoretto, scontrandosi con la banda rivale. Il tesoretto esiste, ma l'asceta l'ha nascosto in una catacomba, in attesa che si calmino le acque e che si possa poi distribuire ai poveri della regione: il luogo è però frequentato da putti, santoni e, pare, da un sacrosanto che appare però solo durante le festività...

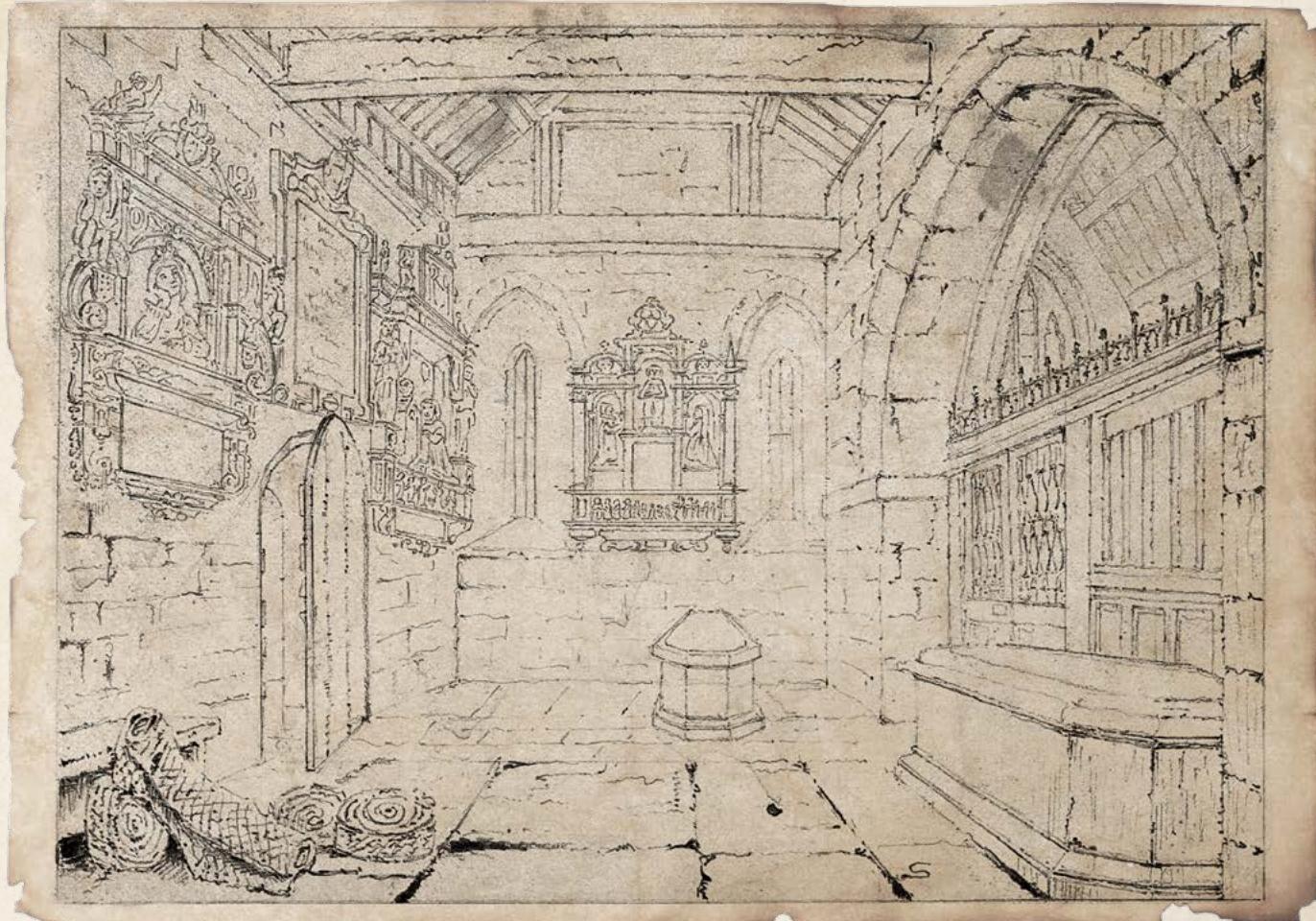
Il monaco dalle sette stelle. Un giovane monaco con sette cicatrici a forma di stella sul petto si prefigge la sacra missione di sgominare le bande particolarmente violente della regione. È accompagnato da due putti particolarmente fastidiosi. Per un equivoco ha preso di mira la vostra cricca, e vi sta dando la caccia!

Amor c'ha nullo amato, amar ti mena. Tre putti particolarmente mariuoli, Manecancine, Ciecadritto e Orecchialepre, scorazzano per la regione aggranfiando tutto quel che trovano e fuggendo via dopo aver scagliato Frecce d'Amore che gettano i villani nel caos. La cricca viene incaricata di fermarli, ma pare che i tre siano protetti da un vecchio sacrosanto.

L'isola che c'è. L'isola nella Fumarea chiamata Isola che c'è è il miraggio di molte canaglie, poiché pare ci siano ricchi tesori nascosti nei secoli dai pirati che hanno frequentato il golfo. Parrebbe introvabile, ma un santone ha consegnato alle canaglie una vecchia mappa, meno fasulla del solito.

Sacrosanto Caduto. La cricca viene assoldata da un misterioso e mefistofelico Duca-Conte, di nome Fugo Lucio, che chiede loro di trovare un menestrello di nome Giovanni Favorito, scomparso da dieci anni dopo essere stato ferito al volto in battaglia, ricoverato in un lazzaretto e poi svanito nel nulla. Fugo ha un credito nei suoi confronti per un contratto mai onorato, e teme che Favorito sia oggi sotto la protezione di un sacrosanto. La cricca accetta, nonostante senta una forte puzza di zolfo...

