



5E

SPAGHETTI FANTASY

Brancolonità



-L'IMPERO RANDELLA ANCORA-

Liberi Comuni del Nord



I. Quinotaria

2. Falcamonte

3. Galaverna

4. Vortigana

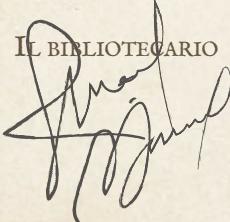
5. Pianaverna



Biblioteca Regia, 1023 dopo la Caduta.

Questo volume è stato rovinato da Bonaccorso dei Vunci, che lo ha macchiato in più punti come gli altri tomî della serie.

Questa volta il vandalo ha fatto ammenda con salami, cinque, e forme di formaggio di capra, in numero di sette.

IL BIBLIOTECARIO


*Tanto tempo fa, in un Regno lontano
lontano...*

L'Impero Randella Ancora



Sono tempi duri per i Liberi Comuni del Nord. Nonostante i tentativi di pace e i vecchi accordi dinastici, le truppe imperiali sono discese nel sedicente Regno di Taglia per ribadire con la forza chi è che comanda, hanno stanato le forze ribelli dalle loro basi nascoste e le hanno inseguite attraverso la Pianura Pagana. Tarantasia e le altre città che aspirano alla libertà hanno fatto Comunella e sono pronte a trattare con lo Imperatore, o a combattere per essa.

L'Impero Randella Ancora è una campagna di gioco per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso al mondo ed è ambientata nel Regno di Taglia di Brancalonia – The Spaghetti Fantasy RPG.



Brancalonia è l'ambientazione spaghetti fantasy per la 5a 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.

L'Impero Randella Ancora è una campagna di *Brancalonia* creata in collaborazione con Feudalesimo e Libertà.

Fratelli di Taglia e Regno di Taglia Copyright © Ignoranza Eroica.

CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE: Samuel Marolla

DIREZIONE CREATIVA, DESIGN E SVILUPPO: Mauro Longo

REDAZIONE: Masa

REGOLE, TESTI E CONTRIBUTI PRINCIPALI DI: Marco Bertini, Federico
“il PalaDaino” Coi, Enrico “E4R” Fortunato Corno, Nick “Taco”
Crudo, Mauro Longo, Davide Mana, Simone Pisano

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Francesco Biagini

CONTENUTI E CONTRIBUTI DI FEUDALESIMO E LIBERTÀ: Simone Pisano,
Matteo Quarantiello, Stefano Tavera e un ringraziamento speciale a
Lo Imperatore

CONTRIBUTI VARI, IDEE E APPORTI DI: Errico Borro, Alessandro
Noseda, Epic Party ltd., Masa e di tutta la community di Brancalonia

REVISIONE DELLE REGOLE: Marco Bertini

REVISIONE: Masa, Simone Borri, Sebastiano De Angelis e Marco
Bertini

TEST E CONSULENZE, RINGRAZIAMENTI E ALTRI CONTRIBUTI: la Ciurma
tutta di Venti di Ruolo

MATERIALE AGGIUNTIVO SU PAVIDA: Emilio Giovannetti, Andrea
Ferrari, Simone Miraldi e tutti i ragazzi dell'associazione Aerel di
Pavia

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Lorenzo Nuti, Katerina Ladon, Alessandro
Amoruso, Jacopo Schiavo, Daniele Gatto, Alessandro Balluchi,
Moreno Paissan e Vittorio Santi

MAPPA E SCHEDE: Fabio Porfidia

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Carolina Fiandri

RINGRAZIAMENTI: Valentino Sergi e Officina Meningi, Camilla
Pelizzoli, Neva Leoni, Roberto Recchioni, Vanni Santoni, Luca
Enoch, Lorenzo Fantoni, Davide Costa, Felice Garofalo e Daniele
Daccò



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 © 2023 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 © 2023 Acheron Games

Sommario

CANAGLIE ALLA GUERRA! 5

LA RISCOSSIONE DELLA TAGLIA.....	6
La guerra della Corona d'Oro.....	6
Fuori i petti, dritte l'armi, alte le insegne!.....	7
NUOVE RAZZE DI BRANCALONIA.....	8
Arcimbolo.....	8
Bieconiglio.....	11
Paragulo.....	12
NUOVE PERSONALITÀ E BACKGROUND.....	14
NUOVI TALENTI BRANCALONI.....	22
Emeritcenze della Forca.....	26

NUOVO EQUIPAGGIAMENTO E NUOVI INCANTESIMI 27

NUOVO EQUIPAGGIAMENTO.....	28
NUOVO CIARPAME MAGICO.....	36
NUOVI INTRUGLI.....	40
NUOVI INCANTESIMI.....	42
NUOVI CIMEGLI FEUDALI.....	44

CARRETTE CIGOLANTI E SCHIAFFONI

A DUE MANI.....	45
Nuovi Giochida Bettola.....	46
Nuovi Granlussi.....	50

NUOVO ORDINE FEUDALE 53

EQUIMPERO	54
PESTE TAGLIANE	56
ORDINI MENASTICI	58
ORDINI SCAVALLERESCHI	60
EVOCAZIONE DEL DEMANIO	62
Aquisgrama, la Capitale Imperiale	64
Anagrafe Imperiale	72
Il Patriarcato di Grimorio IX	77
Il Regno di Frangia	79

L'IMPERO RANDELLA ANCORA 81

Condurre la campagna	82
La campagna in breve	84
Il Risveglio della Forca	86
GUERRE FEUDALI	88
IL PRIMO SBRACO	100
L'ARRUOLAMENTO	102
IL PRIMO ORDINE	104
LA ROTTA DI CASSOELA	112
Chiavica, la Regina del Fossa	114
UNA NUOVA BALDANZA	128
L'ATTACCO DEGLI ZUCCONI	140
Pavida, la Città Codarda	146
LE GUERRE DEGLI ZUCCONI	156
UN TREMITO NELLA FORCA	164
L'ASSALTO ALLA TORRE NERA	176
RIBELLI	183
Verrona, Città del cinghiale e dell'amore	184
Lo SQUADRONE CANAGLIA	196
Epiloghi	203
LA FINE DELLA GUERRA	204

NUOVI MOSTRI E AVVERSARI 205

Bonaco	206
Gulo e Gulo Pesante	207
Leone da Giardino	208
Lupo Grasso	208
Mandragola	209
Masticasudari	210
Midolliano	212
Molosso da Guerra	213
Torsolone	214
Vellosa	215
Zuccone	217
PERSONAGGI NON GIOCANTI E AVVERSARI RICORRENTI	218
Arrotino	218
Berenice	220
Bobo Vez	220
Bombarolo	220
Colubriniere	221
Corrado Schwanzstucker	221
Dardo Maglio	222
Fellone	223
Gigante Imperiale	224
Indrico Varamengo	225
Ingrid the Hutt	225
Inquisitore Imperiale	226
Lanzichenecco	227
Lelia	229
Lord Valter	230
Maramaldo	231
Massimo Sforzo	231
Messo Imperiale	232
Pastore Altomanno	233
Picchiere Comunale	234
Reginaldo il Fedele	235
Rinnegato della Forca	237
Rossavera	237
Sega Gerbera	238
Sora Tana	240
Tenutario	242
Ungumano	242
Ventresca	243
Zelinda De Vos	244



I SEGRETI DELLA CAMPAGNA

L'IMPERO RANDELLA ANCORA

Brancalonia – L'Impero Randella Ancora è la prima campagna ufficiale di *Brancalonia*, realizzata in collaborazione con Feudalesimo e Libertà.

Questa nuova espansione contiene:

- Approfondimenti sull'Impero, i suoi segreti e le sue armate.
- Una campagna di gioco originale in dieci episodi collegati.
- Nuovi Background, nuovi Giochi da Bettola, nuovi Granlussi, nuovo Equipaggiamento e nuovo Ciarpame Magico a disposizione delle Canaglie.
- Oltre 20 tra nuovi mostri, avversari e nemici.
- E tanto altro ancora...

Questo manuale contiene inoltre molti contenuti aggiuntivi sbloccati durante la straordinaria campagna di crowdfunding realizzata nel 2021:

- *Paraguli e Bieconigli* – Due nuove razze giocabili.
- *Pavida, la Città Codarda* – Approfondimento sulla Capitale dei Desideri. Comprende una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- *Chiavica, la Regina del Fossa* – Approfondimento sulla Libera Repubblica Fluviale di Chiavica e delle Quattro Pozze. Comprende una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- *Il Risveglio della Forca* – Approfondimento sull'Inquisizione Imperiale e sul mistico Ordine della Forca, comprensivo di nuovi avversari, nuovo equipaggiamento e nuovi background.
- *Il Nuovo Ordine Feudale* – Dieci ulteriori approfondimenti sull'Impero e le sue istituzioni, il Regno di Frangia, la Lega Bombarda e la religione altomanna.
- *Verrona, la Città del Cinghiale e dell'Amore* – Approfondimento sulla capitale dei norcitani e delle tragedie romantiche. Comprende una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.
- *Gran Minestrone!* – Approfondimento a tema vegetale, comprensivo di nuovi mostri, nuovo equipaggiamento e una nuova razza giocabile: gli *Arcimboldi*.
- *Aquisgrama, la Capitale Imperiale* – Approfondimento sulla Città Palatina dello Imperatore di Altomagna. Comprende una mappa originale della città, realizzata da Fabio Porfidia.

Per una maggiore facilità di consultazione, tutti questi materiali sono stati ripartiti tra i capitoli in maniera coerente e organica, e non nell'ordine in cui sono stati sbloccati.

GUERRE FEUDALI E L'IMPERO RANDELLA ANCORA

Forse possedete il fascicolo *Guerre Feudali*, pubblicato nel 2021 in versione cartacea o digitale come anteprima di questo manuale. Tutte le informazioni utili e originali di *Guerre Feudali* si trovano integralmente all'interno di questo manuale, e l'avventura lì contenuta rappresenta anche il primo episodio della campagna.

Il resto del materiale inserito in *Guerre Feudali* è una presentazione generale del mondo di *Brancalonia* e di Feudalesimo e Libertà. Tutte quelle informazioni si trovano in maniera più completa in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*.

GIOCARE L'IMPERO RANDELLA ANCORA SENZA POSSEDERE ALTRI MANUALI

Abbiamo realizzato l'intero manuale *L'Impero Randella Ancora* in modo tale che sia grossomodo giocabile e utilizzabile senza dover acquistare altro materiale ufficiale di *Brancalonia*, sebbene sia comunque necessario conoscere le regole della 5a Edizione. Per approfondire gratuitamente la creazione del personaggio, conoscere le peculiarità dell'ambientazione e trovare mappe, schede, segnalini e personaggi pregenerati, la nostra cartella aperta contiene tutto quello di cui avete bisogno per iniziare a giocare subito, e in particolare:

- *Brancalonia – Quickstart*.
- Schede bianche e precompilate.
- Guida a *Brancalonia*.
- *Guerre Feudali*.
- Mappa del Regno di Taglia e dei Liberi Comuni del Nord.

Basta andare su www.acheron.it/gdr e inserire o confermare la propria email.

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



Canaglie alla Guerra!

È un periodo di tensioni in tutto il nord del Regno. Città e Duca-Conti ribelli si sono rifiutati di pagare tasse e gabelle e hanno ottenuto le loro prime vittorie, militari e diplomatiche, contro l'Impero Altomanno.

Lo Imperatore ha allora deciso di radunare vassalli, cavalieri e lanzichenecchi e discendere nella Pianaverna a ribadire chi è che comanda, con un semplice sfoggio di ignoranza e sopraffazione.

Al suo seguito, assieme a diplomatici e condottieri, c'è anche la figlia minore, la Principessa Beatrice Faonda Anguillelia di Aquisgrana, detta Lelia, che lo Imperatore intende dare in sposa a un influente nobile del Nord per sancire di nuovo pace e alleanza.

Qualora questi tentativi di pace non andassero a buon fine, non serve neanche dirlo, quello che aspetta il Regno è la GUERRA.

Ma la principessa sembra essere scomparsa da alcuni giorni, si dice rapita da manigoldi di bassa lega, nobili rivali, mercenari altomanni o chissà chi.

Il destino del Regno è in ballo: armate filo-imperiali e ribelli si radunano a ogni angolo del paese, bande e cricche si arruolano negli eserciti di entrambe le fazioni, in attesa della scintilla che faccia scoppiare la prima battaglia, con dicerie e voci disparate che vengono sussurrate in ogni covo e bettola del Nord...

Ma in una cosa sono tutti d'accordo: chi troverà per primo Lelia metterà le mani sul tesoro più ambito dell'Impero!



La Riscossa della Taglia

L'Impero Randella Ancora è un modulo espressamente dedicato alla guerra nel mondo di *Brancalonia*. La campagna che trovate al capitolo 5 e il bestiario aggiuntivo al capitolo 6 sono fortemente incentrati su situazioni, pericoli e avversari guerreschi: cavalieri, ufficiali, colubrinieri, torri mobili, assedi, spedizioni e combattimenti la fanno da padrone.

Questo capitolo è invece dedicato a nuove opzioni per le Canaglie, come nuove razze e nuovi background, e molte di queste sono particolarmente utili in un mondo affogato nelle battaglie come quello di *Brancalonia*. Non dimentichiamo che la Guerra dei Mille Anni non è mai stata ufficialmente dichiarata conclusa, nonostante siamo ormai nel 1023 dalla Caduta di Plutonia e il millennio sarebbe anche bello che andato.

LA GUERRA DELLA CORONA D'ORO

La guerra che viene trattata in queste pagine è quella che un giorno sarà detta “della Corona d'Oro”, ovvero il cerchio di metallo luccicante che poggia sulla sacra testa dello Imperatore, disceso dai Monti della Corona a mostrare chi è che comanda contro il popolaccio arrogante e riottoso delle “provincie meridionali” del suo Impero, la stessa regione che in teoria gli abitanti considerano un feudo indipendente, il Regno di Taglia fondato dalla Regina Menalda di Catozza circa un secolo fa.

Su questo storico equivoco, più volte alimentato e amplificato ad arte da entrambe le parti, si basa l'attuale contenzioso tra Impero e Comuni della Pianura Pagana. I funzionari imperiali hanno infatti sempre considerato quello di Menalda un “vicariato imperiale” e una concessione di potere temporanea, assegnata su un territorio lontano e poco importante. Ma Menalda ha invece sfruttato questa occasione per “riscuotere la Taglia” e dichiararsi invece “Regina” dell'intera penisola (dimenticando, tra l'altro, l'esistenza del Regno delle Due Scille a sud, se proprio vogliamo dirla tutta...).

Inoltre, una volta smarritasi la Corona di Ferro dei Catozzi, le principali città del Nord si sono dichiarate Comuni indipendenti e si sono sciolte da ogni vincolo feudale precedente, compresi quelli verso il Sacro Draconiano Impero.

Dopo decenni di ingiunzioni, accordi di compromesso, morosità e dissidi sempre più eclatanti, l'attuale Imperatore ha deciso di richiamare all'ordine i padroni e i Duca-Conti della provincia e ricevere nuovamente giuramenti di obbedienza, tasse e armate sussidiarie. La cosa non è però andata giù ai signori del Nord, che si sono apertamente schierati contro di lui in un'alleanza di liberi comuni presto ribattezzata “la Comunella”.

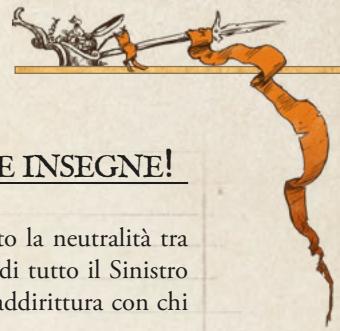
La tensione tra borghi, città e domini pronti a giurare rinnovata fedeltà allo Imperatore e quelli che invece parteggiano per l'indipendenza e fanno Comunella è sempre più forte, e la guerra è proprio sul punto di scoppiare.



MOSTRI, INCANTESIMI E OGGETTI MAGICI

Quando il nome di una creatura presente nel volume in oggetto compare scritto semplicemente in **grassetto**, la sua scheda delle statistiche si trova nell'*SRD – OGL*. Quando è in **grassetto*** con un asterisco, la sua scheda delle statistiche si trova nel manuale che stai leggendo, nella sezione relativa a mostri e avversari. Quando è in **grassetto**** con due asterischi, la sua scheda delle statistiche si trova in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, nel capitolo dedicato al bestiario. In tutti gli altri casi, è riportato in **grassetto** e una nota tra parentesi indica il testo di riferimento.

Quando il nome di un oggetto magico o di un incantesimo presente nel volume in oggetto compare scritto semplicemente in **corsivo**, si trova nell'*SRD – OGL*. Quando è in **corsivo*** con un asterisco, si trova nel manuale che stai leggendo, nella sezione relativa. Quando è in **corsivo**** con due asterischi, si trova in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*. In tutti gli altri casi, è riportato in **corsivo** e una nota tra parentesi indica il testo di riferimento.



FUORI I PETTI, DRITTE L'ARMI, ALTE LE INSEGNE!

In tutto questo, i Fratelli di Taglia hanno formalmente scelto la neutralità tra i due contendenti e hanno lasciato alle bande e alle cricche di tutto il Sinistro Stivale la scelta su dove andare a prestare i propri servigi, o addirittura con chi arruolarsi dell'una o dell'altra fazione.

I personaggi che affrontano la campagna del capitolo 5 rimangono insomma a tutti gli effetti delle canaglie della Fratellanza e fanno parte della medesima Crica, anche se all'inizio potrebbero essere staccate da una banda e prive di un capobanda. Che durante la campagna essi finiscono per militare con l'uno o l'altro dei contendenti è dunque irrilevante per le dinamiche di gioco: le canaglie sono anche in questo caso eroi di bassa lega, hanno sempre la possibilità di fondare e usare un loro Covo, sfruttare Favori e Granlussi, aumentare la propria Nomea, darsi ai Bagordi, Sbracare e Imboscarsi. Risse e giochi da bettola non mancano nelle loro vite, il denaro sarà sempre poco nelle loro tasche e l'equipaggiamento a disposizione sarà spesso scadente o contraffatto.

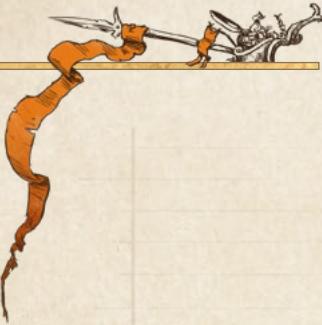
Il loro scopo, infine, sarà sempre quello di mettersi dell'oro in tasca, del vino in gola e della minestra nello stomaco, di salvare la pelle evitando ufficiali e nemici, di scansare tutte le battaglie e i compiti più gravosi, e di trovare qualcosa di grosso da sgraffignare. In guerra, le canaglie del Regno cercano solamente di cavarsela, arricchirsi, faticare il meno possibile e togliersi di torno quanto prima.

Come è giusto che sia.

Da questo punto di vista, tutte le opzioni di creazione di una Canaglia di *Bran-calonia* a vostra disposizione vanno bene, comprese ovviamente quelle presenti in questo capitolo. Quando c'è da dare la vita sul campo di battaglia, tutta la feccia del Regno va bene, poche fotte! Sennò qui stiamo a prenderci per le natiche...

Potete usare le razze e i background seguenti per ampliare le vostre scelte iniziali: e che Madama Sventura ve la mandi buona!





Nuove razze di Brancalonua

ARCIMBOLDO

Gli arcimbaldi rappresentano un po' la versione uguale e contraria degli inesistenti: laddove questi ultimi sono vuoti involucri che avvolgono un'inesistenza fatta di ideali e passioni, i primi sono delle accozzaglie di materia che prendono vita e coscienza comune, venendo all'esistenza dall'insieme di tutti i pezzi che li compongono. Al pari degli inesistenti, gli arcimbaldi non vengono costruiti o assemblati da qualcun altro come fossero dei comuni accrocchi, o perlomeno quasi mai, ma si aggregano e manifestano da soli, probabilmente per qualche effetto secondario della Fandonia che tutto pervade. Al contrario di quelle lattine ambulanti, tuttavia, non fanno nulla per cercare di camuffare la propria natura e il loro aspetto incredibile, cosa in cui effettivamente non riuscirebbero neanche volendo. E tuttavia, anche se potrebbero assemblarsi in ogni forma e dimensione, assumono comunemente foggia umanoide e taglia Media, per non sembrare troppo alieni ai comuni abitanti del Regno.

In questo modo sono in grado di parlare normalmente, con una sorta di ventriloquo, camminano e si muovono come persone comuni e avvertono il mondo circostante attraverso sensi che simulano quelli umani.

Vi sono diverse tipologie di arcimbaldi, distinguibili fondamentalmente in base alle materie prime di cui sono composte, ma in tutti i casi essi possono manifestare qualsiasi allineamento, personalità, emozione, istinto, pensiero e stato d'animo. Nonostante questo, chiunque sia amico o abbia conosciuto degli arcimbaldi sa come essi tendano spesso alla vita contemplativa, al pensiero filosofico e mistico, e al ragionamento sui grandi temi del mondo, dell'anima e della natura delle cose.

Non esistono differenze riconoscibili di sesso, genere o razze tra gli arcimbaldi, perlomeno per quanto riscontrato finora. Come per gli inesistenti, gli arcimbaldi si autodeterminano come meglio credono e usano il timbro di voce e l'atteggiamento che ritengono più adeguati.

Simpatici soprannomi: Macedonie, Caponatine, Peperonate, Tutti Frutti, Broccoloni, Minestrone (per gli Ortolani); Catorci, Ferrucci, Caffettiere, Panoplie, Rastrelliere (per i Ferrivecchi); Attaccapanni, Guardaroba, Mercatone, Stracconi, Cenciaioli, Trucco e Parrucco (per i Robivecchi).





Nomi tipici: Gli arcimbaldi di solito tengono il primo soprannome o insulto che ricevono, senza farci troppo caso o prendersela, e lo usano fin quando qualcun altro non inizia a chiamarli in un altro modo. Le storie che riguardano gli arcimbaldi sono piene di personaggi che si chiamano Broccolone, Rattatuglia, Misticanza, Catorcio, Macinino e Parruccona.

COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Mentre sugli inesistenti c'è ancora ampio margine di discussione sul cosa rappresentino e che diavolo ci facciano in giro per il Regno, il dibattito sugli arcimbaldi è grossomodo risolto: per i sapienti come per i popolani questi esseri sono un prodotto della Fandonia, e tanto basta. A questo contribuisce anche il fatto che coloro che sono stati nella Cuccagna o in altri angoli dei reami turchini spesso riferiscono di avervi incontrato molti di questi esseri, che vivono laggù come comunissimi abitanti di tali strabiliante regioni.

Una volta acclarata tale origine, tutti sono abbastanza concordi nel trattarli con rispetto, sospetto, diffidenza e accortezza: non si sa mai cosa potrebbe accadere nello scacciarli, assalirli senza buone ragioni o gettarli in qualche discarica (come meriterebbero).

D'altra parte, gli arcimbaldi si comportano spesso come giovanili compagni o simpatici cialtroni ben disposti a girare il mondo e vivervi le più straordinarie avventure, o ancora a innamorarsi di persone, ideali e territori e diventare eremiti, cavalier serventi, benandanti, briganti ed eroi del popolo. Da questo punto di vista, tali fandomatiche creature sono spesso accolte in bettole e villaggi con curiosità e simpatia!

TRATTI DEGLI ARCIMBOLDI

Incremento dei Punteggi Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un arcimboldo aumenta di 2.

Età. Nonostante la sua natura fandonica, le aspettative di vita di un arcimboldo sono identiche a quelle di un umano.

Taglia. Un comune arcimboldo è di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un arcimboldo è di 9 metri.

Tipologia Creatura. Un arcimboldo è un costrutto.

Accozzaglia. Un arcimboldo è animato da una coscienza emergente sprigionata e racchiusa da un ammasso di materiale eterogeneo. Ottiene i seguenti benefici:

- Un arcimboldo è immune ai danni da veleno e alla condizione avvelenato.
- Un arcimboldo non necessita di mangiare, bere o respirare.
- Un arcimboldo è immune alle malattie.

Suscettibilità all'Anti-magia. Un arcimboldo è incapacitato finché si trova nell'area di un campo anti-magia. Se bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie*, un arcimboldo deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è privo di sensi per 1 minuto.

Privilegio da Rissa: Riciclaggio. Durante una rissa, quando un arcimboldo subisce una batosta, perde dal suo corpo un oggetto, utilizzabile come oggetto di scena.

Tutti i pezzi più uno (Sottorazze). Anche se la versione più comune dell'arcimboldo è l'ortolano, esistono altre tipologie di arcimboldo, il giocatore deve scegliere la natura del suo arcimboldo tra quelle disponibili.



Pur essendo costrutti, gli arcimbaldi sono considerati esseri viventi, non un semplice agglomerato di oggetti.

Il riposo, le forme di guarigione magica e l'abilità Medicina hanno sugli arcimbaldi gli stessi benefici che hanno sugli humanoidi. Sempre per lo stesso motivo, gli incantesimi che hanno effetto su semplici oggetti, come *riparare*, non hanno effetto sugli arcimbaldi.





CANAGLIE ALLA GUERRA!

FERRIVECCHI

Questi arcimbaldi sono costituiti da ammassi di ferraglia, attrezzi da fucina e da cucina, strumenti metallici, armi e armature, che tuttavia – costituendo il loro corpo – non possono staccare e usare come credono. La loro complessione fisica è ovviamente estremamente coriacea e resistente (e anche un po' rumorosa).

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Forza di un ferrivecchi aumenta di 1.

Influsso fandonico. Essendo composti in buona parte da utensili e strumenti di lavoro, questi esseri conoscono i trucchetti innati: *resistenza e riparare*.

Resistenza strutturale. Il ferrivecchi dispone di resistenza ai danni taglienti da attacchi non magici.

ORTOLANO

L'ortolano è un arcimboldo costituito da ammassi di ortaggi, verdure, frutta, fiori, piante o altri elementi vegetali. La natura fandonica che lo anima preserva questi elementi dal normale decadimento organico e rinnova continuamente il loro aspetto con le stagioni, passando durante l'anno attraverso fioriture, maturazioni, appassimento e inseminazioni. Molti ortolani scelgono la vita rurale, l'erboristeria, le coltivazioni o la via del benandante per rimanere sempre a contatto con la natura di cui fanno parte.

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un ortolano aumenta di 1.

Influsso fandonico. Attingendo dalle forze naturali della fandonia questi esseri conoscono i trucchetti innati: *artificio druidico e fiotto acido*.

Resistenza strutturale. L'ortolano dispone di resistenza ai danni perforanti da attacchi non magici.

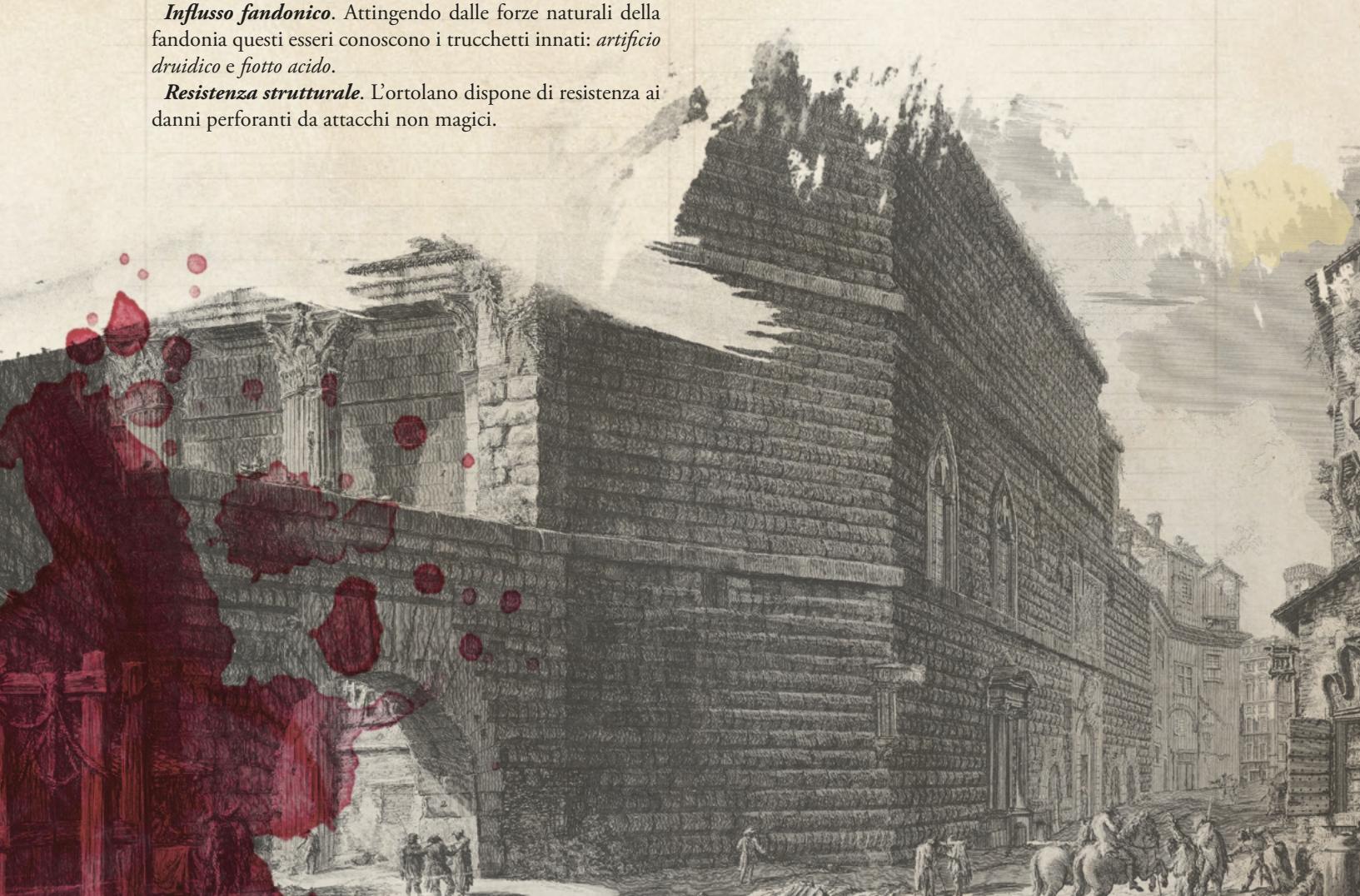
ROBIVECCHI

Il robivecchi è costituito da un'accozzaglia di vestiti, mantelli, cappelli, guanti e stivali, di diverse taglie, stili e materiali, come se qualcuno avesse svuotato un armadio e ne avesse fatto una figura di forma umanoide, o ci si trovasse davanti a un attaccapanni carico che cammina. Di solito adorano cambiare spesso e volentieri configurazione, sfoggiando completi sempre diversi a seconda dei momenti della giornata o del contesto, quasi sempre con ampio uso di piume, scialli e stravaganti abbinamenti di colore e accessori.

Incremento dei punteggi caratteristica. Il punteggio di Carisma di un robivecchi aumenta di 1.

Influsso fandonico. Essendo composti da abiti e accessori di tutte le fogge, buoni per tutte le stagioni e le situazioni, questi esseri conoscono i trucchetti innati: *amicizia e guida*.

Resistenza strutturale. Un robivecchi dispone di resistenza ai danni contundenti da attacchi non magici.