Guida per riconoscere i tuoi santi. Dopo molti anni, la vostra cricca ritorna nel suo primo covo, solo per scoprire che è stato distrutto da una sanguinaria banda rivale che spadroneggia in tutta la regione, composta perlopiù da infami. E il vostro vecchio compagno di mille battaglie, Antonio, è chiuso in prigione da diciannove anni per essersi preso la colpa al posto di tutta la cricca, salvando il vostro stupido deretano. È tempo di rimettere le cose a posto.



Tranci di Doccione Panati

Ricetta intrigante seppur complesso da preparare. Il ghiotto piatto oltre che essere molto saporito conferisce il meraviglioso potere di trasformarsi seppur per poco tempo in un piccolo dongiovanni. Perché non approfittarne, dunque? Anche se bisogna prestare attenzione agli effetti collaterali...

Per cucinare questa ricetta è necessario un doccione intero.

Un personaggio può cucinare correttamente la ricetta seguente con degli utensili da cuoco, superando una prova di Intelligenza o Saggezza (a scelta del personaggio) con CD 12.

In caso di fallimento, il risultato finale sarà alterato e una creatura che si cibi dei Tranci di Doccione Panati, oltre ai normali effetti della ricetta, subirà immediatamente un effetto aggiuntivo, descritto nella sezione "Effetto Indesiderato".

1 doccione può essere venduto a un acquirente interessato a 30 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra

TRANCI DI DOCCIONE PANATI

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: media
Tranci di doccione (alla bisogna: ali di pollo o ranocchi)	15-30 minuti 2 ore almeno per la marinatura	Per cuochi che abbiano cucinato almeno due volte senza bruciarsi i peli del naso
Ingredienti		
- tranci di doccione - farina - uno scalogno - pepe - salvia	- rosmarino - birra - vino bianco secco - prezzemolo - strutto o burro o olio d'oliva	- acqua - sale - noce moscata

Metodo: è ora doveroso anteporre una premessa: i più astuti tra vossignorie avranno già pensato, almen una volta, "Come si suppone che io morsichi della pietra?". Ebbene, i doccioni, una volta passati ad altra vita, divengono d'improvviso un poco più morbidi e, dopo consistenti marinature, frollature, massaggi e moine (tutte a gusto del cuoco, ma mai per meno di due ore), adatti a esser gustati anche a chi dovesse avere solo un paio di denti per gengiva. Una prece per i pionieri che han dovuto imparare a suon di zanne perse quale fosse il grado di marinatura giusto.

Si proceda dunque a distaccar eventuali ossa (ogni doccione fa storia a sé), prima della marinatura; poscia s'asciughi i tranci non troppo e li si cosparga d'un trito di scalogno, salvia, rosmarino, pepe e sale.

Si prepari una pastella leggera, non come molte ricette d'ignoranti che da sé medesimi s'appellan magistri e ogne cosa appesantiscono con l'ove: saran bastanti un paio d'etogrammi di farina impastata coll'acqua e la birra. Si tenga liquido il composto e vi s'aggiunga prezzemolo tritato e, se se ne abbia, grattugiatura di noce moscata.

In una padella larga si metta a scaldar

lo strutto, o in mancanza burro o, com'ultima scelta, olio d'oliva; quando sia ben bollente si passino i tranci in pastella accchè ne sian coperti e si friggano finché sian belli dorati. Si regoli di sale e si serva caldo.

Avvertenze: la carne è sì tanto tenera, ma ci si guardi dagli effetti. Non v'è modo di saper perché, ma mangiarne trasforma pure l'uomo più deforme in seduttore, avendo funzione di vero e proprio afrodisiaco, e se tanto vi sembra desiderabile, novelli cuochi, tenetevi per avvisati e badate bene a chi potreste aver ventura d'incontrare...

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, un doccione permette di ottenere l'equivalente di 1 razione, la quale ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi di Tranci di Doccione Panati, per le 24 ore successive, è in grado di usare un'azione per affascinare un'altra creatura che sia in grado di vedere e situata entro 9 metri da essa. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinato dalla creatura per l'ora successiva o fintanto che la creatura non la danneggia in qualche modo. Il bersaglio affascinato considera la creatura una figura conosciuta e amichevole. Una creatura non può essere bersagliata più di una volta da quest'azione nell'arco di 24 ore.

Le razioni vanno consumate entro cinque giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.

Effetto Indesiderato: Il primo umanoide che è in grado di vedere la creatura, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12. Se lo fallisce, è affascinato magicamente per le 24 ore successive dalla creatura o fintanto che la creatura non lo danneggia in qualche modo. Fintanto che è affascinato in questo modo, l'umanoide è innamorato della creatura e interpreta le sue richieste o le sue azioni nel modo più favorevole possibile.

Er Cavaliere Nero

POSIZIONE GEOGRAFICA DEL REGNO: ALAZIA IN PARTICOLARE, ERRANTE PERLOPIÙ

AMBIENTE: OVUNQUE CI SIANO STRADE

TIPO DI TANA: AMBIENTI NOBILIARI DIROCCATI (CASTELLI SOPRATTUTTO)



ORIGINI FOLKLORICHE

Il Cavaliere Nero è un affettuoso omaggio a due miti della cultura moderna italiana: la storia del Cavaliere Nero di Gigi Proietti, e nientepopodimeno che il "vero" Brancaleone da Norcia.

Il gattopardo deriva dall'omonimo romanzo di Tomasi di Lampedusa.

Il sarchiapone è un animale immaginario della cultura pop italiana, reso famoso da uno sketch comico dell'attore Walter Chiari; sfottò del classico credulone, ha in realtà nobili natali letterari, essendo stato citato in primis dal *Cunto de li Cunti* del Basile.