BIECONIGLIO

Alti circa un metro (più le orecchie), coperti di pelo, mantelli e cappucci, armati fino ai denti, silenziosi e agili, i bieconigli sono tra gli esseri più bellicosi e furtivi che si possa trovare in giro.

I bieconigli hanno postura, linguaggio e abilità paragonabili a quelle umane, ma abitudini selvatiche e società tribali e familiari. Le colonie più numerose vivono nelle Foreste Nere o ai margini di fiumi e abitati dei vari principati altomanni, ma spesso i tanti giovani in soprannumero si arruolano nelle armate imperiali, in speciali contingenti di guastatori e assalitori, e si guadagnano da vivere con guerre e scorrerie. Per questo motivo, la maggior parte degli individui che si incontrano in giro sono abituati all'uso delle armi e in particolare del loro tipico spiedo da guerra, alla rapina, al sotterfugio e allo spionaggio del nemico.

Simpatici soprannomi: Conigli, Mangiabiada, Spezzatini, Secondi di Carne, Cagapalle.

Nomi tipici maschili: Arno, Bero, Dano, Egge, Giso, Inno, Ossi, Sibo, Tede, Vigo, Zeno.

Nomi tipici femminili: Asta, Bine, Dila, Ebba, Ella, Gela, Ilsa, Leda, Mila, Nora, Olla, Sida, Tida, Ulla.

Cognomi e appellativi vari: Di solito non usano cognomi e non rivelano i complessi intrecci delle loro denominazioni familiari ai membri di altre razze. Quasi sempre i loro nomi sono presi da quelli degli imperiali, scelti prediligendo quelli da tre o quattro lettere, per una pronuncia più semplice.

COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZEE

I saggi e gli studiosi li chiamano leporini, lagomorfi, conigliesi o uomini lepre, ma per la gente comune sono e rimangono "bieconigli": esseri feroci e spietati dall'aspetto di conigli a due zampe che vengono a mettere a ferro e fuoco campagne e villaggi, al seguito dei lanzichenecchi e delle armate imperiali.

Non si conoscono infatti molti bieconigli originari del Regno e quasi tutti quelli che si vedono in giro sono stranieri e invasori, cosa che li rende ulteriormente odiati. Al grido di "Conigli! Allo spiedo!" le loro squadracce armate appunto di spiedi da guerra hanno già assalito e tormentato villici e fanti di ogni angolo della penisola e, quasi sempre, "bieconiglio" è ormai sinonimo di corridore, assassino e rapinatore.

Rari e sporadici membri di questa razza hanno tuttavia disertato e si sono sparsi tra le bande e cricche che li hanno accolti, mettendo le proprie abilità innate al servizio del comune latrocínio. Anche per costoro tuttavia, difendere la propria dignità, la propria libertà e le proprie orecchie da coltellini e maldicenze rimane un costante problema quotidiano.

TRATTI DEI BIECONIGLI

Incremento dei Punteggi Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un bieconiglio aumenta di 2 e quello di Forza aumenta di 1.

Età. Un bieconiglio raggiunge la maturità tra i 7 e gli 8 anni e vive fino a circa 30 anni.

Taglia. Un bieconiglio è alto dai 100 cm ai 130 cm e pesa sui 30 kg. È una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di un bieconiglio è di 10,5 metri.

Occhi Rossi. Il bieconiglio ha occhi animaleschi e completamente rossi. Ciò gli permette di avere un'ottima vista ma anche di incutere un certo timore. Ogni bieconiglio ha competenza nelle abilità Intimidire e Percezione.

Impassibile. I bieconigli sono una razza solo parzialmente civilizzata, feroce e selvatica, e quelli giunti nel Regno al seguito delle armate imperiali si sono distinti più volte per sangue freddo e determinazione. Ogni bieconiglio dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato.

Furia Bieca. I bieconigli al seguito delle compagnie altomanne sono abituati a militare in prima linea senza battere ciglio. Se un bieconiglio percorre almeno 6 metri di movimento in linea retta può effettuare un attacco come azione bonus.

Saltatore Nato. Il bieconiglio può compiere un salto in lungo di 6 metri o un salto in alto di 3 metri, con o senza rincorsa; inoltre dispone di vantaggio alle prove di Forza (Atletica) per saltare in lungo o in alto e alle prove di Destrezza (Acrobazia) per atterrare in piedi su un terreno difficile.

Nato per lo Spiedo. Un bieconiglio ha competenza negli spiedi da coniglio.

Privilegio da Rissa: Spietato. Se un bieconiglio colpisce un bersaglio prono durante una rissa infligge una batosta aggiuntiva.



PARAGULO

Si narrano molte cose sui paraguli, non tutte edificanti. Anzi, quasi nessuna lo è. Le voci più diffuse ne farebbero degli occulti sovrani e strategi dei guli e di altri morti viventi di rango inferiore, signori di un regno sotterraneo remoto e infame chiamato Fangulo e divenuto proverbialmente noto come luogo remoto per an-tonomasia, a cui mandare rivali e scacciatori.

La verità è che il paragulo non è altro che qualcuno che è riuscito a imbrogliare la Morte, in un modo o nell'altro, ed è tornato a una parvenza di vita dopo il trapasso. Scaltri contadini che hanno gabbato Sorella Morte con un qualche trucchetto da leggenda popolare, spadaccini, arlecchini e guappi che hanno offerto i loro servigi a Donna Lama in cambio di qualche anno in più fuori dall'Inferno, talismanti e menagrami che hanno ottenuto un qualche favore speciale di questo tipo dai loro patroni, nobili e dame che hanno chiesto di giocarsi il riposo eterno alle minchiate con arcidiavoli e serafini, e hanno vinto, e altri imbrogli del genere.

Il paragulo è invero morto, su questo c'è poco da dire. Tuttavia, esso è animato dalla stessa coscienza e intelligenza che aveva in vita, possiede grossomodo le stesse abilità, capacità e competenze, gli stessi intenti, pensieri, ideali, legami e allineamenti. Si può diventare paraguli a qualsiasi età, appartenendo a qualsiasi rango sociale e provenendo da qualsiasi origine e background, da parte di qualsiasi sesso, genere e appartenenza. Tuttavia, ad oggi, gli unici paraguli conosciuti erano un tempo individui di razza umana, ed è questa la variante di cui parliamo.

Simpatici soprannomi: Cari Estinti, Morammazzati, Carogne, Carcasse, Fetenzie, Malimortè, Malacarne.

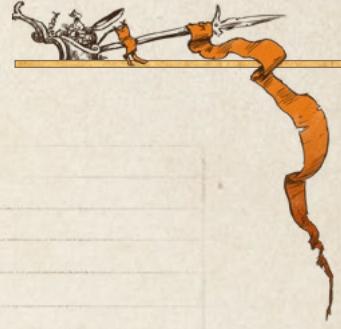
Nomi tipici: I paraguli mantengono i nomi e i cognomi che possedevano in vita, tranne quando decidono di tagliare i ponti col passato ed esiliarsi volontariamente dal mondo. In quel caso, di solito assumono sinistri o inquietanti soprannomi, come Crozza, Malefix, Barbossa, Cornacchia e cose simili.



Pur essendo non morti, i paraguli hanno un'esistenza crepuscolare a metà tra la vita e la morte che li rende partecipi di entrambi questi stati. Non hanno bisogno di respirare, sono immuni alle malattie, alla condizione avvelenata e ai danni da veleno, ma hanno bisogno di mangiare e dormire per sopravvivere.

Il riposo, le forme di guarigione magica e l'abilità Medicina hanno sui paraguli gli stessi benefici che hanno sugli umanoidi ancora in vita.





COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Bene, ma non benissimo, va detto. La loro natura macabra e il loro nome che richiama i fetidi guli cannibali che imperversano per le zone più selvagge del Regno non sono certo la migliore delle presentazioni. D'altra parte, per chi impara a conoscerli, i paraguli sono persone uguali a tutte le altre, con la stessa gamma di pregi e difetti del resto della gente. Va anche aggiunto che è abbastanza facile per un paragulo camuffare la propria natura e aggirarsi tra i viventi senza destare alcuna attenzione.

Per uno scaltro capobanda, avere tra i propri scagnozzi qualcuno abituato a trattare con Sorella Morte senza battere ciglio e dotato di certe peculiarità rappresenta una scommessa che in genere val la pena di affrontare.

TRATTI DEI PARAGULI

Incremento dei Punteggi Caratteristica. Il punteggio di Intelligenza di un paragulo aumenta di 1 e quello di altre due caratteristiche diverse a scelta aumenta di 1.

Età. Un paragulo ha l'età che aveva al momento della sua morte e invecchia cinque volte più lentamente di un umano fino al momento della morte definitiva.

Taglia. Un paragulo è di taglia Media.

Velocità. La velocità base sul terreno di un paragulo è di 9 metri.

Tipologia Creatura. Un paragulo è un non morto e non ha bisogno di respirare.

Sangue Fermo. Un paragulo ha il cuore fermo dal giorno della sua morte, questo fa sì che il suo sangue non circoli. Il paragulo è immune ai danni da veleno e alla condizione avvelenato, ed è immune alle malattie.

Tirare le Sole, non le Cuoia. Un paragulo è tornato in vita, né più né meno, perché in un modo o nell'altro ha imbrogliato la Morte. Ottiene competenza nelle abilità Inganno e Persuasione.

Pergulare la Morte. Un paragulo ha già ingannato Sorella Morte una volta e non ha alcun problema a rifarlo ancora e ancora. Il paragulo può sommare il suo bonus di competenza ai tiri salvezza contro morte.

Privilegio da Rissa: È Già Morto! Durante una rissa un paragulo può usare un'azione bonus per fingersi morto. Per riuscire a farlo, deve superare una prova di Carisma (Inganno) contrapposta a una prova di Saggezza (Intuizione) dei suoi nemici. In caso di successo, il paragulo non può essere attaccato finché non compie una qualsiasi azione. Una volta impiegato questo tratto, un paragulo non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

“È bello, doppo il morire,
vivere anchora”

- MASTRO LOESCHERIUS DI
TAURINGA -





Nuove personalità e background

Come in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione* e nel *Macaronicon*, questa espansione comprende nuovi background, tratti caratteriali, pregi, difetti e ideali pensati appositamente per le canaglie del Regno, che potete eventualmente utilizzare anche in altre ambientazioni.

L'Adepto della Forca e il Rinnegato della Forca provengono dall'approfondimento *Il Risveglio della Forca*, mentre l'Erborista proviene dall'approfondimento *Gran Minestrone!*

ADEPTO DELLA FORCA

L'Ordine della Forca precede la stessa fondazione del Sacro Draconiano Impero Altomanno e anzi affonderebbe le sue radici nell'età draconiana, tra gli arcanisti dell'epoca. Dopo essersi inabissato per secoli nel segreto studio delle arti goetiche e nelle consuetudini dei suoi lugubri e segreti Tribunali, l'Ordine è riapparso di recente allo scoperto e ha prestato giuramento di fedeltà allo Imperatore, proponendosi come ordine inquisitorio e cavalleresco (vedi p. 86 per maggiori dettagli).

Gli adepti sono coloro che sono stati scelti in tenera età tra gli individui più dotati di poteri misticici adeguati agli ideali della Forca e portati nel Priorato Patibolare di Aquisgrama a sviluppare tali capacità. Dopo lunghi e pesanti anni di addestramento, gli adepti vengono poi suddivisi nei due bracci principali dell'Ordine: gli Inquisitori Imperiali e i Cavalieri Neri.

Di recente, alcuni bambini sono stati presi dalle città del Nord della penisola per essere addestrati con tutti gli altri nel cuore dell'Impero, ma comunque quest'ordine è visto dalla gente del Regno di Taglia come straniero e semisconosciuto.

Competenze nelle Abilità: Acrobazia, Inganno

Competenze nelle Armi: Randello lucente* e randello lucente doppio*

Equipaggiamento: Una cappa dell'Ordine, un simbolo imperiale e una borsa con 20 ma

PRIVILEGIO: TALENTO DELLA FORCA

L'Adepto della Forca ottiene un talento aggiuntivo a scelta alla selezione di questo background, dalla lista dei talenti che riportano "la Forca" nel nome (vedi pp. 22-25). Da quel momento però, al risveglio dovrà spendere almeno un'ora continuativa ogni giorno in uno stato meditativo per il controllo di questo nuovo potere, altrimenti gli effetti del talento non sono a disposizione del personaggio per quella giornata.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

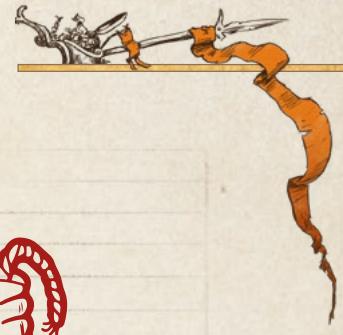
Segretezza, disciplina e misticismo quasi oscuro permeano l'Adepto della Forca ovunque egli vada. Pochissimi sono gli adepti che vivono in modo indipendente dall'Ordine e quindi le persone normali, vedendo un Inquisitore Imperiale o un Cavaliere Nero, hanno spesso un moto di paura o reverenza, poiché nessuno conosce veramente l'Ordine e i suoi obiettivi. Spesso un Adepto della Forca si prende troppo sul serio.

d8 Tratto Caratteriale

- | | |
|---|---|
| 1 | L'Adepto della Forca è inutilmente tenebroso nei modi. |
| 2 | L'Adepto della Forca è un paranoico che si sente sempre inseguito. |
| 3 | L'Adepto della Forca è un sostenitore fedele dell'Impero e dei propri superiori, quasi in modo ossessivo. |
| 4 | L'Adepto della Forca parla solo per aforismi, citando sapienti e profeti dell'Ordine sconosciuti a tutti gli altri. |
| 5 | L'Adepto della Forca crede che senza i poteri della Forca non sarebbe nessuno. |
| 6 | L'Adepto della Forca ama spaventare la gente, ma in realtà vorrebbe solo essere accettato. |
| 7 | L'Adepto della Forca è fin troppo zelante durante le missioni che riceve. |
| 8 | L'Adepto della Forca compie esercizi fisici e spirituali estenuanti, perché ne trae piacere. |

d6 Ideale

- | | |
|---|--|
| 1 | Equilibrio. La Forca garantisce i suoi Poteri solo a chi sa contenersi nei giusti momenti. (Neutrale) |
| 2 | Potere. A cosa servono i sacrifici se non per dimostrare agli altri di essere superiori? (Malvagio) |
| 3 | Legge. La legge dell'uomo non ha valore per chi è superiore a essa. (Caotico) |
| 4 | Controllo. Le menti altrui sono meccanismi da forzare per raggiungere i propri scopi. (Malvagio) |
| 5 | Inganno. Giocare con le parole è come giocare con le menti delle persone. (Malvagio) |
| 6 | Misticismo. I Poteri della Forca pervadono il mondo. (Qualsiasi) |

**d6 Legame**

- 1 Il Priore è un padre per tutti.
- 2 Il Primo Cavaliere costituisce il suo modello di comportamento.
- 3 I deboli sono più facili da controllare, ama avere a che fare con loro.
- 4 Ha avuto un maestro che venera ancora oggi.
- 5 Ha una predilezione per gli incantatori e le loro conoscenze.
- 6 Ha elevato i principi della Forca a un vero e proprio credo religioso, e i suoi adepti ai propri fratelli, spirituali o in armi.

d6 Difetto

- 1 L'Adepto della Forca è troppo ossessionato dall'Ordine e non pensa ad altro, in un senso o nell'altro.
- 2 L'Adepto della Forca odia gli stupidi e detesta i deboli, all'invasore li consegnerà.
- 3 L'Adepto della Forca venera la propria arma lucente come una reliquia speciale e vive in simbiosi con essa.
- 4 L'Adepto della Forca è semplicemente un violento e un prepotente.
- 5 L'Adepto della Forca odia le altre canaglie e tutti i pezzenti del Regno di Taglia.
- 6 L'Adepto della Forca ha vissuto un episodio estremo nel proprio passato riguardo ai bambini, e adesso detesta trovarsi in mezzo a minori, marmocchi o adolescenti.

RINNEGATO DELLA FORCA

La disciplina estremamente dura dell'Ordine, il suo carattere cupo, violento ed egoista e i suoi oscuri segreti sono a volte troppo sinistri e malvagi per i bambini e i ragazzi che vengono presi e addestrati nel Priorato Patibolare di Aquisgrama. Quelli che riescono a sopravvivere alle prove morali, mentali e fisiche dell'apprendistato, ne restano quasi sempre devastati e traumatizzati nell'animo, e non contemplano più la ribellione ai dettami degli Inquisitori o dei Cavalieri Neri. Altri invece mantengono la forza per liberarsi dal giogo oscuro della Forca e lo fanno alla prima occasione o quando finalmente la consapevolezza del male che stanno compiendo si fa strada in loro.

Quei pochi individui tra costoro che non vengono fermati ed eliminati in tempo dagli altri adepti, diventano Rinnegati della Forca: fuggitivi, disertori e traditori che mantengono i poteri e le abilità conseguite ma sono costretti a vivere alla macchia, cercando di scomparire dalle ricerche degli Inquisitori o addirittura di abbattere quei tiranni di cui prima facevano parte.

Un Rinnegato della Forca potrebbe anche mantenere la fede nell'Impero e negli stessi poteri della Forca, ma cerca comunque di usare le proprie capacità per i propri ideali e per diffondere la libertà dal giogo degli oppressori.

Competenze nelle Abilità: Acrobazia, Inganno

Competenze nelle Armi: *Randello lucente** e *randello lucente doppio**

Equipaggiamento: Un vestito utile per nascondersi, documenti contraffatti e una borsa con 15 ma

PRIVILEGIO: TALENTO DELLA FORCA

Il Rinnegato della Forca ottiene un talento aggiuntivo a scelta alla selezione di questo background, dalla lista dei talenti che riportano "la Forca" nel nome (vedi pp. 22-25) e lo mantiene anche dopo aver rinnegato l'Ordine. Anche così però, al risveglio dovrà spendere almeno un'ora continuativa ogni giorno in uno stato meditativo per il controllo di questo nuovo potere, altrimenti gli effetti del talento non sono a disposizione del personaggio per quella giornata.

**IL RISVEGLIO DELLA FORCA**

Grazie alla straordinaria campagna di finanziamento di *Brancalonia – L'Impero Randella Ancora*, anche il *Risveglio della Forca* è una realtà! Adesso anche le canaglie potranno unirsi alla ribellione contro gli Inquisitori Imperiali e i Cavalieri Neri che custodiscono il lato oscuro della Forca, rivoltando contro di loro i propri mistici poteri. Oltre ai due background presenti in queste pagine, questa espansione comprende un approfondimento sulla Forca a p. 86, Talenti ed Emeritizie della Forca alle pp. 22-26 e dello speciale Equipaggiamento al capitolo 3.



CARATTERISTICHE SUGGERITE

Vivere nascosti dall'Ordine rende spesso i rinnegati dei veri e propri eremiti, dei fuggiaschi con una identità fittizia e documenti contraffatti, dei ribelli in cerca di rivalsa contro il Lato Oscuro della Forca. Un Rinnegato della Forca è quindi abituato a nascondersi, a non dare nell'occhio e a mantenere l'equilibrio mentale e fisico. Spesso le persone lo considerano un bizzarro straniero, un eremita o un bandito che vive alla macchia, ma solitamente non se ne preoccupano più di tanto.

TRATTO CARATTERIALE, IDEALE, LEGAME E DIFETTO

I Rinnegati della Forca mantengono gli stessi tratti di un normale Adepto della Forca, declinandoli solo in modo da allontanarsi il più possibile dall'Ordine della Forca e dal suo controllo. Eventuali aggiunte possono riguardare il modo di relazionarsi con la gente e il prossimo, concentrandosi sulla segretezza e l'isolamento.

BLASONATO

“Io sono Dama Arginna Monteschi Faviori, figlia del Duca di Sal Casso e Val Telappiglia, prima ereditiera delle terre di Panzanatico e Nonesistria! Non mi conoscete? Ecco a voi l'attestato, villano!”

Il blasonato è spesso un nobile di una regione sconosciuta e senza valore politico; oppure una terzultima genia di un famoso casato, ma senza veri titoli o terre; o ancora, è sì primogenito di una famosa casata, ma decaduta due decadi or sono, a esser buoni.

Un blasonato può certamente vantare antiche discendenze di valore, ma egli stesso è un signor nessuno, finché non riesce a vendersi bene agli occhi degli altri. Il suo titolo è comunque una leva che usa per ottenere benefici veri e tangibili. Insomma, il blasonato è fuffa vivente, fumo negli occhi dell'umanità.

Competenze nelle Abilità: Inganno, Intimidire

Linguaggi: Draconiano, Maccheronico

Equipaggiamento: Un attestato di nobiltà discutibile, una bolla nobiliare arrugginita, un salvacondotto scaduto, delle vesti nobiliari rattoppatte e una borsa con 25 ma

PRIVILEGIO: VOCE ALTISONANTE

Il blasonato è un maestro nel fregare la gente e riesce a ottenere attestati e concessioni da chiunque.

Può aggiungere il suo Bonus di Nomea anche alle prove di Carisma (Inganno).

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Parole a fiume, spesso altisonanti per il solo gusto di usarle o per confondere gli altri, non una semplice supercazzola, bensì elevatissimo esercizio stilistico nobiliare: questo è il mantello di cui si ammanta un blasonato. È quindi di fondamentale importanza per un blasonato avere capacità oratoria sopraffina, poiché poco altro gli resta della sua casata: un nome, uno stemma e tante fumose parole.

d8 Tratto Caratteriale	
1	Il blasonato è ceremonioso e pomposo nei modi, ma solo per darsi un tono.
2	Il blasonato è molto fantasioso e usa la sua straripante immaginazione per creare realtà fittizie sulla sua persona.
3	Il blasonato è arrogante con tutti coloro che ritiene inferiori.
4	Il blasonato non conosce il lavoro di fatica e non gli interessa conoscerlo.
5	Il blasonato ha una concezione di bene e male distorta dal suo supposto tenore di vita.
6	Il blasonato è umile perché conosce le difficoltà dei servi.
7	Il blasonato ama i vini, al punto che la sua personalità si rivolge tutto intorno a essi.
8	Il blasonato è molto zelante in quello che fa, per dare lustro alla sua casata.
d6 Ideale	
1	Potere. Il potere derivante dalla propria casata implica obblighi e benefici in egual misura. (Neutrale)
2	Nomea. Il blasonato usa la sua nomea per il bene di tutti. (Buono)
3	Forza. La legge si piega al volere di un uomo che viene considerato potente. (Malvagio)
4	Calunnia. Perché menare quando puoi distruggere qualcuno solo spargendo male voci? (Malvagio)
5	Caos. Le regole vanno manipolate e modificate solo allo scopo di ottenere un beneficio. In sé, le regole non hanno alcun valore. (Caotico)
6	Potestà. La realtà dei fatti è che esisterà sempre un padrone e un servo. (Qualsiasi)
d6 Legame	
1	Possiede un buon amico tra i pezzi grossi della sua città d'origine.
2	Fa parte di un'associazione segreta di suoi pari con cui tiene contatti epistolari.
3	Ha un'ammirazione per il capostipite della sua casata.
4	Ammira lo Imperatore come se fosse suo padre.
5	Crede nel valore della servitù e ha ancora un servitore fedele che gli dà retta di tanto in tanto.
6	Ha perso tutta la sua famiglia quando è stato diseredato, tranne un parente ancora amichevole.
d6 Difetto	
1	Il blasonato si crede un pezzo grosso.
2	Il blasonato ha vissuto troppo tempo a palazzo e non sa com'è vivere per strada.
3	Il blasonato è additato e preso in giro da molti nobili davvero importanti.
4	Il blasonato crede di essere un gran guerriero e crea delle crociate personali in ogni momento.
5	Il blasonato non sta mai zitto.
6	Il blasonato può essere facilmente sbagliato da un qualsiasi nobiluomo o nobildonna.



ERBORISTA

Tra le conoscenze e le arti più diffuse tra la popolazione, vi è quella delle erbe e dei rimedi naturali, utilissima per guarire piaghe e malanni di poco conto, mettere assieme il pranzo con la cena e distillare qualche bel liquore torcibudella nella stalla, lontano dagli occhi dei gabellieri.

Da quando poi hanno iniziato a comparire in numero sempre crescente creature e fenomeni fandonici legati alla natura e alle campagne, gli erboristi hanno anche preso a specializzarsi in magia rurale di basso rango, conoscenze iniziatriche e contrabbando con i folletti e gli spiriti selvatici del Regno. In certi casi queste attività sono sfociate nella stregoneria e nella fattucchieria, in altri casi nell'alchimia e nell'arte degli speziali, in altri ancora nella cucina rustica, nell'alta gastronomia e perfino nella cagliomanzia.

Ciò non toglie che la maggior parte degli erboristi siano oggi semplicemente guaritori popolari, coltivatori diretti di essenze e aromi, profumieri, ortolani e giardinieri, uomini e donne dal pollice verde e il mignolo marrone che lavorano con la terra, le piante e gli innesti.

Di recente, soprattutto tra i Liberi Comuni del Nord, anche gli erboristi si sono federati in gilde e arti minori, fino a costituire due principali corporazioni, diffuse in città e nei centri minori.

I Praticoni sono gli erboristi più legati alle conoscenze e ai metodi tradizionali, in genere più disorganizzati e alla buona, ma anche dotati di senso comune, ricettari tradizionali e rimedi utili al popolino.

Gli Erbalivi, "i balivi delle erbe" sono invece una derivazione moderna e all'avanguardia, che studia metodi sempre nuovi per mescolare erbacce prive di valore ed essenze profumate, in modo da creare rimedi molto più accattivanti e costosi, ma privi di speciali qualità. Per questo motivo sono più amati da notabili, borghesi e modaioli dal borsello carico.

Competenze nelle Abilità: Medicina, Natura

Competenza negli Strumenti: Scorte da alchimista, borsa del guaritore

Equipaggiamento: Guanti consunti, borsa del guaritore e una borsa con 10 ma

PRIVILEGIO: PRATICONE O ERBALIVO

L'erborista sceglie un privilegio tra due opzioni una volta che seleziona questo background, ciascuno collegato a una specifica corporazione erboristica.

Arte dei Praticoni: l'erborista praticone è in grado di produrre impiastri che possono rimpolpare gli usi della borsa del guaritore per un numero di usi totali pari al bonus competenza. L'erborista necessita poi di un riposo lungo per poter utilizzare nuovamente questo privilegio.

Arte degli Erbalivi: utilizzando parietaria, fogliame, verza e altre erbacce, l'erborista può creare uno speciale beverone, per un massimo di 5 persone, che conferisce a chi lo consuma un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma dell'erbalivo. Una volta utilizzata questa capacità, l'erborista non può più utilizzarla finché non completa un riposo lungo.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

L'erborista è solitamente una persona esperta di verdura e piante, che utilizza a fini pratici e, con una certa inclinazione, tende anche a studiare il lato arcano della natura, ma senza necessariamente essere in grado di padroneggiare i suoi aspetti arcani, divini o fandonici. Andando in profondità, analizzando gli obiettivi e le loro attività, il praticone e l'erbalivo sono profondamente diversi e, in certi ambiti, opposti. I primi puntano alla condivisione, alla tradizione e alla cura del popolo, mentre i secondi all'arricchimento, al rispetto sociale e al magheggio.

d8 Tratto Caratteriale

- | | |
|---|---|
| 1 | L'erborista ha testato tante erbe da conoscerle tramite il gusto o gli effetti che generano su di lui. |
| 2 | L'erborista ha la passione per gli insetti che vivono nei vegetali. |
| 3 | L'erborista analizza costantemente le persone intorno a sé e valuta quanti malanni e parassiti le affliggono. |
| 4 | L'erborista crede nella superiorità dei suoi impiastri su veleni, pozioni e intrugli. |
| 5 | L'erborista crede nella superiorità della vita all'aria aperta e dei bei vecchi tempi andati. |
| 6 | L'erborista è solito manipolare gli altri facendo leva sulla conoscenza delle piante medicinali. |
| 7 | L'erborista crede nella pratica sopra ogni teoria. |
| 8 | L'erborista non sopporta la competizione e cerca di tagliare fuori gli altri erboristi. |

d6 Ideale

- | | |
|---|---|
| 1 | Prestigio. Più successi vuol dire più clienti e più seguaci. (Legale) |
| 2 | Opportunismo. Più gente sta male, più le mie tasche si gonfiano. (Malvagio) |
| 3 | Mercato. Se qualcuno ha stretta necessità di un tonico, il suo valore aumenta vertiginosamente. (Neutrale) |
| 4 | Abnegazione. Se una persona è malata, va aiutata. (Buono) |
| 5 | Passione. Le piante hanno tanti segreti, e voglio impararli tutti. (Neutrale) |
| 6 | Ambientalista. Le piante necessitano della giusta cura per crescere rigogliose e sane. (Qualsiasi) |



d6	Legame
1	Viva la natura, le piante sono nostre amiche!
2	L'erborista è molto legato al maestro che gli ha insegnato tutto.
3	L'erborista si fida solo di persone intelligenti dato che lui ritiene di esserlo.
4	Essendo nato nelle difficoltà, fa amicizia in fretta con le persone più povere.
5	Ha un legame particolare con i suoi utensili, che tratta con maniacale cura.
6	L'erborista ha la predilezione per gli amanti della natura e delle piante.
d6	Difetto
1	L'erborista è un paranoico che teme che gli vengano rubate le ricette dei suoi impiastri.
2	L'erborista è un avido taccagno e spilorcio.
3	L'erborista ha consumato troppi dei suoi "intrugli".
4	L'erborista è poco lungimirante e spesso presta attenzione solo al momento.
5	L'erborista è un accumulatore di piante e utensili per il giardinaggio.
6	L'erborista è talmente abituato a parlare con le piante che non sa più rapportarsi con le persone.

LAVATIVO

Cosa hai fatto nella tua vita per arrivare in questa situazione? Dove hai sbagliato? Da nessuna parte, poiché tutto quello che hai "fatto" è stato seguire gli altri e raccogliere i frutti del loro successo. Nessuna voglia di fare, nessuna capacità importante, niente di niente. E a te sta bene così: perché affaticarsi quando qualcun altro può fare tutto il lavoro per te e puoi sopravvivere della gloria riflessa? L'importante è trovare un altro gruppo da parassitare e anche un gruppo di canaglie può andare benissimo.

Il lavativo per certi versi rappresenta l'anima più vera di *Brancalonia*: il fannullone senza ambizioni, il nobile sfaccendato, il perdigiorno patentato, il cialtrone senza arte né parte, il furfante sfaticato, la persona senza alcuna qualità.

Il lavativo non porta benefici specifici a nessuna Cricca, ma garantisce un talento unico, ossia la pigrizia più beccera e smodata, sviluppata fino a farne un'arte sopraffina. Non ha voglia di fare alcunché, e gli serve un incentivo enorme anche solo per trovare il motivo di alzarsi dal letto la mattina.

Equipaggiamento: Un monile ereditato, una giacca sgraffignata, un attestato ottenuto per caso, una borsa con 30 ma caduta nelle sue mani per pura fortuna

PRIVILEGIO: L'ARTE DELL'OPPORTUNISMO

La Canaglia può trasformare un fallimento in una prova di caratteristica o in un tiro salvezza in un successo automatico, a discapito però di una creatura alleata entro 3 metri e che sia in grado di vedere.