La leggenda del Cavaliere Nero affonda le radici nella storia primitiva del Regno, così in profondità da essere indistinguibile dal mito. Tutto nacque quando il Cavaliere Bianco sfidò a duello er Cavaliere nero, il quale uccise facilmente il rivale. I tre figli del Cavaliere Bianco sfidarono allora Er Cavaliere Nero, il quale li ammazzò tutti e tre. I suoi tre figli avevano tre figli ciascuno; tutti e nove sfidarono Er Cavaliere Nero, ma questi li uccise tutti e nove. Questi nove figli avevano altri tre figli ciascuno, e tutti e ventisette sfidarono Er Cavaliere Nero, che li ammazzò tutti e ventisette. Questi ventisette figli avevano tre figli ciascuno e... e qui il mito si perde nell'eleganza nebulosa della leggenda.

Origini. C'è chi dice che provenga dai deserti di Sidonia, come un genio delle sabbie; che sia stato sputato fuori dalle lande infuocate di Plutonia, la città-necropoli; che si tratti di un inesistente che ha sconfitto la morte, e che gira per il Regno cercando la sua vendetta; ma nessuno lo ha mai davvero scoperto. Un cavaliere dall'armatura distrutta da mille combattimenti, un elmo sfregiato ma che ancora ne copre il volto, uno spadone arrugginito alla cinta, e una fedele gazza, alla guisa dei falconieri. Chi lo ha visto lo ha sentito mormorare dei nomi, come una litania: Abacuc... Taccone... Mangoldo... Pecoro... Teofilatto... Matelda... Il suo tabarro ormai ridotto a poco più che uno straccio, porta con sé la polvere di troppe battaglie e troppe strade percorse. Eppure, egli sembra trarre conforto dalla gazza: è solito lasciarle le piume con tenerezza e chiamarla "Felicilla" o "Pazzarilla"...

La sfida. Egli percorre le strade dell'Alazia, impegnato in una misteriosa missione. Il suo scudo nero è costellato di gocce d'argento che sembrano lacrime. Chiunque cerchi di fermarlo o sbarrarne il passo, ne subisce le conseguenze: Er Cavaliere Nero lo sfiderà a duello immediatamente e, in caso di fuga, lo inseguirà fino a che non lo avrà ammazzato. Se la vittima ha dei figli, i figli saranno condannati a cercare Er Cavaliere Nero, e lui li ucciderà tutti. Se i figli dei figli... insomma, ci siamo capiti. Er Cavaliere Nero è democratico e non fa preferenze, se gli si sbarra la strada: belli e brutti, maschi e femmine, contadini e padroni, canaglie e duca-conti. Sotto la sua spada sono caduti i più forti cavalieri del passato: Murzante e Tanfirio, Anfitrasso e Salardo, e persino Giurfalco. Er Cavaliere Nero è come quella famosa poesia del Principe De Murtis: "Er Cavaliere Nero è una livella, ammazza tutti". Nella fessura del suo elmo baluginano gli occhi. Quel baleno è l'ultima cosa che vedi prima di stramazzare defunto.

Strani aiutanti. Er Cavaliere Nero si muove su un cavallo che solo lui può cavalcare, che sembra essere fatto di ombra solidificata, chiamato Macchiabruna. Sorregge gonfaloni e orifiamme del perduto casato del suo padrone. Sulla groppa indossa un manto purpureo.

Oltre alla gazza e al cavallo, non è insolito che il Cavaliere sia seguito da gattopardi, esotiche belve feline un tempo presenti nel sud del regno, ma oggi quasi del tutto scomparse, e dal misteriosissimo sarchiapone, che il cavaliere tiene nascosto in un baule che porta sempre seco.



ER CAVALIERE NERO

Mostruosità Media, neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 266 (28d8 + 140)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
24 (+7)	12 (+1)	20 (+5)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Cos +11, Sag +8, Car +10

Abilità Atletica +13, Intimidire +10, Intuizione +8, Percezione +8, Sopravvivenza +8, Storia +8

Resistenze ai Danni necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, spaventato

Sensi Percezione passiva 18, scurovisione 36 m

Linguaggi Draconiano, Volgare

Sfida 20 (25.000 PE) **Bonus di Competenza:** +6

Cavaliere Nato. Er Cavaliere Nero combatte in sella a **Er Cavallo Macchiabruna**^{BE}.

Addestrato a Combattere in Sella. Quando Er Cavaliere Nero si trova in sella alla propria cavalcatura, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza e ai tiri per colpire in mischia.

Carica (1/Turno). Quando Er Cavaliere Nero si trova in sella alla propria cavalcatura, se quest'ultima si è mossa di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio in questo round ed Er Cavaliere Nero lo colpisce con un attacco con lo Spadone Arrugginito nello stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti più 7 (2d6) danni perforanti extra e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 21, altrimenti cade a terra prono.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Er Cavaliere Nero fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Resistenza alla Magia. Er Cavaliere Nero dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del Cavaliere Nero sono magici.

Natura Speciale. Er Cavaliere Nero non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Multiattacco. Er Cavaliere Nero può usare la Presenza Inenarrabile e poi effettua tre attacchi con lo Spadone Arrugginito.

Presenza Inenarrabile. Ogni creatura a scelta del Cavaliere Nero situata entro 18 metri da esso e che sia consapevole del Cavaliere Nero deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 18, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ogni suo turno; se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Inenarrabile del Cavaliere Nero per le 24 ore successive.

Spadone Arrugginito. Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. **Colpito:** 14 (2d6 + 7) danni taglienti più 7 (2d6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno. Inoltre, se Er Cavaliere Nero ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio subisce una ferita profonda. All'inizio di ogni suo turno, una creatura con una ferita profonda perde 13 (2d12) punti ferita. Una creatura può usare un'azione per tamponare la ferita effettuando con successo una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15. La ferita si richiude anche se il bersaglio riceve una qualsiasi forma di guarigione magica.