Quest'ultima, infatti, subisce svantaggio alla sua prossima prova o tiro salvezza a causa dell'opportunità strappatagli dal lavativo. Una volta utilizzato questo privilegio, il lavativo non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Il lavativo ha delle normali conoscenze e competenze, talenti e abilità, ma semplicemente non ha voglia di usarle e bisogna convincerlo a darsi da fare anche per le cose più banali.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il lavativo è stato ingaggiato per errore e ogni sua azione è solitamente quella sbagliata.
2	Nessuna preoccupazione, nessun nemico, nessuna fatica.
3	Il lavativo evita il lavoro come la peste e le responsabilità come le tasse.
4	Il lavativo è un maestro nel prendersi i meriti altrui.
5	Il lavativo una volta ha lavorato e venne pagato troppo poco. Mai più.
6	Il lavativo è interessato alla magia: puoi evitare di fare cose muovendo una bacchetta magica. Stupendo!
7	Il lavativo era molto legato alla famiglia perché lo sosteneva senza che lui facesse nulla. Ora cerca ovunque un'altra famiglia.
8	Il lavativo una volta è morto, ma per fortuna ha fregato un tizio e l'ha fatto seppellire al suo posto. Potrebbe funzionare ancora questo inganno?

d6	Ideale
1	Potere. I potenti hanno tante possibilità, dovrebbero poter condividere tali ricchezze. (Neutrale)
2	Maestro. Il lavativo aiuta i meno svegli, spiegando loro come ottenere tanto col minimo sforzo. (Buono)
3	Morale. La differenza tra bene e male è come un libretto di istruzioni che fornisce dei suggerimenti su come comportarsi: non va mai preso alla lettera. (Malfavido)
4	Parsimonia. Quante persone perdonano o buttano ricchezze! Con esse potrei vivere senza sforzi. (Neutrale)
5	Confusione. Nella confusione posso ottenere tanto. Quando nessuno sa cosa succede, io posso trarne sicuramente più beneficio. (Caotico)
6	Nullafacenza. Perché sudare, quando puoi dormire tutto il giorno e lasciare che gli impicci li sbrighino gli altri? (Qualsiasi)



d6	Legame
1	Il suo migliore amico è il suo giaciglio.
2	Un ricco benestante gli ha fornito da vivere per anni senza mai saperlo, ma quando l'ha scoperto è stato un guaio.
3	È stato per anni agli ordini di un condottiero, ma non ha mai combattuto un giorno della sua vita.
4	Ha ereditato tutto da una vecchia zia e in suo onore ogni tanto fa indire delle Tombolate.
5	Non ha alcuna vera amicizia e nessuna inimicizia: troppa fatica.
6	Salta da una associazione di carità all'altra per sopravvivere.
d6	Difetto
1	Il lavativo non sa fare nulla di pratico, anche se ci prova.
2	Il lavativo non vuole parlare con le persone e comunica solo a gesti scacciati.
3	Il lavativo è estremamente geloso delle sue cose e non le fa toccare a nessun altro.
4	Il lavativo sgraffigna ogni cosa che trova incustodita.
5	Il lavativo vede gli altri solo come nuove occasioni di fannullaggine.
6	Il lavativo ha un handicap e lo sfrutta come leva per generare compassione.

POLVERIERE

A causa delle sempre più smaniose brame economiche e politiche dello Imperatore, molte città del Regno hanno disposto il sovvenzionamento di mastri costruttori, inventori e artigiani per la realizzazione di nuovi artifici guerreschi basati sulla pirotecnica: l'artiglieria. In particolare, una serie di artigiani e congegneri del Nord hanno preso a scambiarsi molto di recente trucchi e segreti del mestiere, dando vita alla cosiddetta Lega Bombarda. Questa nuova corporazione emergente di fabbri e fucinieri si dedica allo sfruttamento della polvere nera e alla costruzione di ordigni di ogni genere, come bombarde, cannoni, melagrane, damigiarne e spingarde. Molti di questi sistemi, tecniche e prototipi sono ancora a un livello di sviluppo scientifico di "metodi della nonna", tramandati oralmente e pieni di errori concettuali e difetti di fabbricazione.



Il polveriere ha lavorato in queste prime officine sperimentali ed è quindi un piccolo archivio di conoscenze ottenute da voci, dicerie e modi di fare, atte alla conservazione e all'uso di tutti questi ordigni e polveri. Molto spesso, come i congegneri, alcuni di loro diventano canaglie e prestano la loro opera presso capibanda, condottieri e corpi di genieri militari, finendo spesso per prendere la via del brigantaggio o del contrabbando.

Competenze nelle Abilità: Intuizione, Storia

Competenze nelle Armi: Armi da Fuoco

Competenze negli Strumenti: Damigiarne

Equipaggiamento: 3 melagrane scadenti

PRIVILEGIO: POLVERI DELLA NONNA

Dotati di nozioni solitamente sconosciute ai più, i polverieri possono sfruttare le loro conoscenze come arma per vincere la simpatia altrui o un qualsiasi discorso, riempendosi la bocca con parole altisonanti, che spesso poco hanno a che vedere con la pratica.

Al fine di persuadere una creatura, il polveriere può sempre effettuare una prova di Intelligenza (Storia), al posto di Carisma (Persuasione).

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Solitamente i polverieri sono vanagloriosi che creano la loro personalità attorno alla loro arma da fuoco o alle poche conoscenze di artiglieria che posseggono. Agli occhi degli altri inventori, scienziati e congegneri possono apparire come fanatici, sperimentatori privi di vere conoscenze o, alla peggio, come dei pazzi vaneggianti coi vestiti e i capelli bruciacciati dai loro prototipi male assortiti. Tuttavia, non mancano i casi di veri geniaci emergenti, che riescono a spiccare sui campi di battaglia o presso il popolino.

d8	Tratto Caratteriale
1	Il polveriere si chiude spesso nel suo mondo fatto di esperimenti e prototipi, allontanandosi dalla realtà mondana.
2	Il polveriere cerca di risolvere i problemi facendoli saltare per aria.
3	Il polveriere ha una mania per le polveri e i minerali, che cataloga con minuzia eccessiva.
4	Il polveriere si trova a disagio lontano dai propri esperimenti e dalle armi da fuoco, e cerca sempre di procurarsene e usarle quando entra in azione.
5	Il polveriere vive nella costante paranoia che qualcuno possa rubargli dalla testa trucchi e nozioni segrete, e quindi usa cappelli stravaganti per impedire che accada.
6	Il polveriere ha sempre le mani occupate nel maneggiare polveri, munizioni o armi da fuoco, e spesso si mette a parlare con esse, come se potessero rispondergli.
7	Il polveriere si atteggia come gran conoscitore e maestro, anche di intrugli e congegni che poco o nulla hanno a che fare con l'artiglieria.
8	Il polveriere ha trafugato le conoscenze delle armi da fuoco da veri fabbri della Lega e cerca di rubarne altre appena ne ha l'occasione.



CANAGLIE ALLA GUERRA!

d6	Ideale
1	Gloria. Il polveriere cerca il suo posto nel mondo dimostrando il proprio genio. (Legale)
2	Conoscenza. È giusto difendere le conoscenze di ogni inventore e scienziato per consolidare il progresso tecnologico dell'umanità. (Buono)
3	Esplosioni. Se non esplode, non ha alcun valore. Testiamolo! (Caotico)
4	Legge naturale. Il mondo funziona come l'innesto di una miccia: a un'azione corrisponde una conseguenza certa (sempre se non piove). (Neutrale)
5	Scienziato pazzo. Il polveriere compie esperimenti d'artificio sulle persone senza preoccuparsi delle conseguenze. (Malvagio)
6	Cultura. Viaggiare e incontrare inventori e artigiani porta a conoscere metodi e applicazioni della propria arte sempre nuovi. (Qualsiasi)
d6	Legame
1	È legato al fonditore da cui è stato a bottega.
2	Prova risentimento per i colleghi che lo hanno cacciato dalla Lega.
3	Tratta la propria arma da fuoco come una sposa o una sorella.
4	Ha perso una persona cara a causa delle armi da fuoco.
5	È inseguito dalla persona a cui una volta ha rubato un costoso ordigno.
6	Le polveri sono il suo unico, vero tesoro.
d6	Difetto
1	Il polveriere ha una mania per le esplosioni.
2	Il polveriere spende tutti i suoi soldi in ordigni, polveri e nozioni di artiglieria.
3	Il polveriere vede il mondo solo come un insieme di ordigni, micce, linee di tiro e bersagli.
4	Il polveriere assaggia le polveri prima di usarle.
5	Le mani del polveriere sono costantemente annerite dalle polveri e anche il suo odore di bruciato è molto forte.
6	Il polveriere crede nella scuola della vita e nella bottega della strada, lavorando solo presso se stesso: rifugge da ogni informazione ufficiale o conoscenza appresa da altri o studiando e cerca di testare ogni nozione per conto suo o trovare le proprie personali teorie.

SUSCITATO

Nessuno sa quale sia il processo di creazione folle che sta dietro a marionette, manichini e farlocchi; nessuno sa davvero come si generino arcimboldi, inesistenti e dimezzati, o altri esseri prodigiosi come loro, o come facciano a rigenerarsi nel mondo terreno malebranche, serafini, paraguli e barattati.

Vi è dietro una volontà superiore? Una magia andata male? Perché da un pezzo di legno dovrebbe nascere un burattinaio e dalle cataste dei rifiuti del mercato un ortolano? Nessuno può realmente rispondere a questa domanda se non il Padre Terno o, forse, il Fato Padrino.

Coloro che si generano in tale maniera non sanno descrivere cosa ci fosse prima, così come non saprebbe farlo un neonato, ma la differenza è che tali esseri vengono al mondo già adulti e già formati, fisicamente e mentalmente. Da dove vengano le esperienze e le capacità di un suscitato, il suo carattere e la sua personalità, le sue preferenze e le nozioni in suo possesso, è un mistero. Tuttavia, tutto questo mistero non impedisce a un arcimboldo o a un inesistente di usare incantesimi e armi come farebbe un uomo comune che ha studiato tutta la vita per riuscirci. Alla faccia degli umani, tiè!

A differenza dei loro compagni che si sono subito adattati al mondo circostante, immaginando o scegliendo per sé un altro background, i suscitati hanno preferito fin da subito concentrarsi e interrogarsi sulla propria natura paradossale, acquisendo competenze speciali, come la misteriosa Lingua Ignota, il codice segreto che sottintende al creato.

Competenze nelle Abilità: Arcano, Intuizione

Linguaggi: Lingua Ignota

Equipaggiamento: Un rimasuglio del luogo di origine, una strana ricevuta che attesta una compravendita misconosciuta, una borsa con 15 ma





PRIVILEGIO: NESSUN PASSATO, FUTURO VIOLENTO

Non avere un passato non significa solo non avere legami e persone care, ma anche non avere nemici o avversari. La Canaglia inizia con 2 Malefatte in meno, ma tutte le sue Malefatte valgono due monete aggiuntive di taglia ogni qualvolta ne compie una.

CARATTERISTICHE SUGGERITE

Il suscitato è ammantato dal mistero e dalla confusione della sua stessa essenza. Molti potrebbero trattare il suscitato normalmente, ma più spesso le persone guardano con risentimento qualcuno che "nasce imparato". Ai bambini invece fa sempre piacere conoscere e giocare con "uno strano". Il suscitato in sé non ha caratteri comuni, e anzi, sono spesso estremamente diversi l'un dall'altro.

d8 Tratto Caratteriale

- 1 Il suscitato è nato in modo bizzarro e ha fatto della stranezza la sua vita.
- 2 Il suscitato ama inventare una vita e un passato diversi per se stesso per ogni luogo che visita o persona che incontra.
- 3 Il suscitato sfrutta al meglio la sua peculiarità per fare soldi facili.
- 4 Il suscitato ha una forte avversione per una razza in particolare, ma questo risentimento può cambiare durante ogni fase di Sbraccio.
- 5 Il suscitato ha una conoscenza approfondita della fandonia, o la millanta.
- 6 Il suscitato è stato malissimo per giorni al momento della propria generazione. Fu orribile e segnò la sua vita da quel momento.
- 7 Il suscitato protegge tutti coloro che faticano a trovare un posto nel mondo.
- 8 Il suscitato ama fare a gara a chi impressiona le persone e vince spesso grazie alla sua forma particolare.

d6 Ideale

- 1 **Uguaglianza.** Ognuno dovrebbe avere pari opportunità a prescindere dalla provenienza. (Legale)
- 2 **Generosità.** Fin da subito mi sono scontrato con la realtà in modo sconvolgente. Ho il dovere di aiutare chi soffre di questa difficoltà. (Buono)
- 3 **Conoscenza.** Conosco la realtà della vita e la dirò a chiunque, per quanto drammatico possa essere. (Caotico)
- 4 **Fandonia.** So di essere diverso dall'umanità, ma non farò nulla per peggiorare o migliorare il modo in cui vengo visto dal mondo. (Neutrale)
- 5 **Caos.** Sono nato con certe capacità per me naturali che sfrutto per mio tornaconto. (Malvagio)
- 6 **Vita.** Il privilegio della mia nascita avviene in ogni momento per qualsiasi creatura vivente. Vivi e lascia vivere. (Qualsiasi)

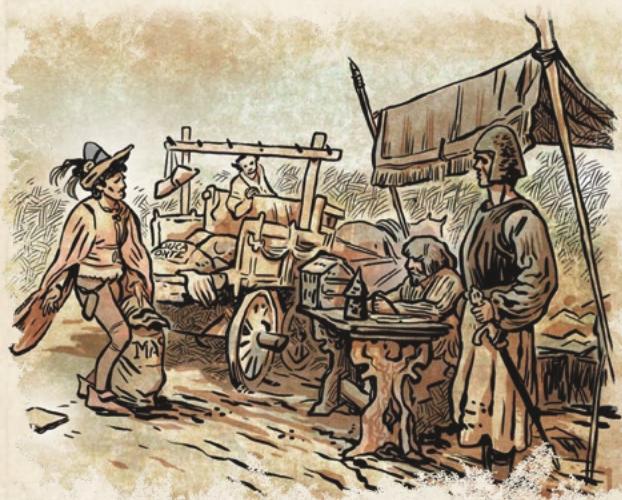
d6	Legame
1	Considera la prima persona che ha visto come un padre o una madre.
2	Un benefattore gli ha aperto gli occhi su come vivere in società.
3	Non ha legami di alcuna sorta e non intende averne.
4	Il mondo è il suo compagno, chiunque può essere suo amico.
5	Cerca di creare un legame con qualsiasi essere della sua stessa natura incontri.
6	"Io sono io e voi non siete nulla..."

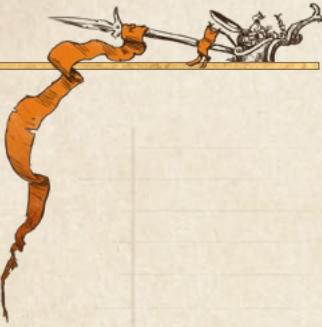
d6 Difetto

- 1 Il suscitato è particolarmente egocentrico.
- 2 Il suscitato detesta i comuni mortali, nati in maniera convenzionale, perché non lo capiscono.
- 3 Il suscitato vorrebbe essere un umano e nega ogni parte sconvolgente o paradossale della propria natura.
- 4 Il suscitato tende a riflessioni metafisiche e sofisticate che nessuno sembra comprendere o voler ascoltare.
- 5 Il suscitato ha dei difetti fisici che lo affliggono fin dal momento in cui ha avuto coscienza.
- 6 Il suscitato ha paura di conoscere la realtà della vita e di scoprire che forse lui è pura finzione, come in un gioco.

"Gira e rigira, il cetriolo finisce sempre al gulo o all'ortolano"

- PROVERBIO DAL SIGNIFICATO CRIPTICO,
DIFFUSO TRA ARCIIMBOLDI E PARAGULI -





Nuovi Talenti Brancaloni

Questi nuovi talenti brancaloni si aggiungono agli altri già pubblicati e sono a disposizione per tutti i personaggi di *Brancalonia*. Alcuni di essi fanno parte dell'approfondimento *Il Risveglio della Forca* e sono riconoscibili perché citano la Forca nel nome; in questo caso, sono comunque selezionabili da qualsiasi personaggio, non solo da quelli che hanno scelto uno dei background legati alla Forca.

Molti di essi infine possono essere utilizzati anche in altri setting e con altro materiale per la 5a Edizione, con minimi adattamenti o addirittura senza necessità di modifiche.



AGILITÀ DELLA FORCA

Gli Adepti della Forca si addestrano per anni nelle discipline fisiche, sviluppando agilità e doti atletiche prodigiose. Questo potere può anche svilupparsi in maniera innata in individui particolarmente dotati.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nell'abilità Acrobazia.
- Impara la seguente azione, che può effettuare un numero di volte pari al suo bonus di competenza: per 1 minuto, il personaggio ottiene 6 metri di velocità aggiuntiva, ottiene velocità di scalata pari alla sua velocità base e può usare l'azione di Scatto come azione bonus. Il personaggio recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

ARTIFICIERE

Nel Regno di Taglia si vanno sviluppando i primissimi laboratori di raffinamento delle polveri da sparo, fonditura di armi da fuoco e realizzazione di proiettili adeguati, così come stanno nascendo i primi plotoni di armigeri addestrati all'uso di questi ordigni ed equipaggiati con colubrine, spingarde e bombarde.

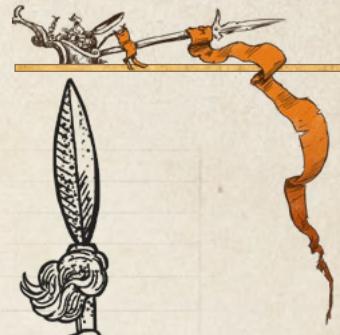
Il personaggio è tra i primi a fare parte di questi nuovi sviluppi bellici e ha acquisito una certa esperienza nell'uso di armi da fuoco e polveri nere. Ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Destrezza o Intelligenza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nelle Armi da Fuoco.
- Ottiene competenza negli strumenti: damigarma e strumenti da fabbro.
- Ottiene vantaggio nelle prove utilizzando gli strumenti sopraccitati.

ASSALTATORE NATO

Il personaggio è un veterano della prima linea. Non ha paura di morire e ha corso diverse volte contro truppe schierate, sostenuto solo dalla fiducia nel Padre Terno o nell'incapacità dei propri avversari. Ottiene i seguenti benefici:

- La sua velocità aumenta di 3 metri.
- Dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione spaventato.
- Se percorre almeno 6 metri di movimento in linea retta contro un nemico, può usare un'azione bonus per effettuare un attacco con un'arma da mischia.



CORAZZATO KOTIOMKIN

Il personaggio ha fatto parte o è stato addestrato da un membro dell'Ordine della Cavalleria Corazzata Kotiomkin, una legione di pesantissimi combattenti stanziati nel lontano nordest e a malapena tollerati dallo Imperatore (vedi p. 61). Ottiene i seguenti benefici:

- Bonus di +1 alla Classe Armatura.
- Gli attacchi a distanza subiscono svantaggio nei confronti del personaggio fintanto che egli indossa un'armatura pesante.
- 92 minuti di applausi.

DISERTORE VETERANO

Così come tra i soldati più fedeli e valorosi di un'armata si trovano leali veterani che sono sopravvissuti a molte battaglie, e vi si sono coperti di onore, la stessa cosa può avvenire nella marmaglia senza ideali e bandiere dei rinnegati, fuggiaschi, traditori e voltaggabbana di cui è costituita la gran parte di ogni esercito del Regno. Il veterano disertore è il più esperto e rinomato tra i disertori, il più scalto e stimato tra opportunisti, doppiogiochisti e fuggitivi, il migliore a cambiare casacca e insegne al primo mutare delle circostanze...

Il personaggio ha guadagnato una notevole abilità nel cambiare divisa e sgattaiolare via dai propri alleati per darsi alla macchia o nascondersi tra altre persone. Riesce a calzare a pennello, modificare e camuffare qualsiasi uniforme e veste, riadattandole alle nuove esigenze. Riesce inoltre a percepire i guai prima che arrivino e levarsi di torno appena in tempo. Ottiene i seguenti benefici:

- Ottiene competenza nell'utilizzo dei trucchi per il camuffamento. Se già competente, raddoppia il proprio bonus di competenza nelle prove che effettua con essi.
- Dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) e non può essere sorpreso fintanto che è cosciente.

FEBBRE DA CONIGLIO

Prerequisito: Bieconiglio

Il personaggio è tra i più spietati e aggressivi dei bieconigli, al punto che anche gli altri della sua stessa razza ne provano timore. Ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Destrezza o Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Il bonus di competenza raddoppia in ogni prova di caratteristica basata su Carisma (Intimidire).
- Quando infligge un colpo critico a una creatura, infligge 1d6 danni extra.

INGANNO DELLA FORCA

Gli Adepti della Forca si addestrano per anni a mentire, ingannare e sovvertire la verità per i loro scopi. Questo potere può anche svilupparsi in maniera innata in individui particolarmente dotati.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nell'abilità Inganno.



- Impara la seguente azione, che può effettuare un numero di volte pari al suo bonus di competenza: il personaggio può bersagliare un numero di creature pari al proprio modificatore di Carisma (minimo 1), entro 18 metri e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio), altrimenti è affascinato dal personaggio per 1 minuto. Se il bersaglio subisce qualsiasi danno oppure riceve un comando suicida dal personaggio, l'effetto per lui termina. Il personaggio recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

MAGICANZA

Il personaggio ha capito come applicare al meglio le arti arcane e altre simili cialtronate nei combattimenti, distinguendosi in battaglia dagli altri ciarlatani, bagatti e fattucchieri suoi pari. Ottiene i seguenti benefici:

- Non subisce svantaggio ai tiri per colpire con incantesimi a distanza quando ha una creatura ostile entro 1,5 metri.
- Ignora la componente verbale degli incantesimi.

MARCA FORZATA

Il personaggio è abituato alla vita militare: niente altro che faticate inutili, scarpe sfondate, spostamenti interminabili, giacigli pulciosi e sbobba scadente. Considera ormai abitudine stare sveglio e riposare malamente, e la stanchezza gli pesa poco e niente. Ottiene i seguenti benefici:

- Ignora i malus derivanti dai primi 2 livelli di indebolimento.
- Effettua un riposo breve nella metà del tempo.



PIÙ DI LÀ CHE DI QUA

Prerequisito: Paragulo

Lo stato di esistenza dei paraguli, da qualche parte tra la vita e la morte, può avere molte sfumature. I paraguli "più di là che di qua" sono molto vicini alle peggiori versioni dei diversamente vivi note da leggende e cronache macabre. A degli indiscutibili vantaggi nel confrontarsi con i non-ancora-morti si aggiunge quasi sempre una ulteriore perdita di umanità e un aspetto più inquietante del normale. Ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Intelligenza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene resistenza ai danni necrotici.
- Non può essere affascinato.

RINESISTENTE

Prerequisito: Inesistente

L'inesistente è particolarmente resistente e ogni sua componente risulta maggiormente resiliente a ogni accidente e corpo contundente. Ottiene i benefici seguenti:

- Bonus di +1 alla Classe Armatura.
- Il massimo dei punti ferita dell'inesistente aumenta di un ammontare pari al suo livello di classe quando ottiene questo talento. Da allora in poi, ogni volta che l'inesistente acquisisce un livello, il massimo dei suoi punti ferita aumenta di 1 punto ferita aggiuntivo.

SEMPRE IN PIEDI

Prerequisito: Gatto Lupesco

Il gatto lupesco sviluppa maggiormente le proprie abilità feline, acquisendo agilità e doti atletiche eccezionali. Ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Destrezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- La sua velocità aumenta di 3 metri.
- Ottiene velocità di scalata pari alla sua velocità base.
- Quando cade, il personaggio può usare la sua reazione per dimezzare gli eventuali danni da caduta.

SCALTREZZA DI RATTO

Prerequisito: Pantegano

Il pantegano ne ha vissute troppe per farsi imbrogliare dal primo pifferaio o ciarlatano che passa e sa fiutare inganni e fregature magiche. Ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione).
- Dispone di vantaggio nei tiri salvezza contro effetti di Ammaliamiento e Illusione.





SOFFOCAMENTO DELLA FORCA

Il sinistro potere della Forca si esercita originariamente nelle sentenze di morte per impiccagione, da cui l'Ordine fa derivare il proprio crudele misticismo. Il Soffocamento della Forca è l'attuazione a distanza di tale brutale sistema di esecuzione, che può anche essere a quel punto applicato in altre circostanze, come nei combattimenti. Questo potere può anche svilupparsi in maniera innata in individui particolarmente dotati.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Forza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nell'abilità Intimidire.
- Impara la seguente azione, che può effettuare un numero di volte pari al suo bonus di competenza: il personaggio può provare a soffocare temporaneamente una creatura situata entro 9 metri grazie alla sua forza mentale. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione (CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza del personaggio), altrimenti subirà 1d4 danni da forza e sarà trattenuto fino all'inizio del suo prossimo turno. Il personaggio recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

SPINTA DELLA FORCA

Nella tradizione delle impiccagioni, la spinta che dà il carnefice alla vittima è quella che sancisce inderogabilmente la morte di un condannato, l'esecuzione finale della sentenza. L'Ordine della Forca ha reso questo atto pregno di mistico significato e ha sviluppato un potere che permetta di compierlo a distanza. La Spinta della Forca può anche essere a quel punto applicata in altre circostanze, come nei combattimenti. Questo potere può anche svilupparsi in maniera innata in individui particolarmente dotati.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene competenza nell'abilità Atletica.
- Impara la seguente azione, che può effettuare un numero di volte pari al suo bonus di competenza: il personaggio può spingere con la forza della mente una creatura o un oggetto di taglia Media o inferiore, in qualsiasi direzione in un raggio di 3 metri. Se il bersaglio della spinta è un oggetto ed esso colpisce una creatura, infligge 1d6 danni contundenti. Se il bersaglio della spinta è una creatura, questa dovrà superare un tiro salvezza su Forza (CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Saggezza del personaggio), altrimenti, oltre a essere spinta, sarà prona. Il personaggio recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

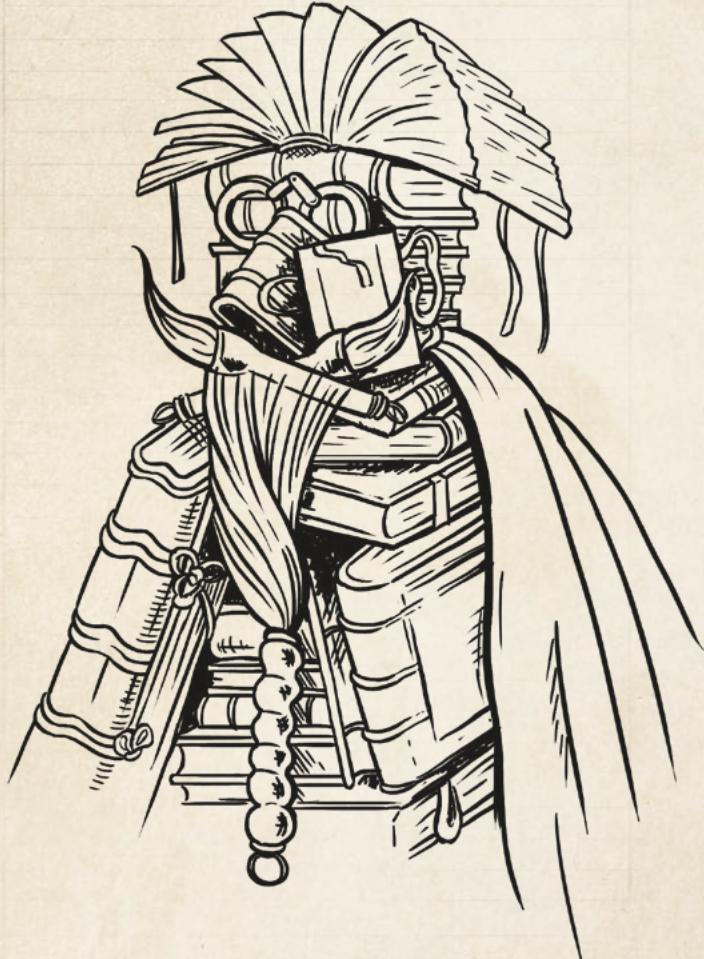
TACCHEGGIO

Prerequisito: Arcimboldo

Quando un arcimboldo trova nell'ambiente intorno a sé degli oggetti che possono essere acquisiti come parte del proprio corpo (armi e attrezzi metallici per il ferrivechi; vegetali per l'ortolano; mantelli, abiti e accessori per il robivecchi) può arraffarli con una rapida mossa di "esproprio voluttuario" e inserirli rapidamente nel guazzabuglio di elementi che lo costituiscono, inglobandoli rapidamente. A quel punto, anche se colto in flagrante, vallo a spiegare che tale componente non faceva parte della sua natura da sempre...

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il punteggio di Forza, Saggezza o Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Con una reazione, il personaggio può aggiungere il pezzo adatto al proprio corpo e ottenere così un numero di punti ferita temporanei pari al livello del personaggio più il suo bonus di competenza. Il personaggio può usare questa capacità un numero di volte pari al suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.





EMERITICENZE DELLA FORCA

TEMPRATO DALLA FORCA

Prerequisito: *Background Adepto della Forca o Rinnegato della Forca*

Anni di addestramento negli oscuri recessi del Priorato Patibolare di Aquisgrama hanno reso il personaggio estremamente resistente, abituato a privazioni, vessazioni e angherie. Tutti i colpi critici che subisce diventano colpi normali, a meno che il personaggio non sia incapacitato.

FULMINI DELLA FORCA

Prerequisito: *Background Adepto della Forca o Rinnegato della Forca*

Al culmine dell'addestramento nei poteri della Forca, il personaggio può sprigionare mistiche energie dalla punta delle dita: un assalto a sorpresa estremamente spettacolare e, spesso, definitivo.

Il personaggio ottiene la capacità di lanciare una scarica di fulmini, che prorompe dalle sue mani. Ogni creatura entro un cono di 4,5 metri deve superare un tiro salvezza su Destrezza (CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio). Se lo fallisce, subisce 6d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Se una creatura dispone di Scudo della Forca, supera automaticamente il tiro salvezza. Una volta usata questa emeriticitenza, il personaggio non può utilizzarla nuovamente finché non completa un riposo lungo.

SCUDO DELLA FORCA

Prerequisito: *Background Adepto della Forca o Rinnegato della Forca*

Un Adepto della Forca ben addestrato, o un Rinnegato della Forca che abbia trascorso la sua intera vita combattendo l'Ordine o cercando di evitare la sua vendetta, a volte riesce a sviluppare nuovi misticci poteri che gli permettono di evitare attacchi e pericoli, per esempio gli stessi assalti speciali padroneggiati dagli Adepti della Forca. Questa capacità si manifesta nella istantanea manifestazione di una barriera invisibile tra sé e la minaccia a cui si è soggetti.

Se il personaggio sta per ricevere un attacco che lo colpirebbe, può usare la sua reazione per attivare lo Scudo della Forca e respingere l'attacco, annullando i suoi effetti. Se l'attacco deriva da un incantesimo che concede un tiro salvezza, ottiene vantaggio a quel tiro. Se l'attacco è causato dai Fulmini della Forca, supera automaticamente il tiro salvezza. Una volta usata questa emeriticitenza, il personaggio non può utilizzarla nuovamente finché non completa un riposo lungo.