REAZIONI

Reazione del Cavaliere Nero (4/Giorno).

Immediatamente dopo che una creatura entro 18 metri da Er Cavaliere Nero lo colpisce con un attacco, Er Cavaliere Nero può usare la sua reazione per evocare una o più creature. Ogni volta che usa questa reazione prima di completare un riposo lungo, l'effetto è diverso, come descritto di seguito. Ogni creatura evocata appare in uno spazio libero situato entro 18 metri da Er Cavaliere Nero e agisce come un suo alleato, obbedendo ai suoi comandi mentali (nessuna azione richiesta). Le creature evocate iniziano il proprio turno subito dopo quello del Cavaliere Nero e rimangono finché Er Cavaliere Nero non viene distrutto o finché esso non le dissolve con un'azione bonus.

Primo Avvertimento! Er Cavaliere Nero evoca una creatura scelta casualmente tra un **colosso**^{BE} (50%) o un **chitemmorto**^{BE} (50%).

Secondo Avvertimento! Er Cavaliere Nero evoca 3 **legionari carcassa**^{BE}.

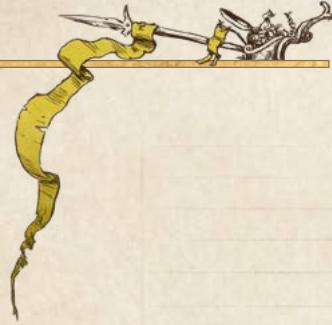
Terzo Avvertimento! Er Cavaliere Nero evoca 9 **legionari carcassa**^{BE}.

Quarto Avvertimento! Er Cavaliere Nero evoca 27 **legionari carcassa**^{BE}.

AZIONI LEGGENDARIE

Er Cavaliere Nero può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Er Cavaliere Nero recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento.** Er Cavaliere Nero si muove fino alla sua velocità massima, senza provocare attacchi di opportunità.
- **Individuare il Cavaliere Bianco.** Er Cavaliere Nero effettua una prova di Saggezza (Percezione).
- **Ti Sfido (Costa 2 Azioni)!** Er Cavaliere Nero effettua un attacco, disponendo di vantaggio, con lo Spadone Arrugginito.
- **Cura (Costa 3 Azioni).** Er Cavaliere Nero, o una creatura che esso tocca, recupera 40 punti ferita.



ER CAVALLO MACCHIABRUNA

Bestia Grande, senza allineamento

Classe Armatura 15 (bardatura: corazza di scaglie)

Punti Ferita 136 (13d10 + 65)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
22 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Sopravvivenza +5

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 36 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 6 (2.300 PE) **Bonus di Competenza:** +3

Addestrato. Er Cavallo dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato e spaventato su se stesso.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d10 + 6) danni contundenti. Se Er Cavallo si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo, se è una creatura di taglia Grande o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti cade a terra prono.

AZIONI BONUS

Mordace. Quando una creatura che Er Cavallo è in grado di vedere è prona e situata entro 1,5 metri da esso, Er Cavallo può effettuare un attacco con il Mosso contro di essa.



GATTOPARDO

Questo leggendario felino, simile a una grossa lince di montagna, è uno degli esseri più schivi che esistano nel Regno. È così raro avvistarlo che molti mettono in dubbio la sua stessa esistenza. Presente in moltissimi racconti popolari, soprattutto nelle zone montane meridionali, il gattopardo è



GATTOPARDO

Bestia Media, generalmente neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Abilità Furtività +5, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi capisce il Maccheronico e il Volgare ma non può parlarli

Sfida 2 (450 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Elusione. Se il gattopardo è soggetto a un effetto che gli consente di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire danni dimezzati, non subisce alcun danno se lo supera e solo la metà dei danni se lo fallisce.

Olfatto e Udito Acuti. Il gattopardo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.

Mimetismo Innato. Il gattopardo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su qualsiasi tipo di terreno.

abilissimo nel mimetizzarsi mutando il colore del pelo; non lo fa per predare, quanto piuttosto per mantenere inalterata la propria esistenza, al riparo di qualsiasi turbamento: vale a dire, cambiare tutto per non cambiare niente.

Introvabile. Le tracce del gattopardo sono talmente impercettibili, che sono impossibili da seguire, se non tramite mezzi magici.

AZIONI

Multiaattacco. Il gattopardo effettua un attacco con il Morso e un attacco con gli Artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da veleno.

AZIONI BONUS

Inafferrabile. Il gattopardo effettua l'azione di Disimpegno o di Nascondersi.

REAZIONI

Fuga Gattopardesca. Dopo aver subito dei danni, il gattopardo può decidere di usare la sua reazione per muoversi fino a 9 metri, senza provocare attacchi di opportunità.



SARCHIAPONE

Ci sono diverse rappresentazioni del sarchiapone, pochi lo hanno visto, pare soprattutto in Spoleteria, e chi lo ha visto di solito torna con una descrizione diversa dalla canaglia precedente. Questa caratteristica ha dato adito alla leggenda che ciascun esemplare di sarchiapone sia completamente diverso dall'altro. Altre teste d'uovo, invece, suggeriscono trattarsi di una belva dalla forma cangiante, che può esser ferro o esser piuma a seconda delle necessità. Si ha una lista ben chiara di ciò che non è il sarchiapone, questo sì. Una lista redatta dal suo più eminente studioso, Valteroni di Chiaretta, riporta quanto segue:

“Voi acciambellati sui divani non potete nemmen ponderare le fattezze del sarchiapone. Non c’è favella, nemmeno quella de lo sommo, che può farvi quadro di tali vesta. Per fortuna vostra e di noi tutti il mio errare e il mio studio ha raccolto centrali informazioni, quelle possibili, su codesta creatura. Esistono quindi due tipologie di sarchiapone a quanto pare, quello dell'est e quello dell'ovest.

Quello dell'ovest è carnivoro e ha una bocca un po' così [seguono gesti] e come il suo cugino trova dimora in una gabietta lunga poco più di un metro, da questo deduciamo che non sia poi così grande, almeno di capra statura. Attenzione! Il sarchiapone vive fino all'età massima di quanto vive un sarchiapone e pesa, in media, quanto un sarchiapone medio. Il sarchiapone dell'est invece è vegetariano, prettamente, tranne il venerdì, sulle motivazioni di questa abitudine non c’è dato sapere, anche se potete elucubrare ipotesi quante ne volete. Il sarchiapone non cammina, non salta, non vola. Non ha un numero preciso di zampe, potrebbe averne come non averne. Deambula? Forse, o striscia come peccato in terra, nessun sa. Non è coperto di pelo, né di penne, né di setole. Non sempre per lo meno, e il colore è un po' così [seguono altri gesti]. In effetti quell'animale schifoso lì non l'ho mai visto, un mio amico ne aveva uno, ma era un figlio di buona donna. Il sarchiapone, non l'amico. L'amico m'era caro, ma fu mangiato dalla bestia immonda”.

Ora sapete esattamente quanto chiunque altro sul sarchiapone.

SARCHIAPONE

Folletto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Furtività +4, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Bonus di Competenza: +2

Indefinibile. Il sarchiapone è invisibile.

AZIONI

Morso Vaterco. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Graffio Papagno. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio Sbargnuffo (Ricarica 6). Il sarchiapone esala uno sbuffo di gas magico dalla sua bocca che può gettare in confusione chiunque, costringendo la vittima a discutere del sarchiapone stesso.

Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti subisce gli effetti del gas magico e per 1 minuto prenderà a discettare sulla forma fisica del sarchiapone, non può effettuare reazioni e deve tirare un d8 all'inizio di ogni suo turno per determinare il suo comportamento durante il turno:

1-4. In questo turno la creatura non si muove e non effettua azioni e inizia a discutere animatamente con un'altra creatura che ella sia in grado di vedere, determinata casualmente, entro 9 metri da essa, a tema sarchiapone. Se non c'è nessuna creatura entro 9 metri che ella sia in grado di vedere, per questo turno la creatura discuterà con sé stessa ipotizzando la natura del sarchiapone.

5-6. In questo turno la velocità della creatura è dimezzata, inoltre ella inizia a balbettare parlando del sarchiapone, subisce svantaggio ai tiri per colpire e non può lanciare nessun incantesimo che includa una componente verbale.

7-8. La creatura può agire e muoversi normalmente.

Al termine di ciascun suo turno, un bersaglio soggetto a quest'effetto può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina.



TANA: MANIERO DIROCCATO

Seppur assecondando la sua natura di nomade errante, Er Cavaliere Nero di tanto in tanto ama riposarsi in luoghi remoti e abbandonati. Che siano manieri diroccati, castelli fatiscenti o fortezze dimenticate non ha importanza, basta che il silenzio regni sovrano e non ci siano interferenze che possano disturbarlo mentre recupera le forze prima della prossima mattanza familiare.

Sovente, Er Cavaliere Nero riposa nella torre più alta, in cima al mastio, dove gli spifferi delle feritoie intaccate dal tempo lasciano passare refoli di aria frizzantina che scacciano la calura del giorno e rendono glaciale la notte. Chiunque sia così temerario da andare a stinarlo, incontra di solito diversi ostacoli, prima di raggiungere la miglior vita (cosa assai frequente se si intende disturbare Er Cavaliere Nero). Per prima cosa, entrare nel maniero non è cosa di per sé facile. Mura crollate, cancellate arrugginite e portoni divelti impediscono di entrare comodamente. Ovunque possono verificarsi smottamenti, con cadute di pietre sul grugno, o pavimenti che si aprono di colpo direttamente verso le segrete senza una via comoda per risalire (sempre se non ci si è rotti del tutto le ossa nella caduta). Una volta arrivati nel cortile principale, si ha a che fare con i diversi gattopardi che seguono il cavaliere dappertutto, giocosi felini che da mimetizzati si divertono a cercare di staccare a morsi la testa dei poveri incauti che sono arrivati fin lì. C'è da fare inoltre molta attenzione alle scuderie, dove Macchiabruna sonnecchia vicino alla gabbia coperta del sarchiapone. In ultimo una salita con gradini mezzi distrutti e piani interi tenuti assieme solo da pochi pali di legno ormai secco o marcio. Una volta superata anche questa, si è pronti all'ultima tenzone che in pratica sempre conduce alla morte. Se ci si stesse chiedendo come ha fatto Er Cavaliere Nero a entrare facilmente nel maniero e salire in cima a una torre così diroccata, si vede che non si è capita molto bene la morale: ar Cavaliere Nero non je devi cagà er c...

Spunti per Avventure

d6 Spunto

1 Il cavaliere bianco. Un cavaliere bianco ingaggia la cricca per sconfiggere un acerrimo nemico...

2 Il sarchiapone. La cricca si mescola a un gruppo di mercanti in viaggio per la penisola, nel tentativo di rubare loro un rarissimo esemplare di sarchiapone tenuto in cattività. Ma nessuno l'ha mai visto e sa com'è fatto, quindi tutto potrebbe finire in una drammatica commedia degli equivoci.