Nuovo Equipaggiamento e Nuovi Incantesimi

“Corre voce che al confine con l’Elevezia operi una banda di passatori provenienti da Covo, che ha l’uso di far commercio solo nelle notti di luna nera, quando il capobirro della dogana solitamente dorme beato.

Altra leggenda vuole che uno di loro, “il Menamona”, refrattario al pericolo, percorresse invece la strada di frontiera in pieno pomeriggio, su di un somaro con delle sacche piene di sabbia legate al basto. Tutte le volte i birri svuotavano le sacche e ispezionavano la sabbia granello per granello senza mai trovare nulla di fraudolento.

Passano gli anni e il povero capobirro, ormai sconsolato, rinuncia a dar la caccia all’uomo della sabbia. Ma Madama Curiosità è restia a congedarsi, per cui una sera, in una bettola giù a Covo, cerca il passatore e gli chiede quale fosse il segreto dei suoi continui viaggi.

Il vecchio Menamona, con una punta di sorriso sulle labbra, gli offre un bel boccale di rosso.

«Capitano, tu ti concentravi sulle sacche e contavi i granelli di sabbia, e intanto io me n’andavo a vendere un somaro fresco di sgraffigno ogni sera...»”

- DON ALESSANDRO DEI NOSEDDI , FANFALUCHE VARIE RACCOLTE PER STRADA, IN BETTOLA E IN PIAZZA, LIBRO II -



Nuovo Equipaggiamento

La guerra è alle porte e la canaglia che si appresti ad arruolarsi e andare in formazione con l'Impero o la Comunella potrebbe aver bisogno di un nuovo campionario di armi, armature, intrugli da borraccia, cianfrusaglie da sacca e vario ciarpame magico per equipaggiarsi a dovere.

Che sia roba di buona qualità, scadente o contraffatta, mercanti, bottegai e rigattieri si stanno rifornendo di nuovi ordigni e strumenti da battaglia, pronti per tutti i possibili scenari e imprevisti che la discesa dello Imperatore nel Nord di Taglia sta provocando.

Alcuni di questi nuovi oggetti fanno parte degli approfondimenti *Il Risveglio della Forca, Gran Minestrone!, Conigli! Allo Spiedo!, Nuovo Ordine Feudale* e simili.

ARMI DA FUOCO

Fucinieri, congegneri e fonditori dei Liberi Comuni hanno instaurato di recente delle trattative per lavorare assieme a nuovi armamenti adeguati a fronteggiare le armate imperiali. Così come i loro signori hanno instaurato la Comunella, artificieri, armaioli e inventori si sono organizzati nella Lega Bombarda, una corporazione di artigiani e mestieranti specificamente dedicata allo sviluppo rapido della tecnologia delle armi da fuoco e di altri ordigni: l'artiglieria.

Fidati furieri, fornitori compiacenti e leali contrabbandieri hanno poi sapientemente dirottato parte di questi splendidi manufatti e prototipi anche a ricettatori professionisti, stornando verso i loro covi alcune partite di armamenti originariamente destinate a plotoni cittadini e compagnie mercenarie: ed ecco che queste armi sono finite anche per le mani di briganti, bombaroli e semplici curiosi.

Tutte le armi da fuoco diffuse nel Regno di questi tempi sono ad avancarica e funzionano solo con accrocchi di polveri e proiettili compressi alla bell'e meglio, stantuffate nervose, micce sfrigolanti, insulti a chi le ha realizzate e ai suoi parenti, calci, pugni e imprecazioni.

I SEGRETI DELLA LEGA BOMBARDA

La Comunella non potrebbe oggi esistere senza la recentissima Corporazione degli Artificieri e degli Artiglieri di Taglia, meglio nota con il nome di Lega Bombarda. La corporazione unisce congegneri, fonditori, armaioli e inventori, in precedenza divisi e sparsi tra altre arti e botteghe, e da un paio d'anni confluiti in una nuova organizzazione di mestiere, che ha aperto contemporaneamente le proprie sedi

in molte delle città del Nord e si è schierata da subito con i comuni ribelli. Il partito preso della Lega non è ovviamente ideologico, ma puramente di convenienza: l'Impero ripudia l'utilizzo delle armi da fuoco, mentre la Comunella non vede l'ora di riempirsene le armerie, per poter colmare un po' il disavanzo militare con gli altomanni... stando così le cose, la lealtà dei Bombardi è bella che conquistata.

Il primo prototipo della Lega a raggiungere i liberi mercati è stato lo schioppo, un ferraccio cavo in grado di sparare in avanti grossolani pallettoni, sempre che si riesca a evitare rinculì, cilecce, esplosioni casuali e fuoco amico. Da questo rudimentale tubo di metallo, da appoggiare su forcelle e affusti e da utilizzare in due persone, derivano poi i tanti tipi di bombarde, cannoni e bocche da fuoco che ogni giorno vengono sfornate dalle fonderie delle botteghe della corporazione. Alcune di queste sono troppo pesanti e ingombranti per essere trasportate addosso e sono adatte a carrimatti, spalti, macchine d'assedio, navi e torri. Altre invece, realizzate in dimensioni più piccole per andare al risparmio, possono essere portate, armate e utilizzate da un singolo combattente, perlomeno se qualcuno lo addestra e gli indica dove sparare.

Mentre botteghe, laboratori e opifici cittadini lavorano notte e giorno per rifornire le armate locali e i propri condottieri e duca-conti, quasi sempre anche in contrapposizione e concorrenza tra loro, la Lega svolge servizi collettivi e di utilità comune: calmierare i prezzi di proiettili, materie prime e armi finite, importare enormi quantitativi di metalli, additivi e polvere nera dai mercati d'Oltremare che fanno capo a Lungariva e Vortiga, smistare le commesse più grosse e condividere un minimo di conoscenze tecniche tra i membri.

BOCCHЕ DA FUOCO E ALTRI ORDIGNI

Se il comune schioppo e le prime bombarde della Lega sono troppo pesanti e ingombranti per un artigliere singolo sul campo di battaglia, lo schioppetto o **schioppo manesco** è un'arma ideale da portarsi in giro: il più minuto prototipo di arma da fuoco che si possa trovare nel Regno di questi tempi. Adatto a tutte le occasioni, si porta bene su abiti da viaggio e da carrozza, da ribaldo e da gitano, e può essere impugnato e usato con una sola mano. Compensa l'estrema maneggevolezza e il costo relativamente contenuto con una potenza di impatto abbastanza blanda, e tuttavia la sua conformazione ben studiata permette di usarlo tre volte di fila prima di dover ricaricare.



Altra evoluzione diretta dei primi schioppi è la **schioppetta doppia** o doppietta, così chiamata perché dotata di due canne parallele lunghe un braccio, che si possono attivare in due colpi consequenziali, prima di dover ricaricare. Anche in questo caso, le dimensioni sono abbastanza contenute, ma qui servono due mani per imbracciarla, e i colpi che vanno a segno cominciano a farsi sentire...

La **colubrina** è una bocca da fuoco lunga circa un metro, a colpo singolo, che però spara con una buona potenza. Per la sua semplicità di utilizzo e i suoi costi contenuti, è stata la prima arma da fuoco a venire prodotta in quantità consistenti nelle città del Nord, per equipaggiare specifici plotoni di birri e soldati addestrati per l'occasione: i colubrinieri. Su questo corpo di nuova formazione si raccontano molte burle e facezie, tutte incentrate sull'essere particolarmente rintornati dalle esplosioni e sul "fare cilecca" di continuo, eppure molti drappelli di colubrinieri sono oggi schierati in prima linea contro i lanzichenecchi altomanni.

Simile alla colubrina per dimensioni, la **spingarda** è un'arma che viene di solito caricata a ferraglia, chiodi, schegge e pietrame, e non necessita davvero di proiettili fusi per l'occasione. Grazie alla sua bocca svasata verso l'esterno, colpisce e devasta a distanza ravvicinata, ma diventa poco efficace dopo pochi metri. Anche quando usa proiettili d'ordinanza, questi si scheggiano e allargano a cono davanti alla bocca dell'arma, infliggendo tagli e lesioni ai bersagli. A differenza della colubrina, non è assegnata a corpi armati specifici, ma si trova spesso tra le mani di singoli combattenti non inquadriati: di solito bravi, montanari e briganti.

Evoluzione tecnologica finale di questa stagione di entusiasmo e sperimentazioni è l'**archibugio**, il più costoso e affidabile degli ordigni di artiglieria, che spara una singola palla di immane potenza dritta davanti a sé. Queste armi sono riservate oggi a ufficiali, tiratori scelti e nobili interessati alla nuova moda guerresca e non vengono distribuiti alla truppaglia.

Anche per quanto riguarda proiettili e polveri si va ormai, dopo i primi anni di sperimentazione, a realizzare munizioni ed esplosivi sempre più efficienti e variegati. La polvere nera realizzata nei laboratori della Lega, mescolata a varianti, additivi e composti importati dall'Oriente (e qualcuno dice, dallo stesso Inferno), e lavorata secondo trucchi e tecniche segrete da congregneri, guiscardi e bagatti, consente oggi di sparare le più diverse gamme di pallottole, pallini e pallettoni.

I **proiettili truccati** sono la variante più semplice di quelli comuni, e tanti sono gli armaioli che possono crearli e venderli. Le munizioni vengono legate, incise, bucherellate o schiacciate in vari modi, con lo scopo di accrescere l'effetto dei danni sui bersagli.

I **proiettili incartucciati** vengono invece avvolti in spessi involucri di pesante cartapesta, le cartucce appunto, imbevuti e riempiti di sostanze alchemiche speciali, con effetti corrosivi, fiammegianti o dirompenti.

Solo gli armaioli più abili sanno poi come creare le "male pallottole", o **proiettili infami**, che sono costituiti da una

sferetta cava di metallo ripiena di limatura di ferro, piombini, acidi o altre sozzerie simili. Questi proiettili si aprono all'impatto e scaricano i loro effetti secondari contro il bersaglio, aggravando il colpo.

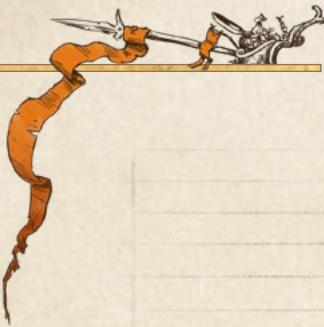
Vi sono altri due ordigni molto importanti nella nuova scienza dell'artiglieria, la damigarma e la melagranata, ma di essi si parlerà più avanti.

ARMI DA FUOCO IN GIOCO

Le armi da fuoco sono un sottoinsieme delle **armi da guerra**, ma che necessitano di ulteriore comprensione e competenze aggiuntive. Un guerriero dotato di competenza nelle armi da guerra non è competente nell'uso delle armi da fuoco e necessita nella competenza in esse per non risultare pericoloso per se stesso e gli altri. Nessuna classe inizia la propria carriera con la competenza in questo genere di armi, ma ogni creatura dotata di pollice opponibile e capacità d'apprendimento (il che nega effettivamente tale possibilità a molte canaglie) è in grado di divenire competente nelle armi da fuoco.

Nello specifico, le armi da fuoco sono **armi a distanza** con elementi di complessità aggiuntiva e regole speciali per il loro funzionamento.





NUOVO EQUIPAGGIAMENTO E NUOVI INCANTESIMI

PROPRIETÀ DELLE ARMI DA FUOCO

Le armi da fuoco utilizzano alcune delle proprietà tipiche delle armi più comuni, con l'aggiunta di ulteriori proprietà tipiche di *Brancalonia*.

Carica. Indicata con un numero, questa proprietà indica il numero di attacchi che possono essere eseguiti prima che sia necessario ricaricare l'arma con un'azione o azione bonus (a scelta dell'utilizzatore).

Munizioni. Le munizioni delle armi da fuoco di *Brancalonia* si chiamano **proiettili**. Una unità di proiettili non rappresenta necessariamente una singola pallottola, ma a volte anche “un certo numero” di munizioni accroccate assieme e pronte da sparare, più la polvere nera e la miccia necessarie per usarle. Un personaggio può effettuare un attacco a distanza usando un'arma da fuoco dotata della proprietà munizioni solo se possiede dei proiettili da sparare. Ogni volta che attacca con l'arma, consuma una unità dei suoi proiettili. Estrarre i proiettili dalla loro sacca e caricare l'arma è considerato parte dell'attacco (il personaggio avrà bisogno di una mano libera per caricare un'arma a una mano). Alla fine della battaglia, i proiettili delle armi da fuoco usati si possono recuperare, ma diventano di qualità scadente anche se non lo erano in precedenza.

Se il personaggio usa un'arma da fuoco per effettuare un attacco in mischia, considera quell'arma come un'arma improvvisata.

Munizioni Scadenti e Improvvise. Oltre alle normali regole delle munizioni, si possono ottenere proiettili scadenti e improvvisati da qualsivoglia oggetto solido che può essere contenuto nella canna dell'arma, compresi sassolini, ferraglia, chiodi e proiettili sparati in precedenza. Per la polvere nera e la miccia ci si aggiusta un po' alla buona.

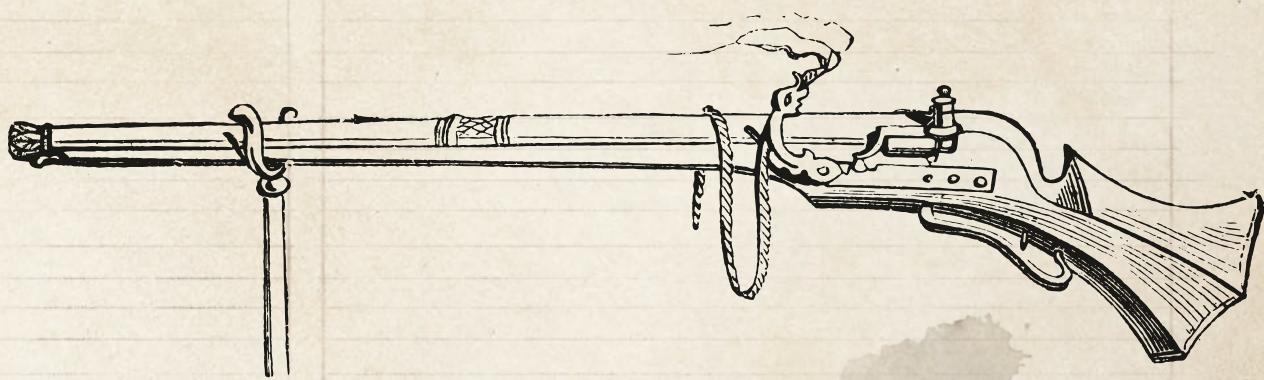
Questo causa una possibilità più alta di Cilecca, definita nella “Tabella della Cilecca”.

Cilecca. Tutte le armi da fuoco, nel momento in cui vengono usate per attaccare a distanza, sono soggette a una possibilità di fallimento aggiuntivo dato dall'arma stessa. Questa possibilità è sempre presente e in gran parte dipende dalla qualità dell'arma e dai proiettili utilizzati nell'attacco. Il valore di Cilecca è definito nella tabella sottostante. Per esempio, in caso un personaggio possieda un'arma scadente e dei proiettili normali, se il suo tiro per colpire a distanza fornisce come risultato un valore pari o inferiore a 2, ottiene Cilecca.

Questo effetto vale anche per la spingarda e la schiopetta doppia.

Tabella della Cilecca

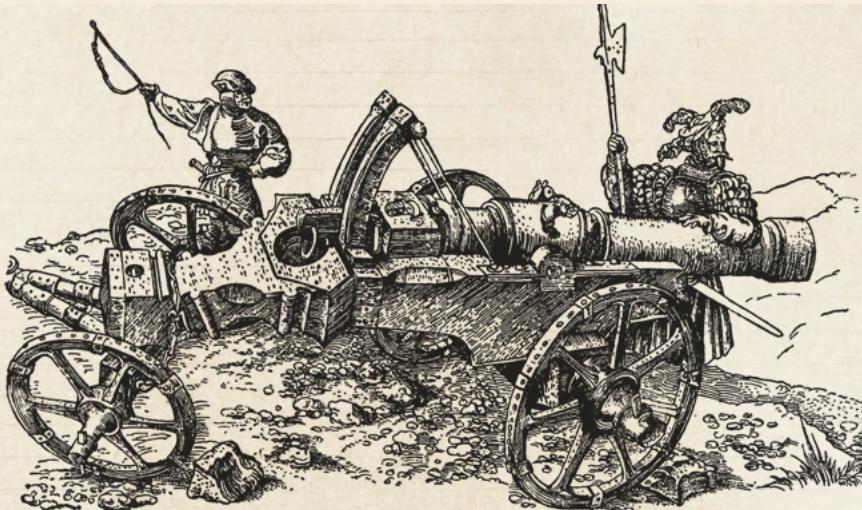
Arma	Proiettile	
	Normale	Scadente
Normale	1	1-2
Scadente	1-2	1-4





Qualora si realizzi una Cilecca, oltre a mancare il bersaglio, il Condottiero tira un d20 e ottiene uno dei seguenti effetti. Se l'arma è di qualità scadente, questi effetti sostituiscono i normali inconvenienti delle armi scadenti.

d20	Effetto
1-5	L'arma salta via e cade entro 3 metri dal personaggio, in una direzione casuale.
6-9	L'arma si inceppa e non può sparare fino a quando il personaggio non spende un'azione per sistemarla.
10-13	L'arma cade a pezzi ed è inutilizzabile fino a quando non si spendono 10 minuti per rimetterla a posto.
14-17	Il personaggio viene spinto 3 metri indietro e deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15 per non cadere prono.
18-19	L'arma emette una vampata all'indietro e il personaggio subisce 1d6 danni da fuoco.
20	L'arma esplode e ogni creatura situata entro un raggio di 3 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18. Se lo fallisce, subisce 3d6 danni contundenti e 1d6 danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. L'arma è distrutta.



CREAZIONE DEI PROIETTILI

La creazione dei proiettili è un processo lento e costoso, che richiede un certo grado di esperienza e abilità. Tale produzione necessita di un apposito laboratorio o dello strumento "damigarma" (vedi p. 33) o del Granlusso "polveriera" (vedi p. 50). I proiettili creati in questo modo sono considerati di qualità normale.

Nessuno nel Regno acquisterebbe consapevolmente proiettili di qualità scadente, perché si possono usare allo scopo sassi e ferraglia raccattati a terra, o comunque senza sborsare denaro.

Nome	Costo	Peso
Munizioni - Proiettili comuni, comprensivi di miccia e polvere nera (20)	40 mo	2 kg

Tabella Produzione

Nome	Costo + Ore	Proprietà
Proiettili Comuni	20 mo + 8 ore di lavoro	20 proiettili comuni.
Proiettili Truccati	40 mo + 8 ore di lavoro	20 proiettili truccati. I proiettili truccati infliggono, oltre al danno dell'arma, 1d4 danni tra perforante, tagliente o contundente, a scelta del personaggio al momento della loro creazione. La CD della prova è 10. In caso di fallimento della prova si ottengono 20 proiettili comuni.
Proiettili Incartucciati	60 mo + 8 ore di lavoro	20 proiettili incartucciati. I proiettili incartucciati infliggono, oltre al danno dell'arma, 1d4 danni tra acido, fuoco o tuono, a scelta del personaggio al momento della loro creazione. La CD della prova è 12. In caso di fallimento della prova si ottengono 20 proiettili comuni.
Proiettili Infami	90 mo + 8 ore di lavoro	20 proiettili infami. I proiettili infami infliggono, oltre al danno dell'arma, 1d6 danni tra perforante, tagliente, contundente, acido, fuoco, tuono, a scelta del personaggio al momento della creazione. La CD della prova è 15. In caso di fallimento della prova si ottengono 20 proiettili comuni.

Nota: i proiettili acquistati sono sempre comprensivi di miccia e polvere nera, e il peso complessivo equivale a 2 kg.



NUOVO EQUIPAGGIAMENTO E NUOVI INCANTESIMI

Armi da Fuoco

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà	Gittata
Colubrina	250 mo	1d12 perforanti	3,5 kg	Carica 1, Due Mani, Munizioni	18/45
Schioppo Manesco	500 mo	1d6 perforanti	1,5 kg	Carica 3, Leggera, Munizioni	9/27
Spingarda	400 mo	2d6 taglienti	4 kg	Carica 1, Due Mani, Munizioni	Cono 4,5
Schioppetta Doppia	600 mo	2d4 contundenti	4 kg	Carica 2, Due mani, Munizioni	Cono 4,5
Archibugio	1.500 mo	2d8 perforanti	9 kg	Carica 1, Due Mani, Pesante, Munizioni	14/120

Munizioni

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà	Gittata
Proiettili Comuni (20)	40 mo	-	2 kg	-	-
Proiettili Truccati (20)	80 mo	-	2 kg	-	-
Proiettili Incartucciati (20)	120 mo	-	2 kg	-	-
Proiettili Infami (20)	180 mo	-	2 kg	-	-

Armi con Gittata Cono. La spingarda e la schioppetta doppia non necessitano di un tiro per colpire quando vengono utilizzate, ma si effettua comunque una prova, con svantaggio in caso il personaggio che le impugna non abbia competenza nelle armi da fuoco, per determinare i possibili effetti della Cilecca. Se l'arma non fa cilecca, l'arma sprigiona una raffica di colpi con la forma di un cono di 4,5 metri che ha come punto di origine il personaggio che impugna l'arma e che spara. Ogni creatura che si trova nell'area del cono deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza (la CD del tiro salvezza è pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Destrezza del personaggio). Se lo fallisce, subisce i danni indicati nella tabella "Armi da Fuoco", in corrispondenza dell'arma, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

TEMPO ATMOSFERICO E ARMI DA FUOCO

L'acqua e il vento non sono l'ideale per usare le armi da fuoco, che – ovviamente – non funzionano per esempio sott'acqua. A parte questo, la presenza di vento forte o precipitazioni abbondanti impone svantaggio alle prove effettuate per utilizzare queste armi.

"Divinare il tempo atmosferico col secchio.

Se il secchio è rovente, c'è il sole.

Se il secchio è asciutto, c'è bel tempo.

Se il secchio oscilla, c'è vento.

Se nel secchio c'è acqua, piove."

NUOVE ARM

FLAMBERGA

La flamberga in dotazione ai lanzichenecchi doppio soldo e ai loro ufficiali è un'arma da guerra da mischia, la versione ingigantita di uno spadone a due mani, caratteristica che la rende un'arma particolarmente instabile e poco maneggevole, con una lama pesante e molto lunga. È particolarmente ingombrante da manovrare e per questo il personaggio che la impugna in combattimento subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza basati su Destrezza.

LANZICHENETTA

La lanzichenetta è un'arma da guerra da mischia, corta, solida e resistente, assegnata ai lanzichenecchi come arma personale da usare in corpo a corpo quando si rompono le formazioni di battaglia, talmente comune nelle armerie imperiali da aver preso il suo nome da quello dei soldati. La sua lama è spessa e larga, e viene impugnata e usata come una mannaia.

RANDELLO LUCENTE E RANDELLO LUCENTE DOPPIO

I randelli lucenti sono armi speciali realizzate appositamente per l'Ordine della Forca e intrisi dei suoi misticì poteri. Per come appaiono comunemente, queste armi sono versioni leggere e accurate dei più comuni randelli. Quando però degli individui che partecipano dei Poteri della Forca le maneggiano, possono attivare dei poteri speciali e farli ardere di una luce fredda, di tinta pastello e fluorescente. Il colore della luce emanata dal randello dipende dall'allineamento del portatore. Gli Adepti della Forca e altri personaggi legali malvagi fanno scaturire una luce rossa, i Rinnegati della Forca che sono riusciti a tenere una di queste portentose armi fanno loro sprigionare una luce azzurra (caotico neutrale), verde (caotico buono) o bianca (neutrale puro).



Le armi mistiche *randello lucente* e *randello lucente doppio* sono armi semplici da mischia che fanno uso di regole speciali che sono descritte di seguito e che possono essere usate solamente da un personaggio che possiede il background da Adepto della Forca o da Rinnegato della Forca, oppure che ha scelto almeno un talento della Forca.

Randello Lucente. Il personaggio usa l'arma disattivata come farebbe chiunque altro. Con un'azione bonus, il personaggio può però attivare i poteri speciali dell'arma e per 1 minuto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica; i danni inferti diventano di tipo tagliente. Inoltre, quando attivata, l'arma infligge 1d6 danni psichici extra a ogni attacco messo a segno. L'attivazione dura 1 minuto ma può essere anche disattivata prima, con un'azione bonus. Il personaggio può attivare i poteri della sua arma lucente un numero di volte al giorno pari al suo bonus di competenza.

Randello Lucente Doppio. Il personaggio usa l'arma disattivata come farebbe chiunque altro. Con un'azione bonus, il personaggio può però attivare i poteri speciali dell'ar-

ma e per 1 minuto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica; i danni inferti diventano di tipo tagliente. Inoltre, quando attivata, l'arma infligge 1d6 danni psichici extra a ogni attacco messo a segno. L'attivazione dura 1 minuto ma può essere anche disattivata prima, con un'azione bonus. Il personaggio può attivare i poteri della sua arma lucente un numero di volte al giorno pari al suo bonus di competenza.

SPIEDO DA CONIGLIO

Queste corte lance metalliche sono armi da guerra da mischia e sono distintive dei bieconigli che si sono uniti come ausiliari alle truppe imperiali. Tali rinomati guerrieri e scorditori, indomiti e temuti dai loro avversari, sono talmente abituati a usarle da non separarsene mai e prediligerle a qualsiasi altra arma, tanto che uno dei loro motti è che "Il destino del bieconiglio è lo spiedo".

Paradossalmente, anche i loro tanti nemici sono d'accordo con tale affermazione.

Nuove Armi

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Flamberga	75 mo	2d8 taglienti	6 kg	Due Mani, Pesante, Speciale
Lanzichenetta	10 mo	2d4 taglienti	1 kg	-
Randello Lucente	-	1d4 contundenti	1 kg	Accurata, Leggera, Speciale
Randello Lucente Doppio	-	1d8 contundenti	2 kg	Accurata, Due Mani, Speciale
Spiedo da Coniglio	5 mo	1d10 perforanti	3 kg	Accurata, Due Mani

NUOVO EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

DAMIGIARMA

Strumento

A parte botteghe e laboratori specializzati, opifici e fucine gestite dalla Lega Bombarda e covi particolarmente attrezzati, esiste un solo strumento speciale utile per creare munizioni e mescolare polveri nere: la damigiarma. Tuttavia, si tratta di un oggetto pesante e scomodo da utilizzare dalla maggioranza delle canaglie, a meno che non abbiano ricevuto uno speciale addestramento in merito.

La damigiarma è un trabiccolo vagamente a forma di damigiana, che include una serie di contenitori in pelle e legno per polveri e tinture, un miscelatore a leva, un grande acciarino, un fornello, cannule e arnesi per maneggiare componenti, scorte di metalli scadenti e lame di materiali vari.

Un personaggio con la relativa competenza può usare questo strumento per creare munizioni per armi da fuoco. Una sacca di 20 proiettili normali o speciali (comprensiva di miccia e polvere nera) può essere creata con la damigiarma come se si avesse accesso a un apposito laboratorio (vedi Armi da Fuoco a p. 28). Un personaggio può spendere denaro per acquistare materiali grezzi da custodire nella damigiarma.

La competenza nella damigiarma consente inoltre a un personaggio di accedere a maggiori informazioni tramite le prove di Intelligenza (Storia) relative a polvere nera e materiali simili. Infine, quando un personaggio ispeziona un'area in cerca di indizi, la competenza nella damigiarma fornisce informazioni aggiuntive sulle sostanze chimiche o di altro tipo che potrebbero essere state usate nell'area.

Costo: 70 mo

Peso: 4,5 kg

FASTIDIOLOGIO DA TASCA

Congegneri e inventori del Regno da tempo stanno studiando prototipi di orologi meccanici, segnatempo e contalassi di vario tipo, con alterne fortune. I fastidiologi in particolare sono delle sorta di meridiane meccaniche caricate a molla che muovono delle piccole leve e lancette, ma la loro precisione va a farsi maledire dopo pochi minuti, quindi sono inutili come orologi. Pizzaioli, cucinieri e canaglie di varia rima ne hanno però trovato una utile applicazione per dei brevi conti alla rovescia, come quelli necessari a conoscere quando tirare fuori la pizza dal forno, scolare la pasta, o far scattare degli allarmi che distruggano i birri.

Con un'azione, un fastidiologo può essere caricato e regolato per ticchettare un conto alla rovescia di pochi secondi o minuti (fino a un massimo di 10 minuti, a scelta di chi lo at-



NUOVO EQUIPAGGIAMENTO E NUOVI INCANTESIMI

tiva). Allo scadere del tempo previsto, il dannato congegno emette un trillo acutissimo e fastidioso, che dura fino a un minuto. Con un'azione può essere riportato alla normalità per bloccarne il fragore. Il rumore che emette è udibile fino a 30 metri di distanza.

Costo: 10 mo

Peso: 0,5 kg

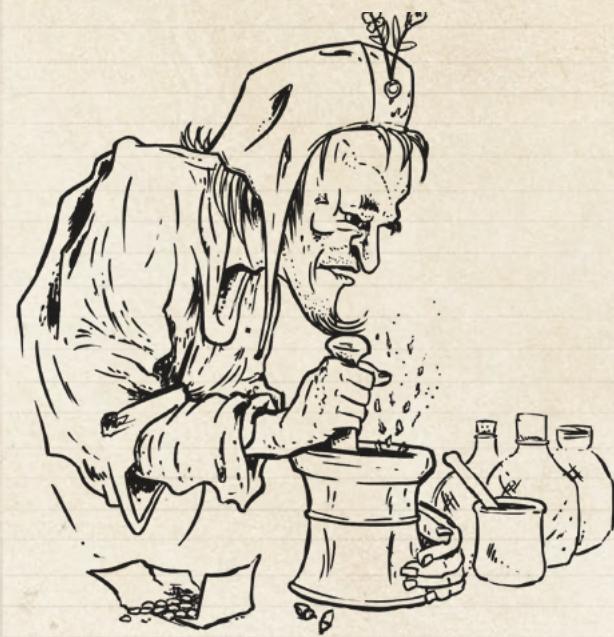
FUOCO DELL'ERBORISTA

Questo composto liquido e denso, di natura completamente vegetale e fossile, viene realizzato dai più esperti erboristi solo quando questi riescono a mettere le mani sui suoi rari e costosi componenti.

Esso viene conservato e trasportato in ampolle e, quando è a contatto con l'aria, deflagra in un'esplosione incendiaria. Con un'azione, il personaggio può lanciare quest'ampolla fino a 9 metri di distanza (l'ampolla si frantuma all'impatto). Il personaggio effettua un attacco a distanza contro una creatura o un oggetto, considerando il fuoco dell'erborista come un'arma improvvisata. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 2d4 danni da fuoco. Inoltre, la creatura subisce 1d4 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può porre fine a questi danni spendendo un'azione e superando una prova di Destrezza con CD 10. Se la prova riesce le fiamme si estinguono.

Costo: 200 mo

Peso: 0,5 kg



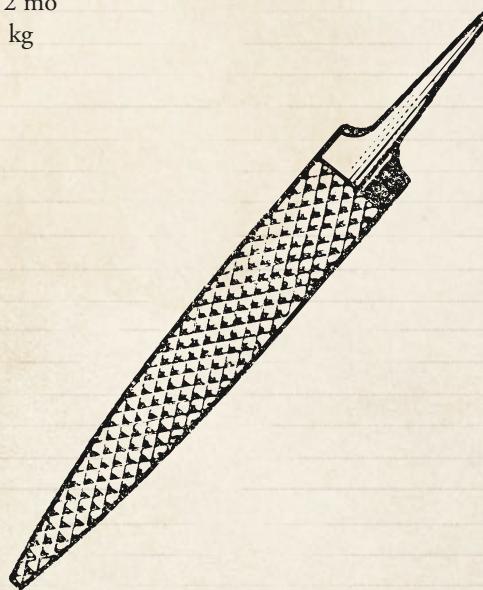
GRATTAMONETE

Il grattamone è una speciale lima da orefice, molto diffusa tra falsari e mendicanti. Viene comunemente utilizzata per raschiare le monete più comuni e ottenerne della limatura che, se rifusa, serve a produrre monete contraffatte.

Durante un riposo lungo o una fase di Sbraco è possibile manomettere un massimo di 10 monete del medesimo metallo, per ottenerne un totale di 12 dello stesso tipo. Tutte e 12 le monete saranno però di natura contraffatta. Se esaminate con attenzione è possibile capire che si tratta di monete contraffatte con una prova di Intelligenza (Indagine) con CD 10. Monete già contraffatte non possono essere ulteriormente grattate, altrimenti la frode diventa evidente. Alcune monete speciali, come il testone dello Imperatore, non possono essere "lavorate" in tale maniera.

Costo: 2 mo

Peso: 1 kg



MASCHERA DA MONATTO

Questa maschera dotata di becco da corvo del malaugurio e vetri per coprire gli occhi è stata creata da cerusici, ladri di cadaveri e tagliaossa al fine di proteggersi da malarie, malacque, malanni e malocchi. Oggigiorno sono particolarmente diffuse tra i dirigenti di Peste Tagliane, che le usano nell'esercizio delle loro funzioni, ma possono essere acquistate comunemente nelle botteghe specializzate. Solitamente rendono il possessore estremamente lugubre o goffo, o entrambi. All'interno del becco sono stipati sali ed erbe aromatiche, che filtrano il fetore delle malattie.

Mentre la indossa, il personaggio è immune a tutti gli effetti legati all'olfatto, come il tanfo di gulo e lo spruzzo puzzolente della fetusa; dispone inoltre di vantaggio ai tiri salvezza contro tutti i veleni, le malattie e altri effetti che colpiscono tramite inalazione. Ottiene infine vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) e subisce svantaggio ai tiri per colpire con le armi a distanza, alle prove di Carisma (Intrattenere) e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Costo: 8 mo

Peso: 0,5 kg



MELAGRANATA

Melagranata è il nome dato a questo ordigno creato dagli artificieri e congegneri della Lega Bombarda, per via della sua forma, che ricorda molto una melagrana. Si tratta di una vera e propria bomba a mano, con una miccia che va accesa prima di scagliare l'ordigno.

Può essere creata con la trappoleria e/o gli strumenti da fabbro. Ha una gittata di 9 metri e se un personaggio la lancia, esplode in una sfera del raggio di 1,5 metri, e ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il bonus di Destrezza del personaggio. Se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni perforanti più 4 (1d8) danni da tuono; in caso di successo, invece, subisce la metà di quei danni. Se il personaggio che indossa, trasporta o impugna la melagrana subisce 15 o più danni da fuoco, questa esplode.

Costo: 25 mo

Peso: 0,5 kg

PENTOLONE DELLO STUFATO PERPETUO

La ricetta dello stufato perpetuo è appannaggio dei più abili erboristi, tenutari e cucinieri del Regno. Il segreto è semplice: mettere un calderone sul fuoco, riempirlo di acqua e di qualunque cosa commestibile ci sia in giro, e poi tirare via il contenuto a mestolate per servirlo nelle scodelle di chi arriva via via alla bettola. Man mano che lo stufato diminuisce, aggiungere altra acqua e altra roba all'infinito, senza spegnere mai il fuoco o pulire mai il pentolone. Si narra (o perlomeno lo narrano osti e locandieri) che le brodaglie che vengono cotte in questo modo guadagnino proprietà speciali e che i rimasugli di stufato del giorno prima rendano le nuove aggiunte sempre più gustose.



A questa procedura popolare e povera, vanno però affiancati speciali ingredienti e trucchi del mestiere, per evitare di creare solo una quantità infinita di sbobba nauseabonda: spezie, aromi e sale (quanto basta), esperti giri di mestolo e cucchiarella al momento giusto, raschiate tattiche al fondo della pentola per rimescolare lo stufato vecchio con il nuovo, e così via.

Il più importante di tali espedienti è quello di scegliere il pentolone della giusta forma, composizione e capienza, ed è qui che entra in gioco in nostro pentolone!

Questo oggetto può essere utilizzato come segue solo durante un riposo lungo o una fase di Sbraco, altrimenti equivale a un comune pentolone. Un personaggio che lo usa durante un riposo lungo e in maniera appropriata, può preparare con esso un numero di Razioni Poderose pari al proprio modificatore di Saggezza più il suo bonus di competenza (minimo 2). Queste Razioni Poderose equivalgono come peso e ingombro a comuni razioni, ma in più sono in grado di curare malattie e avvelenamenti, oltre a produrre i normali effetti di una razione giornaliera. Tuttavia, qualsiasi creatura, dopo aver consumato una razione di questo tipo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento dato dalla pesantezza del cibo.

Costo: 20 mo

Peso: 5 kg

TESTONE DELLO IMPERATORE

Massiccio tallero d'oro di ottima qualità proveniente dal conio imperiale e raffigurante il volto dello santo Imperatore a rilievo su entrambe le facce. Il nome originale "gulden", e il fatto che fosse grosso e di grande valore, ha reso molto comune anche la dicitura "goldone" in tutto il Regno.

Il testone vale 10 monete d'oro comuni, possiede una zigrinatura laterale che impedisce di contraffarla ed è ampiamente supportata dalle banche elevetiche e altomanne. Chi la usa per mercanteggiare e corrompere dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).

Costo: 10 mo

Peso: 0,1 kg





Nuovo Ciarpame Magico

ANELLO DI CAPITAN FRACASSO

Anello, non comune

Anello che proviene dalla collezione di un famoso capitano pirata, il Mandarancio! Egli aveva dieci anelli, ognuno dei quali donava poteri incredibili in rissa. Capitan Fracasso riuscì a ottenere uno di questi anelli sfidando il Mandarancio a incassare uno schiaffo senza battere ciglio. La leggenda narra che Fracasso ottenne l'anello ma perse tutti i denti per poi morire due anni dopo, quando un dolore improvviso alla guancia lo distrasse durante un duello. Cosa sia accaduto degli altri nove Anelli del Mandarancio è ancora oggetto di speculazione tra i corsari di Ausonia e i bucatinieri alaziali.

Quando il personaggio colpisce una creatura in una rissa, può infliggere una saccagnata aggiuntiva, ma solo una volta per rissa. Alla fine della rissa, se il personaggio ha usato questo potere, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.

BELGIOIOSA

Arma (spada corta), leggendaria

Quest'arma unica al mondo e dal valore storico incommensurabile è uno dei simboli araldici e dinastici della corona imperiale di Altomagna, e rappresenta il supremo comando delle armate federali. È costellata di gemme, intarsiata d'oro e custodisce nel pomo un frammento ligneo del Vero Bussolotto, recuperato secoli or sono in Terra Santa. È stata consegnata a Reginaldo il Fedele dallo Imperatore in persona, come simbolo della somma autorità sui suoi eserciti durante la discesa nel Regno di Taglia.

Si dice che, quando chi la impugna è bersaglio di malie e sortilegi, la voce allegra e argentina di *Belgioiosa* risuona nelle orecchie del possessore e lo protegge da tali effetti nefasti. Sempre che questi capisca la sua lingua, ovviamente...

Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con questa arma magica.

Inoltre, finché il personaggio è in grado di comprendere l'Altomano e impugna questa spada, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi e altri effetti magici, e gli attacchi con incantesimo effettuati contro di lui subiscono svantaggio.

CORDA TRUCCATA

Oggetto meraviglioso, non comune

Questa fune speciale è opera di un mastro cordaio affiliato alla Fratellanza, che l'ha realizzata lavorandone le fibre per garantire una certa morbidezza ed elasticità, ma senza darlo a vedere. Somiglia a una corda comune, è lunga 15 metri, occupa lo stesso ingombro e pesa come una fune normale, ma si può allungare poi lentamente fino a 30 metri quando serve, prima di spezzarsi. Inoltre, essere legati con tale corda permette alla persona di slegarsi senza alcun problema o necessità di un tiro con un'azione.

Infine, sostituire questa corda a quella usata per un'impiccagione, permette alla vittima di sopravvivere all'esecuzione senza farlo notare, per poi poter essere salvata in seguito.

CUCCHIARELLA

Arma (randello), non comune (richiede sintonia)

La *cucchiarella* è uno degli oggetti da cucina preferiti dei cagliomanti, fattucchieri maghi della cucina e alimentalisti, ma anche da semplici cucinieri che abbiano sviluppato interesse nel mondo dell'intruglio professionale, o ancora da nonne con la necessità di sfamare e tenere in riga un grande numero di marmocchi.

Questo grande cucchiaino di legno può essere usato per cucinare un piatto prelibato, alla stregua di normali utensili da cuoco. I personaggi che consumano una razione prodotta dalla *cucchiarella* ottengono un Dado Vita aggiuntivo da spendere alla fine di un riposo breve per recuperare punti ferita. Il personaggio può sfruttare gli effetti delle razioni prodotte dalla *cucchiarella* una volta al giorno.

Inoltre, la *cucchiarella* può essere utilizzata in combattimento come un randello.

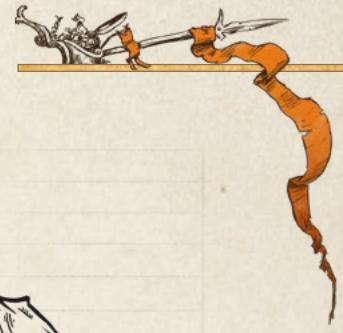
FIAMMABERGA

Arma (flamberga), leggendaria (richiede sintonia)

La *Fiammaberga* è una speciale flamberga, unica al mondo, tradizionalmente in dotazione al Primo Cavaliere Nero dell'Ordine della Forca e trasformata in un'arma lucente vincolata al potere della Forca. Grazie alla sua fattura eccezionale il personaggio che impugna la *Fiammaberga* in combattimento non subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza basati su Destrezza.

Per attivare la *Fiammaberga* e usarla, il personaggio, oltre a necessitare di sintonia con l'arma, deve possedere il back-





ground da Adepto della Forca o da Rinnegato della Forca, oppure deve aver scelto almeno un talento della Forca.

Il personaggio usa l'arma disattivata come farebbe chiunque altro. Con un'azione bonus, il personaggio può però attivare i poteri speciali dell'arma e per 1 minuto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica; i danni inferti rimangono di tipo tagliente. Inoltre, quando attivata, finché il personaggio impugna quest'arma, riceve un bonus di +1 alla CA e l'arma infligge 2d10 danni psichici extra a ogni attacco messo a segno. L'attivazione dura 1 minuto ma può essere anche disattivata prima, con un'azione bonus. Il personaggio può attivare i poteri della *Fiammaberga* un numero di volte al giorno pari al suo bonus di competenza.

KATANIA

Arma (spada lunga), molto rara

Un'arma quasi unica, non se ne contano più di una decina in tutto il Regno! Forgiate dal maestro armaiolo Enzo degli Attori nell'estremo oriente dell'Isola di Zagara, alle pendici del terrificante vulcano che incombe su quella regione. Il metallo usato per questa spada si dica provenga dal cuore della montagna infuocata, ed essa infatti è ancora in grado di trasmetterne il calore, sprigionando scintille e lapilli negli scontri, e rendendo a volte arroventate o incendiando le armi degli avversari.

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, quando il personaggio colpisce una creatura con un attacco, infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi. Infine, quando il personaggio ottiene un risultato di 20 al tiro per colpire, l'arma impugnata dal bersaglio dell'attacco, che non sia un'arma magica, diventa rovente per 1 round e la creatura deve immediatamente gettarla o, se non vuole o non può farlo, subisce 1d6 danni da fuoco. Chiunque provi a raccogliere l'arma finché è rovente subisce 1d6 danni da fuoco.

LINGUA DEL MATTATORE ARROSTO

Arma (frusta), rara (richiede sintonia)

Nonostante sia magica, quest'arma è di qualità scadente.

Questo staffile è la rivisitazione, a opera di un ignoto folletto cuoiaio della Cuccagna, della lunga e flessuosa frusta di pelle tipica della Penumbrìa.

Finché il personaggio impugna quest'arma magica, dispone di vantaggio nelle prove di Forza (Atletica) e di Destrezza (Acrobazia) e può usare Saggezza (Addestrare Animali) al posto di Carisma (Intimidire) nelle prove contro bestie. Inoltre, quando il personaggio colpisce una creatura con quest'arma, infligge 1d6 danni da fuoco extra al bersaglio.



MARTELLO DI-STRUCCO

Arma (maglio), non comune

Un maglio costantemente unto e appiccicoso, non importa quanto venga pulito. Apparteneva a un Cavaliere di Malto che ha subito la nefanda Maledizione Di-Struttiva da un cagliomante.

Il personaggio ottiene vantaggio ai tiri per colpire contro le creature di tipo vegetale.

Quando il personaggio effettua un tiro per colpire e ottiene un risultato di 1, l'arma gli scivola dalle mani e cade in una direzione casuale entro 3 metri. Una zona quadrata con spigolo di 3 metri intorno al maglio conta come terreno difficile a causa della sostanza oleosa da esso rilasciata. Per raccogliere il maglio occorre superare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12.

MONETA DELLA SUPERSTIZIONE

Oggetto meraviglioso, comune

Questo oggetto è uno dei cimeli più diffusi, contraffatti e conosciuti del Regno. Leggenda vuole che la moneta originale fosse un comunissimo tarallo d'argento con sulle facce raffigurata la "testa" di Re Enzo e la "tombola" simbolo del Credo. In quei giorni, nel Regno delle Due Scille, un bracconiere fu accusato di aver rubato sei lonze dalla tenuta del Duca di Acquaviva. L'uomo, dichiarandosi innocente, lanciò una moneta in aria affidando il suo destino al fato, secondo un'antica consuetudine normativa risalente all'epoca arcaica. Il boia, tuttavia, secondo una pratica invalsa risalente alle leggi draconiane, eseguì la sentenza infischiadandosi del risultato della moneta e lo decapitò seduta stante. La moneta cadde in terra dopo la morte del condannato e nessuno sa ad oggi il risultato del tiro. L'usanza di giocarsi denaro e destino "a testa o tombola" si sarebbe allora diffusa in ogni dove.

Quando una creatura entro 18 metri che il personaggio è in grado di vedere sta effettuando un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di caratteristica, il personaggio può spendere la propria reazione per lanciare in aria la moneta. A quel punto, il personaggio tira un dado o lancia una moneta decidendo in anticipo il risultato delle sue facce. Con un risultato *pari*, "tombola", la creatura ottiene vantaggio al tiro che sta per effettuare. Con un risultato *impari*, "testa", la creatura ottiene svantaggio al tiro che sta per effettuare. Il personaggio può usare questa proprietà per 3 volte, dopodiché la moneta non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.



NUOVO EQUIPAGGIAMENTO E NUOVI INCANTESIMI

ORGANETTO DEI FOLLETTI

Oggetto meraviglioso, molto raro

Questo straordinario organetto meccanico, di origine fatale, si attiva comunemente con un giro di chiavetta ed esegue meccanicamente una melodia lenta e cadenzata tramite martelletti e tubicini di metallo. La nenia è accompagnata dal ruotare di paretì di legno, piccoli specchi, luci colorate e figurine aggraziate che compiono passi di danza e piroette, seguendo tracce metalliche e note musicali.

Usato comunemente, con un'azione il personaggio può dare una singola carica che dura 1 minuto e genera l'effetto di un incantesimo di *amicizia* in tutti quelli che ascoltano o guardano l'organetto in azione.

In alternativa, sempre con un'azione, il personaggio può dare una carica completa che causa lo sprigionarsi di una ninna nanna fatata dagli effetti inarrestabili. Tutte le creature in grado di sentire l'organetto ed entro 18 metri da esso cadono prive di sensi, come se avessero subito gli effetti dell'incantesimo *sonno*. La ninna nanna in questo caso dura 10 minuti e, al termine della musica, un folletto a molla spunta dall'organetto facendo degli sberleffi tra suoni striduli, di fatto distruggendo l'oggetto. A quel punto, tutte le creature che erano addormentate si risvegliano ma si ritrovano stordite per 1 minuto.

PASTORALE DEL POTERE ILLIMITATO

Arma (*bastone ferrato*), leggendaria (richiede sintonia)

Questo pastorale in acciaio e oro è un oggetto unico al mondo, è il simbolo supremo del Canone Pulicano, e spetta per tradizione al suo Capo Pastore. In aggiunta alle normali caratteristiche del bastone ferrato, è considerato anche leggero e accurato per chiunque lo impugni. Reginaldo il Fedele lo ha inoltre segretamente trasformato in un'arma lucente vincolata al potere della Forca. Per attivare il *pastorale del potere illimitato* e usarlo, il personaggio, oltre a necessitare sintonia con l'arma, deve possedere il background da Adepto della Forca o da Rinnegato della Forca, oppure deve aver scelto almeno un talento della Forca.

Il personaggio usa l'arma disattivata come farebbe chiunque altro. Con un'azione bonus, il personaggio può però attivare i poteri speciali dell'arma e per 1 minuto ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica; i danni inferti diventano di tipo tagliente. Inoltre, quando attivata, l'arma infligge 2d10 danni psichici extra a ogni attacco messo a segno. L'attivazione dura 1 minuto ma può essere anche disattivata prima, con un'azione bonus. Il personaggio può attivare i poteri del *pastorale del potere illimitato* un numero di volte al giorno pari al suo bonus di competenza.

PONZONETTO MILLESTRATI MULTIFUNZIONE

Oggetto meraviglioso, non comune

Il ponzonetto faceva parte di un'accozzaglia di pentolame del leggendario Giorgio Mastonno, Gran Maniscalco dell'Ordine degli Acciaioli. Codeste pentolacce scadenti vengono utilizzate per punire il male e per rinfrancare i bisognosi.

Nonostante sia magico, questo oggetto meraviglioso è di qualità scadente.

Può essere usato alla stregua di utensili da cuoco durante un riposo breve per aggiungere 1d6 ai punti ferita guadagnati. Se indossato in capo, inoltre, aggiunge +1 alla CA.

POZIONE DI FUMAREA

Pozione, rara

Un estratto densissimo di Fumarea, la nebbia mortale che circonda la Penumbria. Il pazzo che ha addensato e imbottigliato questa pozione è morto nel crearla.

La pozione di *Fumarea* è un veleno che si ingerisce. La creatura soggetta a questo veleno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento e deve ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni ora. Ogni volta che la creatura fallisce il tiro salvezza, subisce 1 ulteriore livello di indebolimento, mentre se lo supera l'effetto per lei termina.

SACCA DELLA REFURTIVA

Oggetto meraviglioso, non comune

Questo sacco appare di ottima tela, resistente e affidabile. Si dice che l'invenzione di tale specialissimo oggetto, tanto amato da ladroni e canaglie di tutto il Regno, sia da attribuirsi al celebre Scippo, il Re dei Ladri. Il noto bandito infatti, dopo essersi fatto amico della befana nota come Palpastriga e avendo notato i sacchi da carbone dalla capienza pressoché infinita che essa portava con sé, gliene ordinò una consistente partita, da utilizzare non più per ficcarci dentro bambini disubbidienti e viandanti scortesi, quanto piuttosto quintali di refurtiva.

La sacca può contenere fino a 250 kg di materiale senza problemi di volume, se non la necessità di far passare il materiale attraverso l'imboccatura. A quel punto il peso del contenuto viene ridotto a un decimo di quello reale. Il diametro dell'apertura è di 90 cm e, una volta che questa viene chiusa dai lacci della sacca, nessuno intrappolatoci dentro può riuscire a fuggirvi, anche se delle armi taglienti possono lacerarla dall'interno.

Se la sacca viene caricata con un peso eccessivo, bucata o strappata, si rompe ed è distrutta, e il suo contenuto si riversa all'esterno, recuperando il suo peso e il suo volume.

Recuperare un oggetto dall'interno della sacca richiede un'azione.

Se usata per ficcarci dentro delle creature, queste riescono a respirare normalmente per tutto il tempo e se si agitano i loro movimenti sono visibili dall'esterno.



SCUDO DI SQUAMA DI BIGATTO DEL MERCATO DEL PESCE DI BERGASCIA CHE MIO PADRE COMPRÒ...

Equipaggiamento (scudo), non comune

Uno scudo ricavato dalla scaglia di un bigatto antico! Quest'oggetto ha una storia infinita: il bestione da cui è ricavata la scaglia si chiamava Fortunato e decise di donare una sua scaglia a un uomo che aveva messo a repentaglio la vita nel salvare una famiglia di paperelle, eccetera eccetera... Poi, come normalmente succede, la scaglia è stata venduta, persa, rubata, tramandata, usata per scolare la pasta e infine comprata alla Fiera dell'Est dal padre di qualcuno. Insomma, il solito giro...

Nonostante sia magico, questo scudo è di qualità scadente. Fornisce +1 alla Classe Armatura quando utilizzato, al posto del consueto +2. Lo scudo permette di utilizzare due armi a una mano e leggere mentre lo si usa. Se posizionato sull'acqua, lo scudo galleggia sostenendo fino a una creatura di taglia Media o due di taglia Piccola o inferiore. Mentre si usa per galleggiare non offre protezione in combattimento.

SPIEDO DA CONIGLIO ARROSTO

Arma (spiedo da coniglio), rara (richiede sintonia)

Quest'arma è in tutto e per tutto uno spiedo da coniglio (vedi p. 33), ma è stata forgiata nei grandi girarrosto incantati delle Foreste Nere, patria dei bieconigli.

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando lo spiedo da coniglio è impugnato in battaglia, la sua punta si arroventa magicamente e infligge 1d6 danni da fuoco extra a ogni bersaglio che colpisce.

STATUINA DEL POTERE MEDIOCRO

Oggetto meraviglioso, rarità variabile

Una statuina del potere mediocre è la raffigurazione di una creatura abbastanza piccola da stare in tasca. Se il personaggio usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine e gettare la statuina al suolo in un punto entro 18 m da lui, essa si trasforma in una creatura animata. Se lo spazio dove dovrebbe apparire la creatura è già occupato da altre creature o altri oggetti, o se non è uno spazio sufficiente per contenere la creatura, la statuina non si trasforma.

La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni. Comprende i suoi linguaggi e obbedisce ai suoi comandi verbali. Se il personaggio non impartisce comandi, la creatura si difende, ma non effettua altre azioni. La creatura permane per una durata specifica per ogni statuina. Esaurita la durata, la creatura riassume la forma di statuina. La creatura si trasforma anticipatamente anche se scende a 0 punti ferita o se il personaggio usa un'azione per pronunciare di nuovo la parola d'ordine mentre la tocca. Quando la creatura si trasforma in statuina, la sua proprietà non è più disponibile finché non è trascorso il periodo di tempo specificato nella descrizione della statuina.

Piccione di Piombo (Non Comune). Questa effige raffigurante un maestoso colombo di metallo è alta circa 8 cm e può trasformarsi in un piccione, che usa le statistiche di un gufo per un massimo di 1 ora. Una volta usata non può

essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni. Finché è in forma di animale, la statuina consente al personaggio di lanciare l'incantesimo *raggio d'infermità* a volontà con la statuina come punto d'origine. Il raggio ha una parvenza molto naturale e disgustosa.

Gatto Rognoso di Lana Cardata (Rara). Questa statuina raffigurante un felino pulcioso di tessuto è alta circa 10 cm e può trasformarsi in una **gatta carogna** (vedi *Almanacco del Menagramo*, p. 146) per un massimo di 1 ora. Una volta usata non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 7 giorni.

Barattolo da Fabbro (Non Comune). Questa statuina raffigura un piccolo barattolo da fabbro alto circa 9 cm e può trasformarsi in un cassetto di ghisa su ruote per una durata massima di 24 ore. Una volta usata, la statuina non può essere riutilizzata finché non sono passati 7 giorni. Il cassetto di ghisa su ruote è alto circa mezzo metro, ha una velocità di 3 m, ha 6 punti ferita e CA 18. Porta con sé un kit di strumenti da fabbro e può effettuare azioni di aiuto e trasportare oggetti. Risponde al nome di B-D One.

Figuro di Stagno (Non Comune). Questa statuina raffigurante un omino di stagno è alta circa 12 cm e può trasformarsi in un figuro di stagno per una durata massima di 24 ore. Una volta usata, la statuina non può essere riutilizzata finché non sono passati 7 giorni. Il figuro di stagno è alto circa 1 metro e mezzo, ha una velocità di 6 m, ha 7 punti ferita e CA 11, conosce ogni tipo di linguaggio e non smette mai di parlare. In combattimento è inutile, ma se i personaggi devono effettuare una prova di Intelligenza che riguarda delle conoscenze teoriche o delle nozioni generali, dispongono di vantaggio alla prova, grazie alle conoscenze del figuro di stagno. Risponde al nome di C-Tua.

STRACCIO BAGNATO DI PIASTRE IN GHISA

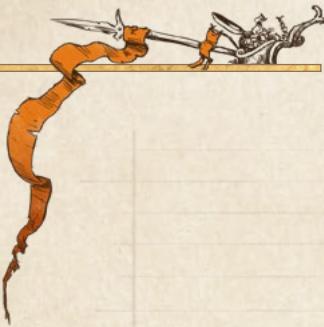
Arma (frusta), non comune

Un lungo straccio ricoperto di piastre di ghisa; proviene da un rimasuglio di ferracci rotti, pezzi di accrocchi e guazabugli. Un qualche personaggio folle dei bei tempi andati pensò bene che lo schiocco di uno straccio bagnato potesse, se ricoperto di piastre di ghisa, riprodurre la sberla di un accrocco.

L'esperimento funzionò, ma il demente lo provò per prima cosa su se stesso e ne ebbe a morire.

Nonostante sia magico, questo straccio è di qualità scadente. L'oggetto mantiene le qualità di una frusta a differenza del danno, che diviene di tipo contundente e aumenta a 1d6.

Inoltre, se il personaggio che lo impugna mette a segno un colpo critico, lo straccio emette uno schiocco agghiacciante e la creatura colpita deve superare un tiro salvezza su Costituzione (CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Destrezza del personaggio). Se non supera il tiro salvezza, la creatura sarà dolorante e, fino alla fine del suo prossimo turno, subirà svantaggio ai tiri per colpire e la sua velocità sarà ridotta a 0.



Nuovi Intrugli

Tabella Intrugli

Nome	Peso	Costo
Amaro Collemoro	0,5 kg	17 mo
Bombardino	0,5 kg	25 mo
Cedrino	0,5 kg	12 mo
Ficaronno	0,5 kg	10 mo
Nocivo	0,5 kg	20 mo
Sturalavandini	0,5 kg	8 mo
Vino Storico Barbero	0,5 kg	12 mo

AMARO COLLEMORO

Un amaro distillato da una mescola di quaranta erbe tipiche di Collemoro, creato cent'anni fa in onore di una principessa. La leggenda narra che la sua creazione fosse opera di un gruppo di canaglie che, sconfitte da un orco, si curarono dalle loro ferite con una brodaglia inventata lì per lì. Nessuno di loro era proetto di erboristeria e la gran parte delle erbe raccolte avevano proprietà allucinatorie, così quando l'orco tornò per finire il lavoro, le canaglie lo confusero con una principessa. Nessuno ricorda più il loro nome, come anch'essi avrebbero voluto.

Effetto: Quando un personaggio beve questo amaro, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a tre volte il proprio livello.

L'effetto dell'amaro dura 10 minuti, al termine dei quali la creatura subisce 1 livello di indebolimento. A quel punto, il personaggio deve effettuare inoltre un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se lo fallisce, diventa preda di strane allucinazioni e per 10 minuti non riconosce quali siano le creature alleate e quali quelle ostili.

BOMBARDINO

Caldo intruglio di gradazione elevatissima, che prende il suo nome dall'uso di servirne una schioppettata al mattino ai plotoni di artiglieri e colubrinieri in forze alla Comunella, per svegliarli e tirarli su di morale (e mandarli a morire a cuor più leggero). Viene realizzato con panna di pecora stracca, zabaione, caffè, liquore da due soldi e polvere nera.

Effetto: Quando un personaggio beve quest'intruglio, ottiene per 1 ora resistenza ai danni da freddo, vantaggio alle prove basate su Costituzione e svantaggio a tutte le prove basate su Saggezza.

CEDRINO

Un liquore ambrato ricavato dal cedro, leccornia regionale tipica del Lago di Guardia, si presenta naturalmente brillante, con un gusto al tempo stesso sia amaro che dolce. Chi ne fruisce in modo abituale ha la sensazione di poter riuscire in qualsiasi impresa.

Effetto: Quando un personaggio beve questo liquore, ottiene i seguenti effetti per 1 ora: aumenta la propria velocità di 3 metri, ottiene velocità di scalare pari alla propria velocità base sul terreno e aggiunge il proprio bonus di competenza ai tiri di iniziativa.

Inoltre, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se lo fallisce, diventa altamente distraibile e subisce svantaggio ai tiri salvezza contro la condizione affascinato e alle prove di Saggezza (Percezione) per 1 ora.

FICARONNO

Amaro basato sui fichi, i frutti preferiti dai tassi alcolici della Pianura Pagana. I dolci frutti vengono usati nel loro massimo momento di fermentazione, al fine di alzarne la gradazione alle stelle. Nonostante la presenza delle gabelle imperiali su acquaviti e bevande fermentate, questo amaro per antico beneficio è esentasse.

Effetto: Quando un personaggio beve questo amaro, ottiene competenza nelle abilità Intrattenere e Persuasione per 1 ora.

NOCIVO

Un liquore amarissimo ottenuto dalle noci, che dona l'arroganza e l'ignoranza di cento uomini. Si dice che nella ricetta sia previsto veleno di vilupera, cosa che spiegherebbe il retrogusto estremamente sgradevole e l'eroismo ignorante che ne deriva.

Effetto: Se un personaggio beve questo liquore, ottiene per 1 ora competenza nell'abilità Intimidire, mentre se è già competente, raddoppia invece il suo bonus competenza. Inoltre è costantemente aggressivo e molesto, e considera per 1 ora tutte le altre creature come ostili.



STURALAVANDINI

Questo intruglio artigianale non si vende di solito al mercato, ma è appannaggio di quasi tutti gli osti, tenutari e tavernieri del Regno, che sanno come realizzarlo (ognuno ha una propria ricetta speciale) e somministrarlo alla bisogna alla propria clientela, secchio alla mano, per farla riprendere dopo la sbornia. È un miscuglio di sostanze discutibili, piccanti, balsamiche, tossiche e disgustose, che tuttavia guariscono nel modo più rapido ogni malestere dovuto alle alzate di gomito.