3 La Quintana. Rainulfo è il grande campione della Quintana, il torneo dove vince chi colpisce più volte il pupazzo roteante. Ma c'è un nuovo campione in città: Er Cavaliere Nero. Dentro l'armatura nera, però, si nasconde una canaglia della vostra cricca, per una stangata colossale atta a derubare il giro di scommesse clandestine della Quintana. Peccato che sul più bello arrivi il vero Er Cavaliere Nero...

4 La regina dei gattopardi. Avventura frizzante nell'esotica Vernagallo, dove Cleodice, Duca-Contessa, vive in una lussureggianti villa di incredibile bellezza circondata da gattopardi ammaestrati. La cricca vuole rubare il suo favoloso tesoro. Ma si dice che Cleo abbia già seppellito tre mariti, e che non sia così facile da fregare...

5 Da austro a tramontana. Su quel vecchio campo di battaglia restano centinaia di caduti, in mezzo a ori e argenti di ogni genere, oltre che la mitica collana d'oro di Balduina. Ma pare che quel campo sia solcato, nelle notti senza luna, dar Cavaliere Nero...

6 Luca Manofredda. Il celebre malandrino vi propone di fuggire con lui dalle patrie galere nelle quali siete imprigionati per crimini che non avete assolutamente commesso. Luca asserisce inoltre di avere la mappa del tesoro del Cavaliere Nero. Ma per fuggire bisogna innanzitutto vincere la Gara delle Uova, che consiste nel mangiare novantamani uova sode (non si è certi di quale creatura) preparate nelle cucine della prigione...



Bigingo di Sarchiapone

Non si conosce alcun fortunello che abbia assaporato questa ricetta, eppure essa esiste ed è considerata rinomata in tutto il Regno, persino dai più eccelsi e famosi cuocomanti.

Per cucinare questa ricetta è necessario 0,5 kg di carne di sarchiapone.

Un personaggio può estrarre l'ingrediente dal mostro senza effettuare nessuna prova.

Il sarchiapone è un'animale talmente particolare, che è impossibile da cucinare correttamente, lo si cucina e basta. Per questo, non c'è necessità di effettuare alcuna prova e non esiste alcun effetto indesiderato, ma solo un effetto principale.

0,5 kg di carne di sarchiapone può essere venduto a un acquirente interessato a 20 gransoldi o acquistato dai personaggi per la stessa cifra.

BIGINGO DI SARCHIAPONE MMERRIGANO

Selvaggina	Tempo Occorrente	Difficoltà: facile/difcile
Sarchiapone (alla bisogna: taratapa)	Tre i 5 minuti e le 5 ore	Per cuochi che, indicando la luna col dito, guardino le cosce delle madonne
Ingredienti		
- 500 grammi di sarchiapone - vino bianco - vino rosso - vino rosato - birra	- 5 chili di fiori edibili - 4 spopollipi maturi - genziana - rabarbaro - olio	- burro - 300 cuori di fringuello - stinco di stambecco morto sfracellato cadendo d'una rupe - marmellata d'albicocche

Metodo: come ben chiunque sa, la carne di sarchiapone, soprattutto mmerrigano, è fra tutte la più gustosa, nonché purtroppo la più dura. V'è però un segreto modo per renderla sì tenera che, al confronto, un filetto di vitello cotto nel latte parrà corteccia, e tal modo è scaldarla quanto occorra, cioè davvero molto.

Ebbene, per preparar un buon bigingo, ci si munisca dunque d'una forgia per metalli e la si porti al massimo calore, ponendovi poi dentro il sarchiapone ben spellato.

Intanto si mondino i fiori, passandoli un petalo alla volta prima nel vin bianco, poi nel rosato e infine nel rosso. Ciò fatto, si gettino via vino e fiori e si recuperi il sarchiapone, che nel

frattempo s'è di certo ammorbidente, e ci si rinfranchi il morale colla birra.

Si pongano dunque in un mortaio rabarbaro e genziana, li si prema e li si metta poi in infusione in un litro d'alcool.

Or si mondino i 300 cuori di fringuello, badando che rimangano belli interi.

Ciò fatto, si rimetta il sarchiapone in forgia, ch'ormai si sarà indurito daccapo.

Ordunque si raccomanda di far gli spopollipi a pezzi non grandi né piccoli, e disporli in teglia a mo' di croce con olio, burro e lo stinco di stambecco sfracellato. S'aggiunga il sarchiapone rovente e s'inforni per due ore.

I cuori di fringuello li si rosoli col

burro, poi se ne faccia una bella crema nel mortaio.

Sfornato il sarchiapone, lo si serva con fette di stambecco e gli spopollipi, accompagnando colla crema di cuori e marmellata d'albicocche.

Se invece s'abbia meno tempo, si ponga il sarchiapone crudo in padella con una noce di burro e lo si rosoli tre minuti. Si serva con insalatina.

Quanto a rabarbaro e genziana, s'attendano due settimane, si filtri e si misceli l'infuso con un litro d'acqua e uno di zucchero: nel pur remoto caso che il cuoco novello abbia difficoltà a preparare un buon bigingo di sarchiapone, s'avrà almeno pronto all'uso un digestivo per buttar giù la delusione...

Avvertenze: si badi a non avvicinare le dita alla gabbia d'un sarchiapone, pur quando appaia vuota: tal bestia è così sfuggente che, non a caso, è noto il detto "...come trovar un sarchiapone nel brodo", perché anche quando se ne mangi par impossibile da distinguere in mezzo all'altri ingredienti.

Si rammenti inoltre che i più ghiotti di tal bestia son senza gara gl'inesistenti, con cui si può barattare l'impresa più pericolosa per tal pietanza.

Infine, il mangiar di sarchiapone conferisce capacità che tutti vorrebbero e ch'è superfluo ricordare, tanto son note, a scapito di certuni effetti

indesiderati e altrettanto risaputi. Eppure pochi posson resistere a tanto ben del Padre Terno, soprattutto se si pensi a ciò che per primo vien in mente quanto a miracolosi doni delle carni di sarchiapone, e ben saprà il lettore a che si allude. O, se non lo sa, lo potrà ben immaginare....