Effetto: Quando un personaggio trangugia questa brodaglia, rigetta immediatamente qualsiasi cosa avesse nello stomaco e rimuove tutti gli effetti positivi o negativi di altri Intrugli che aveva assunto precedentemente. Inoltre, se era soggetto agli effetti e alle condizioni dovute a qualcosa di bevuto o ingerito nelle ultime 4 ore, questi effetti e queste condizioni vengono immediatamente rimossi.

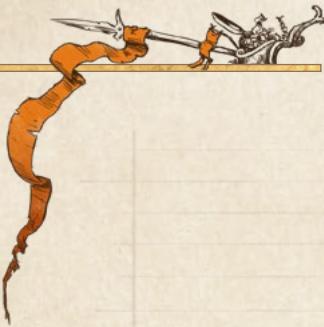
VINO STORICO BARBERO

Il Vino Storico Barbero, come dice la sua denominazione completa, è ben noto ai beoni e agli allappatori di lingue di tutta la penisola, che lo apprezzano oltre ogni dire. In opposizione infatti alla maggioranza dei consumatori di vinacce qualsiasi e uve pigiate, chi si diletta principalmente con lo Storico Barbero, così chiamato per le vicende secolari del suo vitigno e del suo apprezzamento, diviene grandemente degno d'ammirazione tra ribaldi, pezzi grossi e popolani.

Le qualità del Barbero Storico sono innumerevoli ed esso si sposa bene con gran parte dei salumi, dei formaggi e del tipico cibo unto da bettola. L'effetto però più amato da tutti è il risveglio dei ricordi sopiti in chi ne consuma: memorie e conoscenze che, altrimenti, resterebbero completamente inibite nelle menti colme di ragnatele dei più beceri babbacchioni. Anche il meno erudito dei bifolchi, dopo alcuni bicchieri, può applicarsi a giochi di intelletto come quello della Dama e quello della Regina di Schiaffi, o lanciarsi in dotte disquisizioni accademiche sulla dinastia dei Catozzi o sui Re Desideri del tempo andato.

Effetto: Quando un personaggio beve questo vino, ottiene vantaggio a tutte le prove di caratteristica basate su Intelligenza per 1 ora.





Nuovi Incantesimi

Tabella degli Incantesimi

Liv	Incantesimo	Scuola	Classe
Trucchetto	Dito della Sorte	Divinazione	Bardo, Chierico, Mago, Stregone, Warlock
1°	Fandonizzare	Trasmutazione	Bardo, Mago, Stregone, Warlock
1°	Illusione Fiscale	Illusione	Bardo, Mago, Stregone, Warlock
2°	Emettere Fattura	Evocazione	Bardo, Chierico, Mago, Stregone
2°	Infamare	Trasmutazione	Bardo, Warlock
3°	Disinformazione	Ammaliamiento	Bardo, Chierico, Mago, Warlock

In questo paragrafo trovate alcuni nuovi incantesimi arcani ideati da fattucchieri galaverni, guerlocchi pagani e cappellani militari altomanni.

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

DITO DELLA SORTE

Trucchetto Divinazione

Tempo di Lancio: 1 reazione, che l'incantatore effettua quando vede una creatura effettuare un tiro salvezza, una prova di caratteristica o un attacco

Gittata: 18 m

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

L'incantatore indica una creatura e pronuncia parole di buona sorte. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza o subire svantaggio al tiro che sta effettuando. Se la creatura supera il tiro salvezza ottiene invece vantaggio al tiro.

DISINFORMAZIONE

Ammaliamiento di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 9 m

Componenti: V, M (una foglia secca e del miele)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore gioca con le informazioni nella mente di una creatura che egli sia in grado di vedere e la obbliga a effettuare un tiro salvezza su Intelligenza. Il bersaglio deve essere in grado di sentire l'incantatore e di capirlo.

Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto.

Se il tiro salvezza viene fallito, il bersaglio perde la capacità di distinguere la verità dalla menzogna e ogni affermazione espressa dall'incantatore risulta come vera alla sua mente, finché l'incantesimo non termina. Ogni volta che la creatura subisce danni, può ripetere il tiro salvezza; se lo supera, l'effetto termina. Chiedere a una creatura di immolarsi o compiere altri atti palesemente autolesionistici pone termine all'incantesimo.

Quando l'incantesimo termina, il bersaglio capisce che l'incantatore ha usato la magia per influenzare la sua mente e potrebbe diventare ostile nei suoi confronti. Se la creatura tende alla violenza, potrebbe attaccarlo. Un'altra creatura potrebbe cercare vendetta in altri modi (a discrezione del Condottiero), in base alla natura delle sue interazioni con l'incantatore.

EMETTERE FATTURA

Evocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 27 m

Componenti: V, S, M (un frammento di pergamena)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore evoca una pergamena magica con diciture e costi aberranti in uno spazio libero o in mano a una creatura che egli sia in grado di vedere. Qualsiasi bersaglio che inizi il turno con la pergamena in mano o entri in un raggio di 1,5 metri dalla pergamena è incuriosito da essa e ne legge velocemente il contenuto.

Quando una creatura ne legge il contenuto, subisce 2d6 danni psichici e deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti lascia cadere un oggetto che trasporta, indossa, impugna, a esclusione della pergamena stessa, o un quanti-



tativo di monete d'argento pari al danno subito. Se il bersaglio non può lasciar cadere nulla, subisce nuovamente il danno dell'incantesimo fino a quando rimane nell'area della pergamena.

Le creature che non possono essere affascinate superano automaticamente il tiro salvezza.

La pergamena può essere spostata da qualsiasi creatura sia in grado di impugnare un oggetto.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello, i danni aumentano di 1d6 per ogni slot di livello superiore al 2°.

FONDONIZZARE

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: V, S, M (un pugno di cenere di legno turchino, che l'incantesimo consuma)

Durata: Concentrazione, fino a 1 ora

L'incantatore si cosparge di essenza della fandonia, divenendo parte di essa per la durata dell'incantesimo. Fintanto che è sotto questo effetto magico, l'incantatore può mutare la propria forma, lanciare degli incantesimi innati, oppure ottenere resistenza alla magia. Può avere solo un effetto attivo su di lui, ma può cambiare tra l'uno e l'altro con un'azione, mentre è nella sua forma naturale.

Mutare Forma. Con un'azione, l'incantatore può trasformarsi in un gatto, una marmotta, una volpe, un gufo, o un animale simile, o tornare alla sua forma naturale. Le sue statistiche non cambiano, ad eccezione della taglia e della velocità. Ogni oggetto che indossa si trasforma assieme a lui, ma non quelli che trasporta. Se muore in una delle forme sopracitate, torna alla sua forma naturale e l'incantesimo smette di funzionare.

Incantesimi Innati. L'incantatore può lanciare i seguenti incantesimi innati a volontà, che non richiedono alcuna componente materiale: *illusione minore*, *luci danzanti*, *mano magica*, *passo velato*, *risata incontenibile*.

Resistenza alla Magia. L'incantatore dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

ILLUSIONE FISCALE

Illusione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore

Componenti: S, M (10 mr, che l'incantesimo consuma)

Durata: 1 ora

L'incantatore modifica la struttura delle monete di rame facendole apparire come d'oro. Le nuove monete hanno ora un valore complessivo di 10 monete d'oro per la durata dell'incantesimo. L'incantatore cambia inoltre il modo in cui ogni moneta appare agli incantesimi e agli effetti magici che individuano le aure magiche, come per esempio *individuazione del magico*, in modo che non mostri la sua natura magica. Tuttavia, nessuna moneta tra queste può essere usata come componente per incantesimi.

INFAMARE

Trasmutazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: 1 ora

L'incantatore tocca un oggetto e, finché l'incantesimo non termina, l'oggetto diventa di qualità scadente. Se il bersaglio invece è una creatura, l'incantatore effettua un attacco con incantesimo in mischia entro la sua portata. Se il colpo va a segno, gli oggetti che il bersaglio indossa o che trasporta diventano di qualità scadente finché l'incantesimo non termina.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello, la durata aumenta a 8 ore.





Nuovi Cimeli Feudali

Durante le loro risse e gli scontri con le squadracce imperiali, i pastori altomanni, i bieconigli allo sbando e gli altri discutibili personaggi provenienti da Oltremonte, le canaglie potrebbero trovare nuovi cimeli tutti speciali provenienti dai principati settentrionali o dalle collezioni personali degli invasori. Dopotutto, anche loro sono persone, con i ricordi delle famiglie lontane, i loro preziosi ammennicoli e altro ciarpame sentimentale, che si può rubacchiare oppure ottenerne come trofeo per chissà quale evenienza futura...

Ecco una lista di venti nuovi cimeli di origine altomanna da usare quando la Cricca entra in contatto con i lanzichenecchi o con i membri del corteo imperiale.

Si può lanciare 1d20 per determinare i cimeli casualmente o scegliere quelli che si preferiscono.

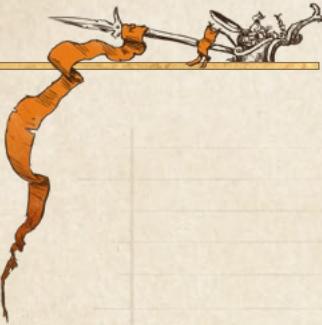
Cimeli	
1	Ammaccatuberi. Un contenitore in latta a forma di tubero, che ha la meravigliosa capacità di conservarli pestandoli fino a ridurli in poltiglia.
2	Titillapiedi. La piuma di una cornacchia grigia che par essere molto efficace a sollecitare i piedi dei vostri compari.
3	Ago d'osso nero. Un ago d'osso di cinghiale delle Foreste Nere, utile per cucire le vostre bestie ripiene da fare al forno.
4	Medaglia dell'armata. Una mostrina colorata appartenente a qualche compagnia lanzichenecca a caso.
5	Trucco parrucco crucco. Parrucca e baffoni di crine equino color giallo paglia, che permettono di mettersi in ridicolo atteggiandosi da altomanno da operetta.
6	Ceneri del santo. Un piccolo reliquiario contenente delle ceneri, appartenenti a un focolare spento da tempo.
7	Defendi pudenda. Un vero conchiglione di mare impiegato come sospensorio, utilizzato regolarmente dai lanzichenecchi in battaglia. Usato.
8	Brucomela. Un verme divoratore di pomi imbalsamato, spillato ed esposto in una piccola teca.
9	Tromba di Sant'Eustachio. Una trombetta di latta proveniente dai rinomati opifici di Brandoborgo, da mettere all'orecchio; utile per chi è debole di udito.
10	Picchione viaggiatore. Un piccione meccanico a molla, capace di svolazzare intorno per qualche istante, e con la capacità soprannaturale di cascare di peso in testa al primo che passa (lancia un dado).
11	Uno sguardo nel buco. Un libriccino nero con un occhio dipinto sulla copertina, celebre romanzo piccante altomanno distribuito spesso alle truppe per tener compagnia al soldato solitario.
12	Forchetta da brodo. Un'utilissima forchetta da rancio altomanno, notoriamente costituito da brodaglia infame.
13	Occhio lesso. Un occhio vitreo grande come quello di un uomo, dall'iride bianca perlacea e senza pupilla, molto simile a quella di un pesce bollito.
14	Zampa di bertuccia. La zampa di una scimmia essiccata a cui rimane solo un dito, quello medio.
15	Budellaccio. Un pezzo di budello essiccato lungo circa 1 m, resistente e durevole.
16	Coscino da terga. Una morbida ciambella foderata con piume d'oca, comoda tanto che le chiappe del possessore si sentiranno delle regine.
17	Portachiavi della Mercede. Due testicoli di toro essiccati e uniti da un anello in ferro, consacrati a Madre Nostra della Mercede, matrona delle meretrici di guerra; utili come portachiavi.
18	Spirapolveri. Un qualche strumento misterioso che dovrebbe servire con le armi da fuoco, ma la cui funzione sembra sconosciuta e inutile.
19	Fetta di gulo. Una libbra di carne di gulo essiccata, dalla funzione misteriosa; puzza come l'orrore.
20	Quarantenna. Una piccola forcella in legno simile a quella dei rabbomanti, ma in grado di avvertire i focolai di morbi e malanni.



Carrette cigolanti e schiassoni a due mani

Il carrozzone va avanti da sé, con le regine, i suoi fanti, i suoi re.
Ridi canaglia, per scaramanzia, così Sora Morte forse andrà via.
Musica, gente, cantate che poi uno alla volta si scende anche noi.
Sotto a chi tocca in casacca blu, una mattina sei sceso anche tu!
Bella la vita che se ne va, un fiore, un cielo, la tua ignobiltà.
Il pane caldo, la tua poesia, tu che stringevi la tua mano nella mia!
“*Bella la vita*,” dicevi tu, “*è un po’ lasciva e va con tutti, sì però...*”
Però, però proprio sul meglio, t’ha detto no!
E il carrozzone prende la via, facce truccate di truffalderia...
Tempo per piangere, no, non ce n’è, tutto continua anche senza di te.
Bella la vita che se ne va, vecchie prigioni dove il tempo non ha età,
i nostri sogni, la fantasia... ridevi forte e la paura era allegria!
“*Bella la vita*”, dicevi tu, e t’ha imbrogliato e t’ha gabbato, proprio tu!
Con le regine, con i suoi re, il carrozzone va avanti da sé...

- ZENO DI RENATO, GUAPPO PANTEGANO, IL CARROZZONE -



Nuovi Giochi da Bettola

Quattro schiaffi tra amici al tavolaccio dell'osteria, un giro di bicchieri pieni di acquamorte fortissima, organizzato in modo da far ubriacare (e poi derubare) il fesso di turno, una corsa di maiali nel fango e una manciata di coltelli lanciata contro il bersaglio appeso alla parete... questi nuovi giochi da bettola si aggiungono a quelli già descritti in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*.

LA REGINA DI SCHIAFFI

“Il praeclaro giuoco della Regina di Schiaffi” è una nuova ludica attività che sta riscuotendo grande successo in tutta la penisola e proviene dal Regno delle Due Scille. Questo sapiente miscuglio di strategia e menanza vede due giocatori affrontarsi come condottieri di due schieramenti di pedine intagliate poste su un tavoliere a quadrati alternati bianchi e neri, mentre ogni errore viene rimarcato da un ceffone sonante.

Per questo motivo, tale speciale piano di gioco è anche chiamato la “schiaffiera”.

Il gioco degli schiaffi, o più precisamente della Regina di Schiaffi, si è diffuso in poco tempo tra le canaglie più attempate della Fratellanza, i capibanda e le vecchie taglie, tutti coloro insomma che amano ancora i passatempi maneschi ma non sono più nel fiore degli anni, e dunque prediligono attività intellettuali, strategiche e riflessive. È sempre più comune incontrare, in piazza o all'osteria, avanzi di galera in là con l'età o vecchie ciabatte stagionate che si sfidano concentrati e silenziosi alla schiaffiera, destando la curiosità e l'ammirazione delle mezze taglie che passano di là per caso.

SVOLGIMENTO

Due giocatori si siedono a un tavolo, sul quale è presente una schiaffiera con due schieramenti di pedine, di colori e fogge differenti. I giocatori si scontrano usando speciali mosse indicate nella Fase 2 – Mossa. La CD di queste mosse è pari a 10 + il modificatore di Intelligenza + il modificatore di Saggezza dell'avversario, meno il numero di batoste subite. In caso di fallimento, il giocatore che ha effettuato la mossa riceve uno schiaffo al quale non può sottrarsi (pena la squalifica e la perdita di dignità), subendo così una batosta (vedi Rissa).

Inoltre, possiede un Dado Regina, che inizialmente equivale a 1d8. Per ogni mossa fallita il dado cala di una categoria, mentre per ogni mossa riuscita il dado aumenta di una:

d4 - d6 - d8 - d10 - d12

FASE 1 – RUBARE IL BIANCO

Nella prima fase i giocatori tentano di acciuffare il Bianco, ovvero un pedone bianco posto al centro della schiaffiera, che determinerà chi inizia a giocare per primo. Entrambi i giocatori tirano per l'iniziativa. Se un personaggio è competente in Rapidità di Mano, può aggiungere il proprio bonus di competenza al tiro di iniziativa.

FASE 2 – MOSSA

In questa fase i giocatori tentano di incrementare il valore del loro Dado Regina. Per farlo, partendo dal giocatore che ha ottenuto il Bianco, effettuano una delle seguenti mosse:

Attacco di Scoperta

Il giocatore prova una mossa rapida e ben calcolata effettuando una prova di Intelligenza (Indagare). Il giocatore dispone di vantaggio nella sua prossima mossa.

Allocco

Il giocatore tenta un bluff effettuando una prova di Carijoma (Inganno). L'avversario subisce svantaggio nella sua prossima mossa.

Forchettata

Con la scusa di un languorino improvviso, il personaggio tenta di tirare una forchettata al suo avversario e deve effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano). Entrambi i giocatori subiscono una batosta.

Lo Sgambetto di Nonna

Una delle mosse più difficili del gioco: il giocatore tenta di far cadere a terra l'avversario mentre entrambi sono seduti al tavolo, effettuando una prova di Forza (Atletica). L'avversario subisce svantaggio nella sua prossima mossa ed entrambi i giocatori subiscono una batosta.

Difesa Zagariana

Il giocatore, fingendo di sbagliare la propria mossa, può tentare di sostituire alcuni pezzi sulla scacchiera approfittan-



do dello slancio violento dell'avversario intento a saccagnarlo, effettuando una prova di Carisma (Inganno). Il Dado Regina avversario cala di 1 categoria, ma il giocatore subisce una batosta come se avesse fallito.

Sacrificio dello Re

Il giocatore prova a farsi mangiare una pedina importante allo scopo di rompere il gioco avversario effettuando una prova di Saggezza (Intuizione). Il Dado Regina dell'avversario cala di 2 categorie e quello del giocatore cala di 1 categoria.

Schiaffo Matto

Il giocatore può azzardare lo schiaffo matto per tentare di chiudere il gioco. Il giocatore tira il suo Dado Regina e somma al tiro i suoi modificatori di Intelligenza e Saggezza. Se il risultato è pari o superiore alla CD delle mosse dell'avversario, il giocatore vince la partita, vedi Fase 3 – Fine del Gioco.

FASE 3 – FINE DEL GIOCO

Se uno dei giocatori subisce uno Schiaffo Matto o 6 batoste perde la partita, mentre l'altro giocatore viene proclamato Regina di Schiaffi.

Mosse prevedibili. Data la natura strategica del gioco, ripetere la stessa mossa due volte di seguito risulta prevedibile e quindi viene effettuata con svantaggio.

“A Monte!” Spesso i giocatori non sopportano di perdere una partita e potrebbero decidere di mettere fine a una sfida prematuramente, con uno schiaffo non regolamentato. In questo caso un giocatore può decidere, in qualsiasi momento, di infliggere una saccagnata all'avversario, gridando “A Monte!”, prendendosi la responsabilità di aver appena dichiarato Rissa a lui, lei o loro, ma anche potenzialmente a tutti i suoi compari. In questo caso, le batoste accumulate durante la partita verranno recuperate solo al termine della Rissa.

ROULETTE RISSA

Questo raffinato passatempo proviene da Oltremonte e in particolare dal Regno di Frangia e dalla Rutilania, dove pare sia parecchio diffuso nelle corti e nei salotti dell'aristocrazia locale. Le regole derivano dal nobile gioco del biribisso rissaiolo nostrano, ma si sa come sono i frangesi: dicono sempre di aver inventato tutto loro...

Questo gioco di probabilità e strategia è adatto a 2-5 concorrenti. Il vincitore del gioco è considerato guidato dalla mano del Padre Terno e quindi in genere ottiene perlomeno una cena gratuita, ma la verità è che le partite spesso sfociano in risse altamente distruttive.

Su richiesta dei partecipanti, l'oste cucina dei panzerotti speciali e ne piazza sei al centro di un tavolo, chiedendo immediatamente, per non sapere né leggere né scrivere, 1 moneta d'oro per ogni portata (bevande a parte). I panzerotti sono a malapena commestibili e trasudano olio arancione

(si dice invece che i frangesi giochino con deliziosi bon-bon alla crema!), e uno ogni sei nasconde inoltre un sacchetto di carta con dentro granelli di sabbia e un pizzico di polvere nera. Ingollare un panzerotto normale infligge una batosta, mentre quello truccato esplode al primo morso e rende il partecipante al gioco privo di sensi. Se i panzerotti dovessero finire o se il panzerotto instabile viene consumato, il tenutario della bettola serve altri sei panzerotti e pretende un'altra moneta d'oro.

Lo scopo del gioco è rimanere l'ultimo concorrente in gioco.

SVOLGIMENTO

Ogni personaggio partecipante si siede attorno al tavolo e tira per l'iniziativa. A ogni portata, il tenutario della bettola (e dunque il Condottiero) decide quale numero da 1 a 6 rappresenta il panzerotto truccato, mentre gli altri cinque numeri rappresentano i panzerotti normali.

In ordine di iniziativa, ogni personaggio decide se mangiare un panzerotto oppure no.

Se mangia il panzerotto, il giocatore dichiara quale panzerotto sta mangiando da 1 a 6, tra quelli non ancora mangiati. Ogni panzerotto normale infligge una batosta a chi lo mangia, mentre quello truccato elimina direttamente il concorrente dal gioco.

Se si rifiuta di mangiare il panzerotto durante il proprio turno, ognuno degli altri partecipanti ancora in gioco gli infligge una saccagnata a cui non si può sottrarre, ciascuna delle quali gli causa una batosta.

Si continua a mangiare panzerotti in questo modo fino a che solo un personaggio resta in gara.

Se un personaggio decide di far sfociare in rissa il gioco, il panzerotto instabile è da considerarsi negli effetti come un oggetto di scena epico, sebbene nella forma, dimensione e norma di utilizzo valga come un oggetto di scena comune. All'inizio della rissa, se più personaggi vogliono prendere il panzerotto instabile (ammesso che sappiano quale sia), si effettua una prova contrapposta di Destrezza (Rapidità di Mano) per decidere chi se lo aggiudica.

CORROMPERE L'OSTE

Come tutti i giochi da bettola del Regno, anche questo può essere truccato, e lo è anzi spessissimo. Un personaggio che voglia accordarsi con il tenutario della bettola, può corromperlo quando gli altri non vedono (in genere in cambio di una moneta d'oro) e il Condottiero acconsente così a fare dei segnali silenziosi al giocatore di turno quando sta per scegliere il panzerotto da azzannare: un sopracciglio inarcato, una grattata all'orecchio, una particolare incisione sul bordo del panzerotto...

In ogni caso, il Condottiero deve agire al tavolo con dei veri segnali al giocatore di turno, effettuando qualcosa che tutti gli altri giocatori dovrebbero essere in grado di cogliere, con un po' di attenzione.

Ogni oste che si rispetti si fa corrompere per una sola portata alla volta e vuole essere sempre pagato in anticipo.



CARRETTE CIGOLANTI E SCHIAFFONI A DUE MANI

TIRASSEGNO

Questo passatempo di alta levatura è una tipica variante del gioco Botte alla Botte, basato sulla mira piuttosto che sulla forza fisica.

Invece che una botte, viene issato a una parete un canestro di vimini, un bersaglio fatto di cerchi concentrici o un qualche pupazzo vestito da birro, duca-conte o imperatore. Il tenutario della bettola mette a disposizione dei giocatori delle speciali "frecette" adatte al gioco (ovvero degli speciali spiedini da cucina con la punta acuminata).

La preparazione al gioco è la medesima, ma il bersaglio ha una CA iniziale pari a 10 + il numero di passi di distanza dal bersaglio da cui i concorrenti decidono di lanciare (di solito 3-5). Il bersaglio non ha punti ferita e non si rompe.

A quel punto, si effettuano dei tiri per colpire a distanza, considerando anche quanto segue:

- Mettendo a segno un colpo critico, il bersaglio si stacca dalla parete, l'oste vi maledice e il giocatore guadagna 5 punti.
- Ogni colpo a segno alza di 1 la CA del bersaglio e fa guadagnare 1 punto al giocatore.
- Quando tutti hanno finito di tirare o quando il bersaglio si stacca dalla parete, il gioco finisce.

Una volta concluso il gioco, si fa la somma dei punti e chi ne ha fatti in numero maggiore, vince. Le puntate non sono contenute nel bersaglio, ma in una padella attentamente tenuta d'occhio dal tenutario, che trattiene una moneta a ogni partita come rimborso.

Anche in questo caso è possibile mandare a monte la partita con una rissa. Il bersaglio è da considerarsi negli effetti come un oggetto di scena epico, sebbene nella forma, dimensione e norma di utilizzo valga come un oggetto di scena comune.

All'inizio della rissa, se più personaggi vogliono prendere il bersaglio, si effettua una prova contrapposta di Destrezza (Rapidità di Mano): chi vince la prova se l'aggiudica.



CORSA DEI MAIALI

Durante il primo episodio della campagna, le Canaglie possono partecipare alla Gara di Sguisci, la speciale corsa dei maiali di Abbiate Lardo, nonché uno dei motivi per cui il paese è noto in tutto il circondario.

Ma è possibile effettuare delle corse di maiali, palii del cinghiale e tornei del gran porco in numerosissime città del Regno, oltre che sul retro di numerose bettole di campagna.

Ecco come fare.

SVOLGIMENTO

Per prima cosa, una o più Canaglie devono procurarsi o scegliere una degna cavalcatura e iscriversi alla corsa in qualità di fantino. Ogni monta di questo tipo è contraddistinta da tre parametri:

Manovrabilità

Velocità

Sguiscianza

Le monte dovrebbero avere questi parametri bilanciati tra loro e si possono prendere come esempio gli Sguisci dettagliati a p. 97.

Un maiale base ha i seguenti valori:

Manovrabilità	10
Velocità	d6
Sguiscianza	10

Aumentare la velocità del maiale di un punto dado alla volta, fino a un massimo di d12 (d4 > d6 > d8 > d10 > d12), rende il suino più competitivo, ma bisogna poi distribuire ogni volta 4 punti a piacimento tra Manovrabilità e Sguiscianza.

Per esempio, un suino da competizione potrebbe avere d8 alla Velocità, ma 13 alla Manovrabilità e 11 alla Sguiscianza; d'altra parte una scrofa campionessa regionale potrebbe avere d10 alla Velocità, ma anche 14 a Manovrabilità e 14 alla Sguiscianza.

Anche la taglia del personaggio che gareggia come fantino influisce su questi valori.

- Un personaggio di taglia Piccola aumenta il punteggio di Velocità della propria monta di un punto dado fino a un massimo di d12 (d4 > d6 > d8 > d10 > d12), ma senza dover aumentare i valori di Manovrabilità e Sguiscianza.
- Un personaggio particolarmente pesante seppure di taglia Media (come un morgante o un arcimbaldo ferrivechi), permette di abbassare i valori di Manovrabilità e Sguiscianza di 2 punti ciascuno, ma senza aumentare la Velocità.
- Un personaggio di taglia differente da Piccola e Media, in genere non può partecipare a queste gare di comuni maiali.

Una volta preparati almeno 4 concorrenti in questo modo, comprese le Canaglie, è il momento di iniziare la gara.



La corsa consiste in genere in quattro Fasi consecutive, che possono fare ottenere dei Dadi Corsa al fantino partecipante. Le fasi 2, 3 e 4 possono anche essere invertite tra loro o effettuate più volte, a seconda della configurazione della pista.

FASE 1 – UNTI, PARTENZA E VIA!

Tutti posizionati sulla linea di partenza, i fantini sono pronti a lanciarsi nella corsa. Ogni partecipante effettua un tiro di iniziativa. I primi tre in ordine di iniziativa (anche ex aequo) ottengono un Dado Corsa d4.

FASE 2 – IL CURVONE

Appena si arriva alla curva principale della pista, il controllo diventa difficoltoso e i maiali cominciano a scivolare o ruzzolare nel fango, sbattendo gli uni contro gli altri.

Ogni partecipante deve effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD pari alla Manovrabilità del proprio maiale.

Se un fantino supera la prova, ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4.

Inoltre, se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, rischia di scivolare dal maiale e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla sua Sguiscianza. Se fallisce il tiro salvezza, perde uno dei Dadi Corsa ottenuti in precedenza, se ne possiede, a partire dai d4.

FASE 3 – PUBBLICO IN DELIRIO

In questo punto della pista è assiepata la maggior parte della gente che assiste alla gara, che lancia urlì, getta torsoli di cavolo e inneggia ai propri favoriti, facendo innervosire e sbandare i maiali.

Ogni partecipante deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio.

Se un fantino supera il tiro salvezza, ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4.

Inoltre, se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, rischia di scivolare dal maiale e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla sua Sguiscianza. Se fallisce il tiro salvezza, perde uno dei Dadi Corsa ottenuti in precedenza, se ne possiede, a partire dai d4.

FASE 4 – IL PORCILINEO

Questo tratto di pista prevede un rettilineo fangoso e coperto di rifiuti (aggiungere a piacimento maiali sdraiati nel fango a godersi lo spettacolo). È il momento di spingere il proprio suino al massimo, cercando però di evitare gli ostacoli.

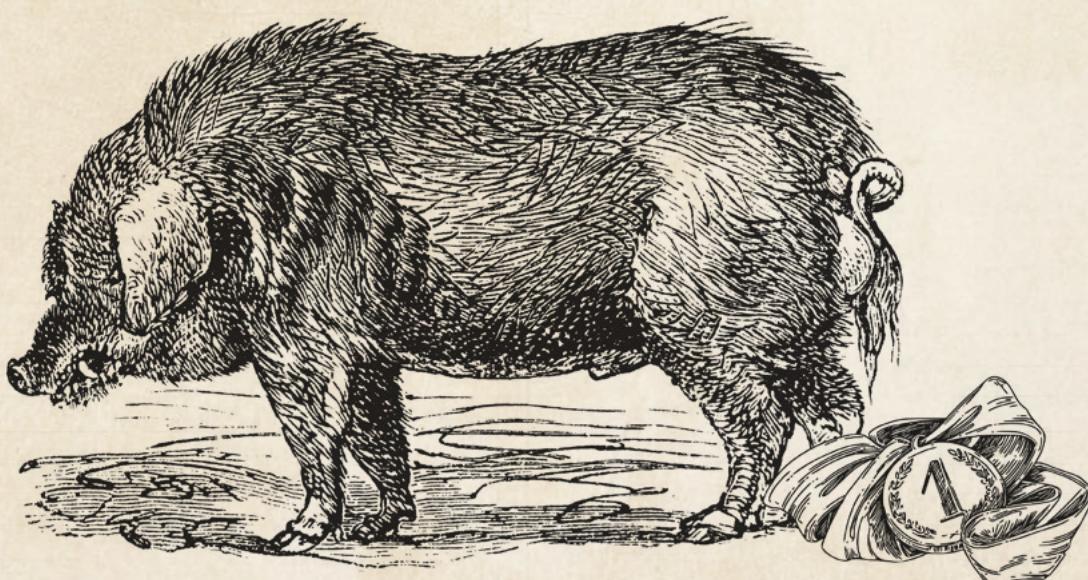
Ogni partecipante deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD pari alla Manovrabilità del proprio maiale.

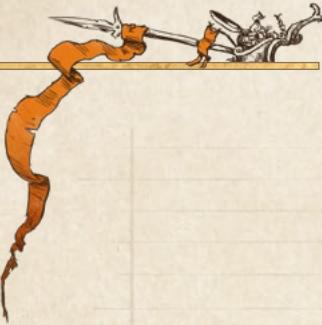
Se un fantino supera la prova, ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4.

Inoltre, se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, rischia di scivolare dal maiale e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla sua Sguiscianza. Se fallisce il tiro salvezza, perde uno dei Dadi Corsa ottenuti in precedenza, se ne possiede, a partire dai d4.

Arrivati al traguardo, tutti i partecipanti lanciano i Dadi Corsa ottenuti durante la gara e il Dado Velocità del proprio maiale. L'ordine di arrivo è determinato dal totale ottenuto da ciascun concorrente, partendo da chi ha ottenuto il risultato più alto, che ha tagliato il traguardo per primo e vinto la gara.

Il concorrente vittorioso ottiene di solito cibo a volontà, medaglie commemorative, piccoli premi in denaro e la facoltà di potersi accoppiare per le prossime settimane con esemplari fatti venire appositamente da fattorie locali, per perpetuare la sua schiatta robusta e invidiata. Questo in genere vale anche per il maiale.





Nuovi Granlussai

Questi nuovi granlussi possono essere selezionati per migliorare il proprio Covo, usando le stesse regole che si trovano in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, e che vengono qui riportate per comodità. L'Orto dei Semplici fa parte dell'approfondimento *Gran Minestrone!*

Dato che sono le Cricche a beneficiare del Covo, sarà loro il compito di fornire il denaro per i granlussi. Le canaglie possono quindi investire il bottino frutto dei loro lavori per scegliere, in accordo con il capobanda, quali granlussi costruire o migliorare.

Ogni Granlusso è suddiviso in tre livelli progressivi, e ogni livello va acquistato prima di poter prendere il successivo. Il Livello 1 di ogni Granlusso costa 100 mo mentre il Livello 2 e il Livello 3 costano ciascuno 50 mo. La costruzione o il miglioramento di 1 livello di un Granlusso richiede circa una settimana e va effettuato durante la fase di Sbraco. Se una fase di Sbraco dura più di una singola settimana, è possibile costruire da zero e migliorare un Granlusso prima che l'attuale fase di Sbraco sia conclusa, per poi usarne i vantaggi all'inizio del successivo lavoro. Alcuni Granlussi forniscono degli strumenti appropriati non scadenti che possono essere usati esclusivamente all'interno del Covo e mai portati via.

“Abbiam posato chitarre e tammorre,
perché ’sta musica s’ha da cambia’,
siamo canaglie, facciamo paura
e con la schioppetta vogliamo canta’!”

CANAGLIA SI MUORE - CANTO TRADIZIONALE
DEI FRATELLI DI TAGLIA

ORTO DEI SEMPLICI

L'orto di un convento di frati compiacenti, il giardino usato da un praticone per ricavarvi le proprie misture, un cortile pieno di erbacce sul retro del nascondiglio, ma anche solo una serie di vasi ben tenuti all'interno di un edificio o di un carrozzone.

L'Orto dei Semplici fornisce una borsa da erborista e una borsa del guaritore. Prima di un lavoro, la borsa del guaritore riottiene un uso per livello dell'orto, ma non può superare il limite dei dieci usi.

Livello	Orto dei Semplici
1	La borsa del guaritore può essere usata nel seguente modo aggiuntivo: con un'azione, il personaggio può spendere un utilizzo per curare una creatura e ripristinare 1d6 dei suoi punti ferita, più un numero di punti ferita aggiuntivi pari al livello del personaggio che usa la borsa del guaritore. La creatura non può recuperare altri punti ferita tramite questo privilegio finché non completa un riposo breve o lungo.
2	I personaggi ottengono vantaggio quando usano la borsa da erborista per trovare erbe e identificare veleni.
3	La borsa del guaritore può essere usata nel seguente modo aggiuntivo: con un'azione, si può spendere un utilizzo per recuperare 1 livello di indebolimento. La creatura non può recuperare ulteriori livelli di indebolimento tramite questo privilegio finché non completa un riposo breve o lungo.

POLVERIERA

Un ambiente asciutto e ben nascosto, dove trafficare con polvere nera, fornelli, fonditori e strumentazioni da artigliere. I personaggi possono comprare e vendere munizioni per armi a distanza. Prima di un lavoro, ogni personaggio ottiene fino a 10 munizioni di un tipo a scelta tra frecce, quadrelli o proiettili, tutti di qualità normale.

Livello	Polveriera
1	Frecce, quadrelli, proiettili comuni.
2	Frecce, quadrelli, proiettili comuni, truccati o incartucciati.
3	Frecce, quadrelli, proiettili comuni, truccati, incartucciati o infami.



ROSTICCERIA

Avere un forno sempre acceso sotto mano, anche nel cuore della notte, è davvero utile. Non solo per rifocillarsi a qualsiasi ora, ma anche per eliminare rapidamente e senza dare nell'occhio ogni traccia di vestiti, carte e documenti compromettenti.

La Rosticceria fornisce Utensili da Cuoco e Olio in abbondanza, ed è possibile vendere e comprare cibo, oltre che distruggere prove materiali (purché combustibili).

Prima di un lavoretto, ogni personaggio riceve 1 Razione Strafitta scadente (1 giornata) per livello della Rosticceria.

Razione Strafitta. Oltre ai benefici di una normale ratione, conferisce a chi la consuma un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione (minimo 1).

Livello	Rosticceria
1	Razione Strafitta.
2	Essendo un negozio visitato sia da gente comune, che da canaglie, come pure da birri, oltre alle Razioni Strafritte è possibile reperire informazioni o spargere voci più facilmente. La Cricca ottiene il Privilegio di Storie della Strada (vedi Brancalonia - Manuale di Ambientazione, p. 31).
3	Le Razioni Strafritte forniscono Ispirazione a chi le consuma, oltre ai normali effetti.

TRAPPOLERIA

La costruzione di trappole e armi di distruzione di ratti e altre bestiacce sono solo alcuni dei meravigliosi barbatrucchi che è possibile trovare e costruire in una Trappoleria.

La Trappoleria fornisce strumenti da fabbro e sostanze da avvelenatore ed è possibile vendere e comprare veleni e trappole. Prima di un lavoretto, ogni personaggio riceve un aggeggio scadente a scelta tra quelli disponibili in base al livello del Covo.

Livello	Trappoleria
1	Tagliola, triboli, corda di canapa da 15m, sfere metalliche.
2	Tutti i precedenti più acido, fuoco dell'alchimista, fuoco arcaico (vedi Macaronicon, p. 47), melagranata (vedi p. 35).
3	Tutti i precedenti ma privi della qualità scadente.



TRATTO: ITINERANTE

Questo tratto aggiuntivo si può assegnare a un Covo al momento della sua creazione, se si sceglie una tipologia di struttura adeguata. È infatti difficile, anche se invero non impossibile, spostare a un certo punto una bettola o una stamberga su una chiatte o un carro da buoi.

Un Covo Itinerante è infatti una struttura su ruote o, in generale, posto su un mezzo di locomozione. Può essere un carrozzone, una imbarcazione o un mezzo meccanico. Per i più arditi, anche un carretto trainato da un somaro, un tugurio fandonico che si muove su zampe di gallina, una torre da assedio, un padiglione fatto di tende e tappeti, o quant'altro... avere un Covo che si sposta garantisce la possibilità di togliersi di torno alla prima occasione, per sfuggire ai terribili agenti di Equitaglia o a cricche rivali. Non solo! Ci si può spostare in luoghi più ricchi di lavoretti durante ogni fase di Sbraco...

Un Covo Itinerante può inoltre ospitare al massimo 2 tipi diversi di granlussi, oltre al tratto Itinerante.

Inoltre, un Covo Itinerante permette l'opzione: Cambiare Aria.

Cambiare Aria. Se tutte le Canaglie decidono di utilizzare una settimana di Sbraco per Imboscarsi e andare in un'altra contrada o regione, spostando il loro Covo e tenendo un basso profilo, per ogni settimana che trascorre in questo modo, ogni Canaglia ottiene al prossimo tiro per i Rischi del Mestiere un modificatore di -3, cumulabile a quello delle altre Canaglie e delle eventuali altre condizioni del tiro.

ALCUNI ESEMPI DI COVI:

La cripta di San Tabarbara: una cappella votiva poco fuori città, dedicata al santo protettore degli artificieri; ha un accesso nascosto a un livello interrato, frequentato da mercenari, briganti e bombaroli. Possiede una Polveriera di Livello 1 e una Fucina di Livello 1.

Il Buco sul Retro: un laboratorio segreto nelle fogne di una grande città, che puzza come le terga di un margutte, frequentato da ladri, contrabbandieri e congegneri. Possiede una Polveriera di Livello 2.

Il Malconvento: un monastero femminile di eremite e monache di clausura, bazzicato da tutti i banditi della contrada, specialmente da frati, erboristi, benandanti e scaramanti. Possiede una Distilleria di Livello 1 e un Orto dei Semplici di Livello 1.

Da Ferruccio il Ferrivecchi: una fonderia malandata gestita da un arcimbaldo maniscalco e rigattiere, rivenditore di arnesi, utensili e altri elementi da ferramenta, frequentata da briganti, congegneri e ladruncoli da quattro soldi. Possiede una Fucina di Livello 1 e una Trappoleria di Livello 1.

Il Vecchio Posto: un casotto di caccia sui monti, frequentato da briganti, cacciatori e mattatori. Possiede una Trappoleria di Livello 1 e una Cantina di Livello 1.

La Pizzicoteria del Biscione: un carro-vivande celebre per i Pizzicotti della sua bella tenutaria, Rossavera, frequentato da ambulanti, ubriaconi, viandanti e canaglie. Possiede il tratto Itinerante, una Rosticceria di Livello 1 e una Distilleria di Livello 1.



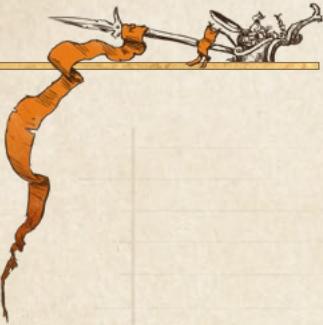


Nuovo Ordine Feudale

PER ORDINE DELLO IMPERATORE, IL REGNO DI TAGLIA VERRÀ RIORGANIZZATO NEL PRIMO IMPERO FEUDALE, PER UNA SUDDITANZA PIÙ SALDA E PIÙ SICURA.

Questo approfondimento è stato sbloccato durante la campagna di finanziamento di *Brancalonia - L'Impero Randella Ancora*, è realizzato in collaborazione con FEUDALESIMO E LIBERTÀ ed è dedicato alle istituzioni del Sacro Draconiano Impero: Equimpero, Peste Tagliane, Ordini Menastici e tutto il resto, più la descrizione e la mappa di Aquisgrama, capitale imperiale, nonché generatori di nomi, soprannomi e insulti per tutte le canaglie.

Alcune sezioni di questa espansione sono state spostate in altre parti del manuale per una migliore consultazione e per maggiore attinenza con i contenuti degli altri capitoli.



Equimpero

Equimpero è l'ente imperiale predisposto alla riscossione delle gabelle, alla gestione di stazioni di posta, al rilascio, al ritiro e alla convalida di lasciapassare, certificazioni, permessi, patenti, taglie, mandati, lettere d'incarico, consegne e missive, nonché al pignoramento di beni e danari in tutti i feudi dell'Impero, comprese le riottose provincie a sud dei Monti della Corona. Se sia nato prima il sistema di riscossione delle taglie e cattura dei latitanti di Equitaglia, voluto da Menalda di Catozza, e da questo si siano ispirati gli imperiali, o viceversa, questo è un altro oggetto del contendere: i seguaci della Corona di Ferro ovviamente parteggiano per la prima ipotesi, quelli della Corona d'Oro per l'opposta teoria.

TASSI E TASSE

Al di là di tutti i servizi assegnati a questa istituzione, le attività per le quali è tristamente famosa in tutto l'Impero sono di sicuro la riscossione dei tributi, il taglieggio degli insolventi e la cattura delle canaglie che hanno commesso delitti di rilevanza federale.

Le cose sono ulteriormente complicate dal fatto che, con il crescere del demanio imperiale e con l'assegnazione dell'appalto delle imposte e gabelle alla cosca dei Tassi (vedi più avanti l'Evocazione del Demanio), in Altomagna si è finito per pagare una tassa su quasi tutto ciò che esiste, con lo scopo di riempire costantemente i forzieri imperiali e quelli di signorotti, principi elettori e feudatari locali.

I contadini pagano la tassa per poter tagliare l'erba, per poter seminare, per poter raccogliere i frutti del lavoro, per abbeverare le bestie e financo per andare di corpo; e così oggi abbiamo la decima, ovvero la tassa pari al decimo di ciò che viene prodotto, ma anche l'erbatico, il legnatico e il pitalico, quest'ultimo versato per quanti pitali si defenestrano in strada dalla propria dimora.

Tale sistema di tributi è estremamente complesso e auto-referenziale, tanto da generare tasse del tutto fantasiose e inventate, solo per cacciare fuori qualche altro tallero dalle tasche dei villici.

I MESSI IMPERIALI

Difensori di questo sistema tributario ed equivalente nell'Impero degli Agenti di Equitaglia sono i Messi Imperiali, o Equites Imperii, da cui deriverebbe il nome contratto di Equimpero: beccatevi questo, seguaci della teoria della priorità di Equitaglia! Si tratta dell'evoluzione finale del sistema esattoriale, postale e spionistico messo in piedi dai Torrione e Tassi un secolo prima.

Oggi i Messi Imperiali, reclutati tra uomini e donne di comprovata fedeltà alla famiglia regnante di Aquisgrama, sono cavalieri senza scrupoli al servizio diretto dello Imperatore, perfide sanguisughe prezzolate e addestrate per estorcere fino all'ultimo fiorino, grosso, carantano, tallero o svanzica anche al più miserabile suddito della più lonta-





na ripartizione dell'Impero. Questi Messi vengono mandati in rappresentanza dell'autorità imperiale ovunque serva, da soli, in coppia o in piccole squadruglie, e hanno anche la funzione di messaggeri, cacciatori di taglie, faccendieri, diplomatici, corrieri, spie e cavalleggeri per conto della corte imperiale.

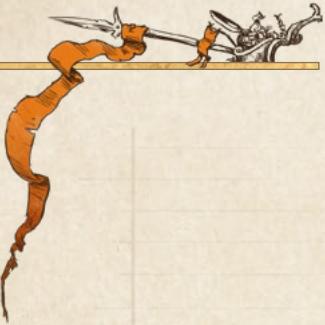
Con la calata dello Imperatore a sud dei Monti della Corona, i Messi Imperiali hanno iniziato a porgere a borgomastri, duca-conti e notabili del NordiTaglia le nuove disposizioni imperiali, e questa è stata probabilmente la cagione principale della protesta che si è poi levata dalle Città del Nord e ha dato vita alla Comunella.



GABELLE, DAZI E IMPOSTE

Ecco una lista delle richieste tributarie per i feudi del Regno:

- ☞ Barbatico: tassa sulle barbe e sui baffi.
- ☞ Bestemmiatico: tributo in caso di blasfemia in pubblico, alla presenza di tre o più testimoni giurati.
- ☞ Briscolatico: tassa sui passatempi di carte, tavoliere, dadi e giochi da bettola vari.
- ☞ Burlatico: imposta sulle burle, le commedie appiedate e la farsa dei guitti che non fanno ridere, e sulle supercazzole malriuscite.
- ☞ Disoccupatico: vengono tassati e resi illegali atti di disoccupazione sul suolo pubblico, come ciondolamento, casciamorteria, fannullonia, svogliatezza e gioco delle carte in bettola dalla levata alla calata del sole.
- ☞ Ius Primae Noctis: tributo della prima notte di nozze da esigere a scelta sulla sposa o lo sposo, a opera del Messo Imperiale presente nel feudo o di chi ne fa le veci.
- ☞ Laidatico: gabella sulle persone eccessivamente brutte e malpiacenti, a discrezione del Messo Imperiale o di chi ne fa le veci.
- ☞ Melodiatico: tassa sulla musica suonata o cantata.
- ☞ Nubilatico/Celibatico: gabella per chi ancora non si è accasato entro un anno dalla raggiunta età da marito o ammogliamento.
- ☞ Obesatico: una vera e propria imposta sulla massa corporea, che colpisce chiunque ostenta membra in sovrappeso.
- ☞ Ombratico: gabella richiesta a chi fa troppa ombra con la propria dimora sopra le abitazioni, gli orti e i pollai circostanti.
- ☞ Pauratico: gabella sui codardi, alla presenza di tre o più testimoni giurati.
- ☞ Pitalico: gabella richiesta per la "sversata" in strada del pitale familiare.
- ☞ Pontatico: dazio richiesto per transitare sui ponti.
- ☞ Pulcratico: gabella sulle persone belle e troppo avvenenti, a discrezione del Messo Imperiale o di chi ne fa le veci.
- ☞ Ruttatico: imposta su esternazioni sonore del cavo orale, alla presenza di tre o più testimoni giurati.
- ☞ Salatico: tassa sull'uso del sale.
- ☞ Saponatico: tassa sul sapone di segno, sulle essenze profumate e sul lavacro delle pudenda al pubblico fontanile.
- ☞ Vomitatico: imposta per chi vomita in strada senza un adeguato certificato medico.
- ☞ Zuffatico: gabella sulle risse da bettola.



Peste Tagliane

“C’è Peste per te!”: questo il motto della famigerata entità criminale che da tempo ha raggiunto la capitale imperiale di Aquisgrama e si è insediata nei suoi quartieri più malfamati, diramando da qui la sua rete di traffici e delitti completamente slegata da quella dell’Onorata Società da cui deriva e da quella dei Fratelli di Taglia.

Imitando il sistema dei corrieri e degli esattori messo in piedi dai Torrione e Tassi dalla Città Palatina di Aquisgrama (vedi più avanti l’Evocazione del Demanio), Peste Tagliane ha trovato il suo ambito di occupazione e potere nella consegna e corrispondenza di morbi e malanni in tutto l’Impero, in un intricato sistema di uffici, cosche e mandamenti organizzato in puro stile criminale. La maggior parte dei principi e dei feudatari imperiali ricorre a questo sistema quando ha la necessità di far crepare qualcuno in modo anonimo, sicuro e che sembri un semplice caso fortuito voluto dalla Divina Invadenza (quell’istituto divino attribuito al Padre Terno di non farsi mai i fatti suoi!).

IL SISTEMA PESTALE

Il sistema pestale, che si dirama spesso dai bassifondi e dalle zone meno – per così dire – rinomate delle principali città altomedievali e della penisola, si sviluppa in modo capillare utilizzando stazioni di peste e punti di raccolta e smistamento per una veloce e proficua consegna dei pacchi.

I corrieri, nominati anche Pestini, sono assoldati tra i mendicanti più disperati o tra coloro che abbiano già contratto mali orripilanti e invalidanti. Nell’esercizio delle loro funzioni, costoro sembrano semplici vagabondi lebbrosi pieni di ulcere e fistole sul corpo. Probabilmente ormai immuni alla maggior parte dei morbi circolanti per il Regno, consegnano il pacco all’obbiettivo da appestare senza fare troppe domande, per poi sparire e tornare alla loro vita da vagabondi emarginati.

In ogni stazione sono poi presenti dei referenti e responsabili, ovvero uno o più affiliati della cosca che gestisce il nodo di questa rete di ammorbamenti; costoro vengono chiamati Monatti, o più informalmente, “Mona”. Di solito essi guadagnano tale carica grazie alle numerose volte in cui sono scampati a morte certa dovuta ai morbi e ai malanni presi nell’esercizio delle loro funzioni di corriere. Di tale pratica e carriera, ovviamente, questi Mona ne vanno tronfi e orgogliosi, tanto da riempire i loro corpi con tatuaggi da galera per vergare a imperitura memoria sulla propria pelle il nome dei malanni sconfitti.

Ovviamente, per raggiungere la più alta tra le cariche del sistema pestale, molti tentano di infettarsi con le più disparate malattie o di assaggiare veleni e pastrocchi tossici del livello più letale. Da questo punto di vista, non c’è dubbio che l’intero sistema di Peste Tagliane sia davvero meritocratico.

Il servizio pestale può essere utilizzato sia per infettare l’obbiettivo con morbi mortali, sia con morbi minori, conducendo l’obbiettivo alla sua dipartita, alla pazzia o semplicemente a una notte insonne alla latrina in preda a spasmi e convulsioni intestinali.





MORBI MAGGIORI

Corpus Ambiguum: induce la persona a non riconoscere più alcune parti del proprio corpo come a lei appartenenti, portando il malcapitato ad atti di autolesionismo.

Mal del Gavettone: la sindrome viene trasmessa con il contatto della peluria di un baco da setole e induce la persona ad avere un perenne e insaziabile bisogno di bere. Non riuscendo a percepire la pienezza del proprio stomaco, chi viene contagiato è portato a ingerire talmente tanta acqua che nel giro di pochi giorni potrebbe esplodere come un gavettone su un muro.

Disformia Ciclica: il decorso giornaliero della malattia trasforma gli afflitti in campioni di perfezione fisica a mezzogiorno – aitanti e con fisici scultorei – e nei più volgari gobbi, emaciati e orripilanti individui a mezzanotte. Il sorgere del sole nuovo promette loro una rigenerata e perfetta forma fisica, rinnovando la maledizione col calare delle tenebre. Le donne seguono un ciclo opposto rispetto agli uomini. Le persone colpite da tale morbo vivono così spesso recluse e sono costrette a non avere nessuna vita sociale, e ad accoppiarsi solo all'alba o al crepuscolo, inevitabilmente con altri consimili ammorbati.

Nigrae Pestis Mors: la vittima è portata a “deteriorarsi” constantemente nel tempo, inducendola a recitare salmi e preci nel tentativo di calmierare l'avanzamento del morbo. La malattia si manifesta prima in ematomi, lunghe occhiaie e lividi. In seguito si presentano vesciche e bubboni purulenti sul corpo. I primi sintomi iniziano di solito con un'alitosi pesante da piorrea, in seguito l'odore si fa così acre e marcio da indurre i malcapitati a volersi tappare le narici con il piombo fuso. Quando questo tipo di peste arriva a deteriorare gli organi del pensiero, della volontà e dello spirito, impedisce alle vittime di tutelarsi dalla malattia con qualsiasi formula magica, essendo costretti a balbettare frasi sconnesse e inefficaci sortilegi.

La Febbra: questo morbo ahimè molto noto è la risposta alla domanda “*Che cosa accadrebbe se il male si formerebbe dentro di te?*”

La febba è la più grande supercazzola portata avanti da decenni da Peste Tagliane, il servizio più a buon mercato per i committenti, che il servizio pestale porta a compimento senza fare alcunché, se non dichiarando di aver colpito. Si tratta di una malattia immaginaria, la cui rinomanza ingiustificata colpisce talmente in maniera profonda l'animo della vittima da convincerla di essere stata afflitta da una piaga senza precedenti. La febba rappresenta appieno la disperazione, l'angoscia e l'incertezza del boccalone dinnanzi a un male che non ha nessun volto se non quello della propria stupidità. L'ammorbato è condannato al fastidio totale da parte delle altre persone che, come conseguenza naturale a una serie di sintomi fisici del tutto immaginari, non credono ai suoi patemi e al suo strazio.

MORBI MINORI

Mappa Morbus: questa afflizione induce la vittima a spostarsi perennemente da un luogo all'altro, portandola a essere insoddisfatta, triste e malinconica in qualsiasi posto si trovi. Nei casi più gravi, spesso la vittima perde anche il senso dell'orientamento non distinguendo più il Disoriente dal Peridione.

Afasia Inversa: impedisce alla vittima di parlare, ma soltanto di quello che realmente vuole dire. Se desidera discutere di qualcosa di specifico, si perde talmente tanto in disquisizioni e argomenti secondari da rendersi incomprensibile e fastidiosa.

Amnesia Theatrorum: porta attori, poeti, guitti e guappi di ogni genere a dimenticare improvvisamente tutti i testi, le poesie e gli spartiti finora imparati a memoria, con grande discredito su di loro e sulle loro carriere.

Alienum Multiglotum: chi ha appreso una lingua in età giovanile o adulta se la dimentica completamente e inizia a favellarne un'altra incomprensibile, detta Garbugliese, seppure la vittima riesca ancora a comprendere il linguaggio perduto. Il Garbugliese ricorda molto il Baccaglio e il Maccheronico, ma è privo di senso per chi conosce davvero quelle lingue. Paradossalmente, il Garbugliese è ancora adatto a formulare delle supercazzole e anzi fornisce vantaggio a questa pratica.

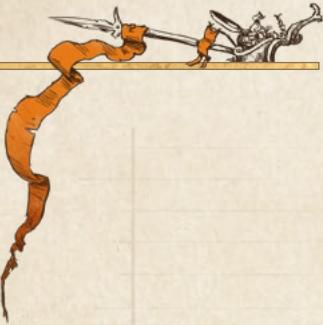
Squilibrium: la vittima perde il senso dell'equilibrio non riuscendo più a camminare dritta o a stare in piedi, subendo gravi vertigini e giramenti di testa.

Somnium Ghiri: la vittima è colpita da sonnolenza continua e da una lentezza sconcertante nell'agire e nel pensare, che la costringe a movimenti e pensieri talmente lenti da necessitare giorni per esprimersi.

Sonnambullismo: la vittima è preda di sonnambulismo, ma più rissaiolo. Oltre ad andare in giro mentre sta dormendo, inizia a picchiare qualsiasi malcapitato incontri, ovviamente non ricordandosi nulla una volta destata. Un apposito certificato medico permette di evitare la tassa di zuffatico per queste manifestazioni del proprio male.

Brachium Mancinum: chi ne è afflitto prova l'istinto di usare la mano mancina, subendo svantaggio in ogni azione svolta (scrivere, zappare, combattere, eccetera). Per ironia della sorte, le persone mancine vengono costrette alla destromania (o come diavolo si chiama).

Turgor Mortis: la vittima subisce il classico rigor mortis ma localizzato tra le gambe, nel caso di vittime maschili, e ai capezzoli, in caso di vittime femminili, finendo sottoposta in entrambi i casi a pubblico ludibrio.



Ordini Menastici

Anche in Altomagna, terra di antica penetrazione del Credo, sono sorti e si sono sviluppati nel corso dei secoli degli ordini maneschi di grande rinomanza, qui per tradizione chiamati "menastici". Questo approfondimento fa il paio con quello dedicato a chierici vaganti, cappellani militari e sacerdoti itineranti, presente nel *Macaronicon*.

BEREDETTINI

Uno degli ordini più diffusi nell'Impero, il cui motto è "il bere vince sempre contro il male!"

Devoti a San Gambrino, mitico fondatore della loro regola, i beredettini cercano di diffondere la propria dottrina condividendo bevute di birra e offrendo giri ai meno abbienti, senza disdegnare le sacre zuffe al termine dei bagordi. L'unica differenza percepita tra le comunità diffuse a nord e a sud dei Monti della Corona è che i frati altomanni bevono unicamente le sacre bevande fermentate a base di malto, mentre i membri delle comunità diffuse nel Regno di Taglia prediligono il vino. Di recente si è anche diffuso un gruppo minore, più pacifico, noto come beremitani stanchi. Al contrario del ramo principale dell'ordine, questi ultimi ripudiano la violenza e le risse moleste, e preferiscono sollazzarsi dei fumi dell'ebbrezza in santa pace piuttosto di farsi travolgere in risse e tafferugli. Per questo motivo, molti teologi del Credo pretendono di espungere tale ramo terziario dagli elenchi ufficiali dei "monaci di menare".

TRISTERCensi

Meno simpatici al popolino dei beredettini, i tristercensi ritengono che "v'è troppa longhezza in codesta vita, pe' tranne sollazzo". Tutte le loro abbazie e luoghi di culto devono essere eretti in luoghi solitari e isolati. I monaci fanno voto di tristezza e tutto ciò che compiono durante la loro vita monastica ha il fine di provare dolore. Ordine fondato da Frate Berto da Molestie, il primo abate di questa condotta ha iniziato i suoi fratelli al raggiungimento dell'eterna salvezza tramite il pessimismo e il fastidio per purificare lo spirito. Questo rigore morale viene spesso accompagnato da scudisciate reciproche e sonori schiaffoni rivolti verso se stessi, gli altri corrispondenti e chiunque passi lì accanto per sbaglio, un altro dei motivi perché costoro non raccolgono il consenso popolare.

Un celebre miracoloso tristercense, Corruccio de' Tafazzi, ha iniziato una decade or sono la predicazione nel Centri-

Taglia ed è solito girare per le strade polverose della penisola prendendosi a colpi di bottiglia mentre bofonchia i suoi precetti.



CHIAPPUCCINI

Questo ordine mendicante porta il voto di povertà talmente all'estremo da privarsi pure delle vesti, tanto che i suoi adepti sono soliti girare nudi o con indosso semplicemente un perizoma di stracci, mettendo in chiara mostra le proprie terga. Il loro fondatore, Ruperto da Chiappavalle, pensava che lo stare nudi potesse mettere il monaco in diretto contatto con il Padre Terno. Quest'ordine segue un calendario religioso tutto proprio, chiamato denigratoriamente dal popolino Culendario. Paradossalmente, i chiappuccini non professano povertà o austerità al desco, e dilapidano tutte le elemosine consumando ogni sorta di vivande su cui mettono le mani, a esclusione di quanto deriva da pesci, uccelli e bestie. Essi si riuniscono nelle loro comuni avendo abbandonato i fasti e i privilegi della vita cittadina per abbracciare una vita più agreste, semplice e soprattutto a gluteo ignudo. Nonostante questo, e anche per poter degnamente reagire a una vita di dileggi interminabili, monaci e monache chiappuccine hanno sviluppato una forma di lotta a corpo libero estremamente efficace, che si basa sull'aggrapparsi agli abiti e alle corazze degli avversari, per sbilanciarli tramite il proprio peso, afferrarli, bloccarli e gettarli nel fango.

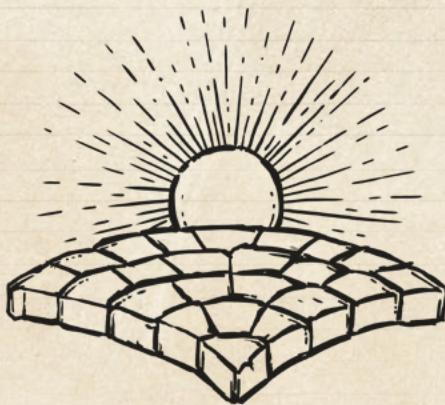


Tale arte guerresca a mani nude è oggi studiata da maestri d'arme e combattenti per le sue peculiarità, e nel Regno viene chiamata "Su, mo!" dal classico invito a rialzarsi da terra e continuare la lotta che i chiappuccini lanciano ai loro aggressori per dileggiarli.

CARNELITANI

In questo caso, il motto di questi rubizzi e grassi religiosi altomanni è "produc, cucina, prega". Quest'ordine può vantare tra i suoi monaci i migliori allevatori e arrostitori dell'Impero, sapienti nell'uso della griglia, del forno e del girarrosto. Che si tratti di selvaggine, uccellagione o pescato, loro ne conosceranno sempre la migliore tecnica di cottura e la salsa d'accompagnamento ideale, ed essi da secoli studiano, ricopiano e ampliano il celebre ricettario dell'Astrusi, *La superstizione in cucina e l'arte di mangiar il Male*, che consente loro di preparare arrosticini e infornate anche con i peggiori mostri di Occasie. La loro fondatrice è Cornelina da Monte Carnazzo, che si dedicò per prima alla preghiera contemplativa e all'arrostolato.