Effetto: Se cucinato a dovere come da ricetta, 0,5 kg di carne di Sarchiapone permette di ottenere l'equivalente di 2 razioni, ciascuna delle quali ha i seguenti effetti:

- Una creatura che si cibi del Bigingo di Sarchiapone Mmerrigano deve tirare un d100 per determinare gli esiti, come illustrato nella tabella sottostante:

Effetti del Bigingo di Sarchiapone Mmerrigano

d100	Spunto
1 – 24	Una parte casuale del corpo della creatura aumenta o diminuisce di dimensione. Aumenta se il numero uscito è dispari, diminuisce se il numero uscito è pari (questo cambiamento non implica modifiche alle statistiche di gioco).
25 – 46	Non accade niente tranne qualche borbotto di stomaco rumoroso da parte della creatura.
47 – 48	La creatura è accecata per 10 minuti.
49 – 50	La creatura è affascinata dalla prima altra creatura che è in grado di vedere per i 10 minuti successivi. Questo effetto termina, se essa subisce danni da quella creatura o da uno dei suoi alleati.
51 – 52	La creatura è assordata per 10 minuti.
53 – 54	La creatura è avvelenata per 10 minuti.
55 – 56	La creatura è incapacitata per 10 minuti.
57 – 58	La creatura è invisibile per 10 minuti. Anche tutto ciò che la creatura indossa o trasporta diventa invisibile finché rimane sulla sua persona. Questa condizione termina quando la creatura attacca o lancia un incantesimo.
59 – 60	La creatura è spaventata dalla prima altra creatura che è in grado di vedere per i 10 minuti successivi.
61 – 62	La creatura cade priva di sensi per 10 minuti, o finché non subisce danni o finché qualcuno non usa un'azione per scuoterla o schiaffeggiarla per svegliarla.
63 – 64	La creatura è stordita per 10 minuti.
65 – 100	Se il dado usato dal giocatore per questo tiro comprende uno tra i seguenti colori: rosso, verde, blu o nero, il punteggio di Carisma della creatura aumenta di 4 per le 6 ore successive. Se il dado usato dal giocatore è di un qualsiasi altro colore, invece, la creatura ottiene 1 punto Fortuna Relativo: ogni volta che la creatura effettua un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica, può spendere e utilizzare così il punto Fortuna Relativo per ritirare il dado. Può scegliere di spendere il suo punto Fortuna Relativo dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. La creatura deve utilizzare il nuovo tiro, con la seguente specifica: se il valore fornito dal dado è dispari, si può tenere e si possono applicare i normali modificatori al tiro, se invece il valore fornito dal dado è pari, il risultato definitivo è 2.

Le razioni vanno consumate entro tre giorni, altrimenti perdono ogni effetto, iniziano a decomporsi e sono da buttare.



INDICE ANALITICO

A

Acciderba 121
Alimentale di Mostarda 219
Atranota 150

B

Beccamorto 24
Belfagoro 20
Braciola 69
Bregostana 59
Brocco 108
Bronte 49
Bronzetto 182
Bronzo 38
Burinoceronte 154

C

Capra Trolla 210
Capuzzella 27
Cariddi 33
Cernecro 50
Chitemmorto 129
Chitestramoto 126
Cintale Norcitano 156
Citollo 209
Colossuto 130
Colubro 138
Cucinino 86
Cultista della Zucca 16

D

Dahu 79
Defungo 190
Doccione 238
Dodo Marotta 177
Drace 199

E

Enciclope 46
Er Cavaliere Nero 246
Er Cavallo Macchiabruna 247

F

Fanciullino di Sterco 15
Fanes 61
Farfarello 167
Fatamorgana 40
Fresco di Zolla 132

G

Garbuglio di Stracci 90
Gatto Mammone 84
Gattopardo 249
Giubiana 116
Golgo 185
Guazzabuglio di Ferrivecchi 88

I

Imbozzolato 148
Ircocervo 104
Irrocco 184
Ittiocentauro 96

L

Labrena 140
Landoro 109
Laurino 63
Legionario Carcassa 131
Lippu 37
Lumacoide 168

M

Malombra 26
Mammuth Meridionale 158
Manichino 123
Masso Erratico 77
Mezzotollo 208
Miscuglio di Stracci 90
Mummia dei Ghiacci 77

N

Nimbo 228
Ninfa Azzurra 173
Nuragolem 181

O

Oca Infernale 69
Oltremarmotte 224
Orca l'Oca 66
Orecchione 192

P

Pasta Mater Tenebrarum 214
Pescatore Verde 196
Pesce Cane 136
Pesce Diavolo 94
Pistrice 98
Polentino 218
Pupazzo di Cera Turchina 176
Putto 237

R

Re di Biss 226
Remora 97
Rimasuglio di Ferrivecchi 89

S

Sacrosanto 234
Santone 239
Sarchiapone 250
Sbronzo 39
Scilla 33
Serpegatto Glaciale 74
Sorci Verdi 200
Spauracchio 122
Spina-De-Mul 56
Stormo Impagliato 120

T

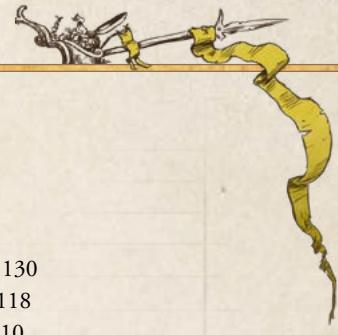
Taranta 146
Tarantello, il Tonno parlante 201
Titivillo 51
Trabuccolo 111
Trollo 206
Trombetta dei Morti 192
Trucida 157
Tummà 149
Turchino 164