Spesso impegnati in discussioni dottrinali con i chiappuccini che, a differenza loro, aborriscono l'utilizzo della carne e lo sfruttamento animale, molti di questi monaci sono sovrappeso e malati di gotta. Nonostante ciò, la quasi totalità di loro – possiamo affermarlo con certezza – se ne infischia altamente dell'abuso di carne nella propria dieta.



SANPIETRINI

Invece di dedicarsi come altri monaci a gozzoviglie, copiatura di testi, elemosine o cura di orti e malati, questi religiosi seguono il precetto noto come "ora et architettora". Noti tra i laici come ottimi mastri cavatori, muratori e manovali di grande ingegno, esperti nell'arte della scultura e della modellazione della pietra, i sanpietrini sono famosi per le opere di ingegneria stradale, facendo voto in ogni ora libera di mantenere e ricostruire le grandi arterie viarie di età draconiana, lastricandole nel tipico stile imperiale antico. La visione del loro fondatore, San Pietrino da Selciato, originario della Val di Tava, infatti allude al momento di gloria e giubilo sacro, quando Aquisgrama e Città del Vaticinio saranno congiunte da un'unica via lastricata, permettendo così il Grande Pellegrinaggio degli altomanni verso l'antica sede del Credo.

A parte questo, i sanpietrini sono notoriamente riottosi, ribelli e duri come selci alle imposizioni di nobili e pezzi grossi, e spesso sono visti guidare le rivolte del popolino a suon di blocchi di selce scagliati contro carrozze e cavalieri in armatura.

FRASCHETTANI

Citati anche come Ordo Magnorum oppure Ordine dei Frati Magnoni. Fondatore dell'Ordine è San Fraschetto da Sisi, costruttore della prima "fraschetta": niente altro che la perfetta commistione tra bettola e chiostro religioso.

Questi luoghi, indicati dalla presenza di una frasca di albero fuori dall'uscio, accolgono i pellegrini e gli erranti in cerca di rifugio, al riparo da briganti e tagliaborse. Qui gli avventori, a prezzi assolutamente popolari, possono gustare vini novelli e manducare deliziosi salumi talmente salati da spaccare il palato, con il solo vincolo di pregare il Padre Terro e il Tombolone prima dei convivi, e dedicarsi alle tombolate sacre al termine del desinare, invece che ai più volgari giochi da bettola.

La necessità di muoversi ogni giorno nelle proprie fraschette tra tafferugli costanti, litigi da gioco d'azzardo, birri violenti, banditi prepotenti, ubriaconi e grassatori di ogni genere, ha reso i fraschettani un incrocio tra i classici tenuari inclini alla rissa e i monaci di menare, un'accoppiata che farebbe rintronare la capa anche del peggiore tra i morganti attaccabrighe.

Originarie del CentriTaglia, le fraschette si sono poi diffuse nel nord del paese e fino ai principati meridionali dell'impero, dove sono state ben accolte anche dagli Altomanni.





Ordini Scavallereschi

Così come descritto per gli ordini maneschi, anche quelli cavallereschi hanno una grande diffusione nell'Impero, e molti contingenti e arruolatori si sono da secoli scambiati i rispettivi campi di influenza, in modo che Tombolari e Ostellieri sono ora ben presenti anche a nord dei Monti della Corona, così come gli Inospitali e i Lazzaroniti sono diffusi anche a meridione di questi.

La più grande differenza con gli ordini del Regno è la generale brutalità e rigidità di questi drappelli di armati, che non hanno storicamente mai avuto accesso agli ideali cortesi e popolari tipici degli ordini nati nel Sinistro Stivale, ma sono espressione militare rozza ed efficace di armate mercenarie e bassa nobiltà guerresca altomanna. Per tali motivi, sono noti nel Regno come "Ordini Scavallereschi", in netta contrapposizione con i più simpatici inquadramenti nostrani.

CAVALIERI INOSPITALI

L'Ordine dei Fratelli della Casa Inospitale d'Oltremare di San Fritz e Latz, o più brevemente gli Inospitali, è nato durante le Tombolate in Terra Santa ed è poi divenuto l'arma più formidabile degli eserciti imperiali. Gli Inospitali sono noti per il bussolotto nero presente sui propri standardi, terrore degli eserciti avversari, e per le loro spesse armature pesanti, di solito completate con elmi elaborati appositamente per apparire terrificanti. Lo stesso Imperatore è al contempo considerato il Gran Maestro dell'Ordine e ne veste spesso le insegne e l'elmo di alta rappresentanza. Subito sotto di lui, vero condottiero dell'ordine, è Gazzo di Berlicche, un omone colossale con una mano di ferro assemblata dai congegneri altomanni dopo la perdita dell'arto in guerra, che spesso regge nella mischia il suo enorme spadone a tre mani, svettando per altezza di una intera testa tra i propri commilitoni.

Una carica di Inospitali, guidati dalla ben visibile testa di Gazzo in prima linea, è la visione più temibile si possa immaginare sui campi di battaglia di tutto il continente.

CAVALIERI DEL SANTO SOTTO SPIRITO

Questi cavalieri, di voto religioso, si occupano della cura degli altomanni infermi, dei malandati e dei feriti, ma solo quelli dei propri eserciti, tramite l'uso sapiente della distillazione.

In particolare, infatti, essi usano l'acquavite e altri intrugli ancora più potenti per calmare i dolori, conservare arti mozzati, disinfeccare le piaghe e cauterizzare le ferite. I loro

precetti derivano da quelli impartiti da San Schnaps, a cui va la loro devozione. Il santo è ancora conservato, come da sue istruzioni, nell'acquavite più pura, in una teca di cristallo da cui è possibile contemplare il suo volto beato, nell'Alto Monastero Spirituale di Angusta. L'abuso costante di sostanze alcoliche ha sviluppato in loro un'ottima capacità di resistere ai fumi inebrianti, nonostante ostentino costantemente delle guance rubizze e una sudorazione abbastanza stantia.

Attuale Gran Maestro dell'ordine è l'ex tagliaborse e monatto di Peste Tagliane Giannotto Castrafave, il quale da tempo ha messo da parte il coltello e le buste contenenti morbi e malanni, per abbracciare il Credo e metter la propria esperienza di malfattore al servizio del Santo Sotto Spirito.



CAVALIERI DI SAN LAZZARONE

Questo ordine è uno dei più antichi che si conosca in tutto il continente. I suoi membri sono anche chiamati Lazzaroniti e seguono la regola di San Lazzarone, un grosso morgante chiamato così in modo scherzoso dai suoi fratelli cavalieri, più per la sua stazza spaventosa che per i suoi trascorsi tutt'altro che malvagi.

I Cavalieri di San Lazzarone sono ufficialmente integrati nei ranghi degli eserciti dell'Impero ma mai un generale, pena la propria vita, riuscirebbe a ricordare un singolo caso in cui uno di loro abbia mai fatto alcunché, in battaglia, al campo o nelle retrovie. Per antica convenzione di incapaci, l'ordine viene comunque in qualche modo onorato in tutte le questioni ufficiali, e usato come centro di raccolta di piantagranie, disertori che non si vuole giustiziare, rampolli di grandi famiglie principesche che si desidera tenere lontani dal pericolo di morte, sfaccendati e perdigiorno di ogni genere.



Inoltre, è loro costume reiterato accettare tra i propri ranghi tutti coloro che manifestano i sintomi della Febbra, e come principale attività essi si occupano della cura dei febbrosi e dell'accoglienza dei cavalieri di altri ordini che abbiano contratto questa grave malattia.

CAVALIERI DELLO SCEMPIO

Se gli Inospitali incarnano il terrore dei campi di battaglia, i lugubri Cavalieri dello Scempio, con armi, armature e destrieri completamente neri, incarnano il terrore e basta. Questi spietati e brutali assassini travestiti da cavalieri sono arruolati interamente tra paraguli affamati di carne umana, inesistenti dagli intenti malvagi, arcimbaldi ferrivechi depravati e malebranche che non hanno mai rinnegato del tutto la propria natura infernale.

Per fortuna, gli Scempi sono troppo pochi e del tutto incapaci di obbedire agli ordini per poter essere utilizzati in veri battaglioni, ma a volte un condottiero particolarmente capace e sanguinario, per esempio un Sorvegliante dei Gelfi Oscuri o un Priore della Forca, può assoldarne qualche torma, utilizzandoli singolarmente o in manipoli come spie, esecutori e carnefici destinati a compiti ben precisi.

ORDINE DELLA CAVALLERIA CORAZZATA KOTIOMKIN

Questo ordine militare altomanno rivaleggia storicamente con gli Inospitali, gli Ostellieri e i Tombolari per antichità, diffusione e potere temporale. Per secoli, esso è stato un altro dei bracci armati del Sacro Draconiano Impero, e ha imperversato per l'occidente e la Terra Santa, fin quando nuovi ordini e nuove possibilità di arricchimento smisurato hanno fatto sì che esso si spostasse integralmente verso nordest, di fatto abbandonando i confini altomanni. In quella nuova frontiera militare, praticamente incontrastati, i suoi membri si diedero a battaglie, diffusione del Credo e sacre devastazioni contro le tribù pagane, selvatiche, variaghe e iperboree di quelle regioni, operando le loro cosiddette Tombolate del Nord. A quel punto, visto che c'erano, i Cavalieri Corazzati si diedero alla conquista e sottomissione di tali regioni boreali sconosciute, sterminando di qua e asservendo di là i nativi. Oggi, questi cavalieri sono diffusi in feudi, avamposti e cittadelle sparse tra i confini orientali altomanni, il Mare Iperboreo, la Sauromatia e la Rutilania, e sono passati dall'essere il braccio armato dello Imperatore a nordest al divenire regnanti e feudatari di molte di quelle regioni, assumendo il proprio attuale nome da un celebre loro condottiero originario della Rutilania, che sancì la formale indipendenza dalla corona d'oro imperiale.

La Cavalleria Corazzata Kotiomkin è composta da omaczioni selezionati per la mole e la possanza delle braccia, che montano cavalcature pesanti, imbracciano armi pesanti e vengono ricoperti da armature e abiti pesanti, per difendersi contemporaneamente dal gelo e dai colpi dei nemici.

Insomma, la pesantezza fatta armata.





Evoceazione del Demanio

Per compiacere fanfaroni e donnine del Regno, ecco alcune briciole di storia e geografia spiccia riguardanti ciò che sta attorno o fa parte dell'Impero.

LA CORONA D'ORO

L'Impero Altomanno, per quello che ne percepite voi pezzenti a sud dei Monti della Corona, è una colossale e interminabile successione di territori, che vanno dalle steppe della Sauromatia al confine con la Frangia, dal Mare Iperboreo a (sappiatelo) buona parte della vostra penisola, governata con pugno di ferro dallo Imperatore e dalla sua ricchissima corte, dai suoi poderosi eserciti coperti di acciaio e dai suoi saggi prelati.

Niente di tutto questo, ovviamente, corrisponde a verità e – siccome tutto il mondo è (mal)paese – “l'Impero” è più un'illuminata espressione formale e politica che un ferreo dominio territoriale.

Di fatto, il Sacro Draconiano Impero Altomanno è una federazione di regni, principati, marche, marchette, territori, città libere e fortilizi abbastanza indipendenti tra loro, più o meno come accade – in scala più piccola – nel vostro cosiddetto Regno di Taglia.

I fondi a disposizione della corte imperiale e della Corona d'Oro che rappresenta l'autorità suprema sono enormi, ma servono a malapena a tenere in piedi la macchina del potere, mentre la presenza di un governo centrale si manifesta quasi esclusivamente nella riscossione di tasse e tributi (tramite i Messi Imperiali), nell'unificazione religiosa dei Pastori Altomanni, nella ripartizione dei feudi e degli eserciti, e nel meccanismo elettivo, secondo il quale ogni feudataro elettore può contribuire alla decisione di chi sarà il nuovo imperatore a vita.

E “a vita” vuol dire anche fin quando non se ne ammazza uno per metterne un altro al suo posto.

ELETTORI ED ELETTIVI

Gli Elettori sono a ogni generazione un numero variabile tra sessanta e cento, anche se i principali e più potenti ammontano ad appena una dozzina: tre Arcioroscopi, il Gran Maestro degli Inospitali, il Re di Boemienna, il Conte Palatino del Meno, il Duca di Massonia, il Margravio del Brandoborgo, il Langravio di Bragabante e i Duca-Conti di Bevaria, Luniborgo e Borgorogna. In teoria, per antichi accordi araldici, ne avrebbe diritto anche la Regina di Taglia,

se solo si trovasse da qualche parte un pretendente al trono con titolatura valida...

L'attuale Imperatore d'Altomagna, supremo Dispositore di tutti i beni inalienabili e imprescrittabili del Demanio Imperiale, è Federico Carlo Barbarossa Magno e Bevo e Quantalotto a Piacemento del Torrione e Tassi di Aquisgrana, Primo del Suo Nome, Secondo del Suo Cognome, Terzo del Suo Soprannome.

I Principi del Torrione e Tassi governano direttamente uno dei principati più piccoli dell'Impero, quello di Aquisgrana sul Meno e del suo circondario, e sono – paradossalmente – di origini galaverne, in particolare di Bergascia (o Brescia-mo, vai a capire...) e Tarantasia. La storia della loro ascesa al trono è illustre e degnissima di essere tramandata e appresa, ed è nota come l'Evocazione del Demanio. La riportiamo qui affinché anche voi canaglie del sud ne possiate trarre indubbio insegnamento.

L'ASCESA DEI TASSI

Circa un secolo addietro, poco dopo l'episodio della morte di Buemondo il Grasso e della controversa nascita del Regno di Taglia, la famiglia Tassi di Galaverna si distinse agli occhi dell'allora Imperatrice Massimiliana di Usbergo nel “servizio della sociale e mercantile corrispondenza, raccogliendo missive e involti dai negozianti e dal governo, per recapitarli in ogne civitate ove richiesto”. La compagnia fondata da Giannotto de' Tassi (pare di origine selvatica) ebbe talmente tanto successo che questa venne incaricata anche dell'esazione dei tributi e delle gabelle, con la sgradevole ma geniale idea che “chi meglio di un dannato straniero proveniente dal sud potrebbe esigere il denaro ai mercanti e ai popolani dell'Impero? Essi sono già odiati e considerati malversatori, e non sarà necessario pertanto rendere odiosi i bravi funzionari altomanni ai loro occhi...”. Tanto fu importante questa organizzazione nelle successive ristrutturazioni dell'Impero che, a quanto pare, gli stessi termini usati per indicare le tasse, le poste e le im-poste derivano dal loro nome e dai loro primi servizi.

L'idea si confermò talmente vincente e i corrieri dei Tassi così efficienti che essi ascesero in pochi anni al rango di vero e proprio sistema circolatorio dell'Impero. Missive, consegne, lasciapassare, raccomandazioni, spiate, ricatti, bandi pubblici, tasse, benefici, privilegi, prebende, appalti: tutto passava per le loro mani. A questo si aggiunse ben presto



anche la gestione delle strade principali, dei ponti e dei moli della federazione, delle dogane, delle stazioni di posta, dei servizi di diligenza e traghetti ufficiali, e perfino delle cancellerie e degli archivi imperiali necessari per svolgere il proprio lavoro... in soli venti anni, Massimiliana di Usbergo si ritrovò per le mani un sistema di servizi, burocrazia, vie di comunicazione e beni federali imperiali mai visto prima, a cui venne dato collettivamente il nome di "Demanio Imperiale" e che sovrastava per importanza e autorità tutti gli aspetti analoghi in mano a principi e feudatari locali. Per gestire in maniera più controllata questa rete di attività e possedimenti federali, la cosca dei corrieri dei Tassi venne investita di autorità pubblica e rinominata Equimpero (vedi pp. 54-55), togliendo però parte del potere assoluto alla famiglia galaverna.

AQUISGRAMA

Ma, come dice il proverbio, "il demanio è facile da chiamare, difficile è mandarlo via".

Forte del proprio successo travolcente e in cambio della cessione del proprio piccolo impero privato alla Corona d'Oro, senza battere ciglio Giannotto de' Tassi chiese e ottenne per sé e la propria famiglia un'investitura dinastica e un intero principato elettorale. Gli fu concesso e assegnato (probabilmente con un po' di puzza sotto il naso) il più piccolo, remoto e sgradevole tra tutti: Aquisgrama, una città angosciata dal lezzo nauseante che saliva dai suoi terreni termali e che nessun altro voleva governare (vedi anche pp. 64-71).

Senza crearsi troppi problemi, i Tassi si insediarono in quel fetido angolo di Impero e ne fecero il cuore della propria ragnatela di intrallazzi, tutt'altro che in declino. Il successore di Giannotto e primo principe del nuovo distretto elettorale fu Guarisco de Tassi d'Interesse (un ramo della famiglia proveniente dall'omonimo borgo galaverno), che assunse tale nome grazie allo sfruttamento intensivo delle sorgenti termali di Aquisgrama per fini medicamentosi. Il traffico dei malati, degli infermi e dei pellegrini verso le "miracolose acque dei bagni di Aquisgrama" diventò il nuovo affare familiare e aumentò negli anni a dismisura, grazie anche alla fondazione in tutto il paese dei Santuari della Nostra Dolce Signora di Sottoterra, splendide cappelle e chiese dove si organizzano continue questue per i malati e pellegrinaggi verso la Cattedrale di Aquisgrama e i suoi centri curativi.

Nel frattempo, la famiglia si imparentò con i ricchissimi Del Torrione di Tarantasia dando vita a un emblema familiare detto Torrione e Tassi. Grazie ai nuovi alleati, esperti nel mercanteggio, nel prestito a usura e in altri campi della libera imprenditoria, i fondi raccolti tramite le estorsioni, le truffe ai viaggiatori e il monopolio del traffico degli infermi furono continuamente reinvestiti per abbellire la città e studiare di anno in anno nuove misure per arginare il rinomato fetore.

Quando poi, nei decenni successivi, alcune cosche dell'Onorata Società furono attirate dalla promessa di grandi affari al nord, fu sempre la capitale del piccolo principato a diventare la base delle loro malversazioni, che ebbero il complice benestare dei principi locali. All'ombra dei palazzi dei Torrione e Tassi, ricalcando la struttura e l'organizzazione della loro cosca di messaggeri e corrieri, stava per nascere anche Peste Tagliane (vedi pp. 56-57).

CARLO FEDERICO BARBAROSSA MAGNO

Infine, di recente, un monaco spezziale, trovò la soluzione ai fetori del sottosuolo di questa colonia imprenditoriale peninsulare nell'Impero: mescolando dei sali speciali alle acque grame del sottosuolo, direttamente nel punto in cui esse sgorgano dal fondo del mondo, i vapori e il lezzo venivano del tutto stemperati e assumevano una fragranza balsamica.

Da quel momento in poi, quel borgo medicamentoso ma controverso divenne una vera e propria città giardino, un insediamento monumentale al centro di numerose vie di pellagrinaggio, senza più alcun difetto eclatante.

A quel punto, con un colpo di mano rimasto nella storia dell'Impero, Bono Annullo del Torrione di Tarantasia e dei Tassi di Interesse, Principe Elettore di Aquisgrama, riuscì a orchestrare la propria elezione al soglio imperiale, divenendo l'attuale detentore della Corona d'Oro con il nome di Carlo Federico Barbarossa Magno eccetera eccetera.

In questo modo, il collegio dei principi elettori si poteva tenere tutti gli anni in tale splendido luogo, per un mese e passa di bagordi, bagni rigeneranti, passeggiate tra i fiori, giochi amorosi e banchetti luculliani, a spese dello Imperatore, e lontano da beghe familiari, impegni amministrativi e noiosi consorti.

Detto ciò, la calata dello Imperatore dai Monti della Corona e la volontà di far sposare sua figlia Lelia a Morgantino del Torrione, loro lontano cugino, rappresenta un perfetto incastro diplomatico grazie al quale tutta la Galaverna divrebbe rapidamente un nuovo feudo diretto della famiglia imperiale. Peccato che Lelia non sia particolarmente d'accordo con questa idea.

Dopotutto, si sa, il demanio fa le pentole, ma non i coperchi...





Aquisgrama, la Capitale Imperiale

APPROFONDIMENTO SULLA CITTÀ PALATINA DELLO IMPERATORE DI ALTMAGNA

Una canaglia del Regno che posasse lo sguardo su Aquisgrama sarebbe convinta probabilmente di stare sognando, di essere arrivata a Urania o di essere finita nel Reame dell'Incontrario. Monumenti colossali, giardini, marmi puliti e lucidati, ogni cosa in ordine, nemmeno una cartaccia per terra, tutti che salutano "buongiorno" e "buonasera"...

I birri cittadini indossano divise tutte uguali (le chiamano addirittura "uniformi"), pulite, piegate e prive di buchi. Non ci sono randagi in giro, né topi, né secchi di escrementi. Al mercato si trovano solo mercanti e acquirenti, che si dispongono in file ordinate: niente mendicanti, niente perdigorno, niente risse, nessuno urla, nessuno spinge, nessuno borseggia.

Ma che arcidiavolo succede qui?

La città di **Aquisgrama sul Meno**, attuale capitale del potere temporale dell'Impero Altomanno, sorge in una valle circondata da alte boscose e verdeggianti, scavata dal celebre fiume.

Oltre che per la sua valenza politica di Città Palatina, ovvero di sede imperiale, corte amministrativa e luogo di raduno del collegio dei Principi Elettori, Aquisgrama è nota anche come incantevole Città Giardino e rinomato centro termale. La sua architettura è magnificente e solenne, rinnovata dai recenti amministratori con palazzi e monumenti impressionanti, fondendo lo stile draconianico più classico con quello più recente dell'arte goetica, ben affermata nell'Impero.

Fondata (come quasi tutto del resto) all'epoca dell'Impero Draconiano, Aquis Gramae prendeva il suo nome proprio dalle sorgenti calde sotterranee che ne impreziosiscono il sottosuolo, ben note anche ai pagani di quei secoli perduti e molto apprezzate per le loro qualità curative. Tali sorgenti tuttavia avevano sapore amaro e puzzavano di uova marce, situazione che rendeva i bagni e i centri termali molto efficaci ma anche nauseanti all'olfatto. Per ovviare a questo sgradevolissimo effetto collaterale, i signori locali hanno elaborato ogni sorta di espedienti: riempire la città di fiori e piante odorose che smorzassero il mefítico tanfo sotterraneo, imporre per la prima volta il vomitatico, la tassa sul vomito, costringere la popolazione locale a fastidiose operazioni cerusiche per bruciare i recettori odorosi del naso, e così via.

Nonostante tale privilegio naturale, per questo motivo la città ha a lungo languito, rimanendo per secoli un centro del tutto secondario.

Oggi, invece, Aquisgrama è una città ricca e orgogliosa, sede di traffici e complotti, un faro di grande cultura accademica e punto di partenza delle campagne militari, come quella del 1021-1023 verso le province riottose a sud dei Monti della Corona.



LEGENDA PER LE CANAGLIE

1. GRAN VERME
2. CATTEDRALE E CAPPELLA IMPERIALE
3. TERME MAGGIORI
4. CASTELLO DEL TORRIONE E DEI TASSI
5. ARCIACADEMIA IMPERIALE
6. LA CASA PICCOLA
7. PALAZZO DEL CONTESTABILE
8. MERCATO DEL PESCE
9. VIALE DEI GIGANTI
10. ARENGO





LEGENDA PER LE CANAGLIE

1. IL GRAN VERME. Il fiume Verme (Wyrm, nella lingua altomanna) è un affluente del Meno e il corso d'acqua che rappresenta la principale fonte idrica cittadina, se si escludono le sorgenti termali. Narra la leggenda, che secoli addietro, Sant'Emmero Sauroctono affrontò il terribile "verme" (si spera che le fonti alludano a un drago) dei monti attorno alla città e lo imbrigliò in catene per condurlo in esposizione in città. La leggenda parla sicuramente (oppure no?) dell'imbrigliamento del fiume da parte degli Abati di Sant'Emmero, che lo fecero irregimentare e lo costrinsero nei canali sotterranei che oggi attraversano il sottosuolo di Aquisgrama. Sfruttando parte delle cisterne e dei canali draconiani, a quel punto gli abati trasformarono quel corso d'acqua impetuoso in un flusso continuo di acque chiare e fresche, per le fontane, i canali, e i vasconi cittadini, e così ancora oggi il Verme scorre sotto la città, emerge da tubature e nei due fossati concentrici cittadini, e ritorna sottoterra per poi confluire a valle nel Meno.

2. LA CATTEDRALE E LA CAPPELLA IMPERIALE. Tali strutture costituiscono i monumenti sacri più importanti della città. La grande Cattedrale è maestosa come poche altre, con statue che ne abbelliscono ogni lato. Nonostante ci siano dei lavori a una guglia, la struttura appare magnificente e curata. Una piccola piazza sorge davanti alla scalinata, che ostenta le insegne del Patriarcato di Elevezia e dello Imperatore. Grazie a continui saccheggi, mercimonio di reliquie e tesori sacri, appropriazioni indebite e atti di veridicità contraffatti, i Tassi e Torrione hanno accumulato qui spoglie di antichi sovrani, scettri e corone imperiali, resti di santi e beati, e ogni sorta di oggetti di venerazione devozionale e antiquaria potessero servire ad attirare in città fedeli e gonzi da tutto l'Impero, come per sottolineare l'eterna funzione di capitale imperiale della città, di fatto contraffatta e risalente a pochi decenni prima.

La Cappella Imperiale, che è datata a oltre cinque secoli addietro, e il suo immenso Tesoro, che basterebbe per una decina di Colpi Grossi, costituiscono il suo cuore. Intorno a essi, il nucleo originale della cattedrale nel corso dei secoli venne più volte ampliato risultando in un curioso e unico miscuglio di stili architettonici, compreso il recente e molto in voga stile goetico, basato su un unico connubio di architettura sacra, conoscenze sapienziali e occultismo stregonesco. È questo il luogo nel quale tradizionalmente gli imperatori ricevono la loro corona dalle mani dell'Oroscopo di Aquisgrama. La Cattedrale è intitolata a Nostra Signora di Sottoterra, in quanto protettrice e dispensatrice delle acque termali locali e delle loro virtù medicamentose.

3. TERME MAGGIORI. Le famose acque termali di Aquisgrama si dice uccidano tutto ciò che non riescono a guarire. Il più famoso complesso termale cittadino è quello delle

Terme Maggiori, a pochi passi dalla Cattedrale e dal Castello, ma ne esistono decine di minori, sparse qua e là tra le due cinte urbane.

L'edificio principale è costruito in un grazioso stile draconiano neo-arcaico, con una grande sala colonnata aperta e due enormi padiglioni, ognuno dei quali presenta due fonti termali e diverse vasche per le abluzioni. Molti cittadini di Aquisgrama e migliaia di pellegrini ogni anno sfruttano queste terme, in quanto credono che abbiano degli effetti taumaturgici, ed effettivamente qualcosa di vero ci deve essere: di sicuro le acque termali di Aquisgrama non faranno ricrescere un braccio perso in battaglia, ma per lo meno possono alleviare gli effetti di sbornie epiche, allergie, morbi minori, fatica, parassiti, funghi della pelle e altri sgradevoli contrattempi.

4. CASTELLO DEL TORRIONE E DEI TASSI. Questo splendido edificio, altezzoso e supponente come la dinastia che vi risiede, era in origine un'abbazia palaziale utilizzata dai monaci beredettini di Sant'Emmero e occupata dal potente abate che gestiva la città prima dell'avvento dei Tassi. Non appena ebbero ricevuta la città e il suo comproprietario come feudo elettorale, i Tassi scacciarono in malo modo i monaci e presero possesso della struttura, ingrandendola e abbellendola molte volte nel secolo successivo.

La struttura più caratteristica del complesso è senz'altro il serraglio, che ospita belve e mostrosità provenienti da tutto l'Impero: un imponente pretzelwurm, dei dildapp, una vecchia aquila a due teste, simbolo imperiale da secoli, una coppia di skvader e un'intera nidiata di vulpertinger.

5. ARCICANCELLERIA IMPERIALE. Questo edificio labirintico ospita l'inesplicabile, elefantica e parassitaria macchina dell'amministrazione imperiale altomanna. Al suo vertice, quasi una leggenda, si troverebbe l'Arcicancelliere Aulico Marchese-Conte Corrado Maria Balabam, che voci di corridoio dicono essere niente di meno di un serafino, un santo o un apostolo. Un gradino al di sotto del Marchese-Conte Balabam si trovano l'Arcicancelliere Penitenziario Plenipotenziario Principe Oroscopo Cobram, l'Arcicancelliere Camerario Ciambellano Camerlengo Gran Maestro d'Altomagna Lobbiam e l'Arcicancelliere Siniscalco Tribunalizio e Avvocatizio Megalom, ma all'interno del palazzo hanno sede anche tutti gli altri Direttori Generali, Cavalieri di Gran Bussolotto e Visconti Imperiali che servono al mantenimento della burocrazia imperiale.

Finire all'Arcicancelleria è un incubo per chiunque, perfino per quelli che ci lavorano, nonostante costoro siano in possesso di privilegi e prebende sognate da ogni comune cittadino. Avere una richiesta o un diritto da esigere è l'inizio di trame interminabili e inutili, rivolgervi



una protesta o un contenzioso significa decidere coscientemente di infilarsi all'inferno con le proprie gambe.

Si vocifera addirittura che l'Arcicancelliere Aulico abbia nel proprio ufficio la temuta Cisterna dei Servi della Gleba, un immenso pozzo circondato da una vetrata trasparente, ove i questuanti più meritevoli e fortunati hanno l'onore di nuotare insieme ad alghe, muffle e acque reflue. Ma questa, probabilmente, è un'esagerazione...

6. LA CASA PICCOLA. Presso il celebre mercato del pesce cittadino si trova uno degli edifici più antichi di Aquisgrama, la cosiddetta Casa Piccola, nient'altro che un giro di parole per segnalare il casino più noto della città. A causa di antiche ripartizioni demaniali e della continua stratificazione degli usi e delle funzioni di questi edifici, la Casa Piccola, che in realtà è un edificio enorme, ospita una rivendita di ciarpame magico al piano terra, un sotterraneo adibito a Tribunale dell'Inquisizione, con tanto di prigioni e sale delle torture, una cappella dedicata alla celebrazione di funerali al primo piano e un postribolo dotato di sale da gioco e cucina, molto costoso, nel sottotetto. Una leggenda popolare vuole che dai sotterranei parta un passaggio segreto che conduce al quartier generale dell'Inquisizione, il sinistro e temuto Priorato Patibolare di Aquisgrama.

Secondo i frequentatori del postribolo, invece, tra le celle del Tribunale sarebbe imprigionato un uomo il cui viso è celato da una maschera di bronzo. Egli sostiene di essere il vero erede al trono, ma la verità è che "Faccia di Bronzo" è solo un inesistente millantatore, condannato alla prigione per le sue assurde e sfacciate panzane.

7. PALAZZO DEL CONTESTABILE. Un tempo l'antico palazzo dove veniva amministrato il governo e la giustizia di Aquisgrana, oggi è la sede del