U

Uomo Anatomico 141

Z

Zagarogna 120
Zuccone Cuspidato 12
Zuccotto 14



INDICE GRADO DI SFIDA

Sfida 1/8

Zagarogna 120
Tarantello 201
Tummà 149

Sfida 1/4

Atrantola 150
Brocco 108
Capra Trolla 210
Fanciullino di Sterco 15
Fresco di Zolla 132
Garbuglio di Stracci 90
Orecchione 192
Rimasuglio di Ferrivecchi 89
Sorci Verdi 200

Sfida 1/2

Bronzetto 183
Cultista della Zucca 16
Dahu 79
Dodo Marotta 177
Drace 199
Fanes 62
Imbozzolato 148
Oltremarmotta 225
Laurino 63
Legionario Carcassa 131
Mummia dei Ghiacci 77
Putto 237
Trombetta dei Morti 192
Zuccotto 14

Sfida 1

Bracioli 69
Cernecro 50
Citrollo 209
Doccione 238
Farfarello 167
Ittiocentauro 96
Manichino 123
Oca Infernale 69
Polentino 218
Sarchiapone 250
Stormo Impagliato 120

Sfida 2

Bronte 49
Capuzzella 27
Cintale Norcitano 156
Gattopardo 249
Guazzabuglio di Ferrivecchi 89
Miscuglio di Stracci 90
Labrena 140

Pupazzo di Cera Turchina 176
Remora 97
Santone 239
Spauracchio 122
Uomo Anatomico 141

Sfida 3

Bronzo 38
Burinoceronte 155
Cucinino 87
Defungo 191
Irroccio 184
Lumacoide 168
Malombra 26
Mezzotollo 208
Taranta 147

Sfida 4

Capuzzella Gigante 31
Sbronzo 39
Trucida 157

Sfida 5

Colubro 139
Fatamorgana 41
Gatto Mammone 85
Lippu 37
Mammuth Meridionale 158
Nuragolem 182
Pesce Diavolo 95
Titivillo 51
Trabuccolo 111

Sfida 6

Alimentale di Mostarda 220
Er Cavallo Macchiabruna 248
Golgo 185
Nimbo 229
Zuccone Cuspidato 13

Sfida 7

Acciderba 121
Beccamorto 25
Bregostana 60
Re di Biss 227
Trollo 207

Sfida 8

Pescatore Verde 198
Spina-De-Mul 58
Trolley 207

Sfida 9

Colossuto 130
Giubiana 118
Landoro 110

Sfida 10

Chitemmorto 129

Sfida 11

Enciclope 48

Sfida 12

Ninfa Azzurra 174

Sfida 13

Serpegatto Glaciale 75

Sfida 14

Sacrosanto 236

Sfida 15

Pistrice 98

Sfida 16

Orca l'Oca 68

Sfida 17

Masso Erratico 78

Sfida 19

Turchino 166

Sfida 20

Alter Ego della Pasta Mater
Tenebrarum 216
Chitestramorto 128
Er Cavaliere Nero 247

Sfida 22

Cariddi 36
Ircocervo 106

Sfida 23

Scilla 35

Sfida 24

Belfagoro 22

Sfida 30

Pesce Cane 137

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**Legal Information**

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gebenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor; and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"
 2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
 11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





IL FANTASTICO ITALIANO SI CHIAMA
ACHERON GAMES.



Mamma li Mostri!

IL BESTIARIO DOC È IL PRIMO BESTIARIO DI BRANCALONIA,
L'AMBIENTAZIONE SPAGHETTI FANTASY PER LA 5^a EDIZIONE DEL GIOCO DI
RUOLO PIÙ FAMOSO DEL MONDO.

Scorazzate per tutto il Regno dando la caccia a una masnada senza fine di mostri - o, più spesso, diventandone le prede! Scille e cariddi, bronzi e sbronzi, belfagori e gatti mammoni, zucconi ed enciclopi, oche giganti a sei teste e pesci diavolo abissali, chitemmorti e chitestramorti, turchini, nuragolem e defunghi, sacrosanti e trolli, fino alla divinità oscura più terribile di tutti, la Pasta Mater Tenebrarum. E, se avete qualche conoscenza di Cuocomanzia, potete anche provare a cucinarli, mangiarli e... tanti auguri per gli effetti collaterali!



IN QUESTO VOLUME TROVATE:

- **Oltre cento mostri inediti e pieni di lupigna**, divisi in venticinque schede che descrivono altrettanti “ecosistemi” mostruosi, provenienti da ogni regione del Sinistro Stivale.
- **Venticinque tane** da utilizzare come avventure complete, insieme alle loro mappe illustrate e tattiche. Dalla locanda “Al Curvone” della Trucida alla Biblioteca dell’Enciclope, dal Gioco dell’Oca (con vero tabellone giocabile!) al galeone di Capitan Lombrico, dal Villaggio dei Brocchi al Santuario della Luna Storta, dalle Terme di Tarantasia fino al bucolico mulino bianco dal tetto rosso in fondo alla Valle Felice...
- **Venticinque schede di folklore** per scoprire le fonti d’ispirazione originali.
- **Oltre venti ricette del Mastroceffo Pellagrino Astrusi**, per diventare esperti di Cuocomanzia in poche semplici lezioni, cucinare manicaretti di mostri, e offrirli ai vostri ospiti.
- **Centocinquanta spunti di avventure**, sei per ogni ecosistema, utilissimi per il Condottiero accidioso.
- **Cinquanta possibili ritrovamenti di Refurtiva di Tana**, da ciarpame magico a subdoli veleni, da gransoldi sonanti (forse falsi) a lettere con scomodi segreti. Mai più senza!
- E tanto altro ancora...

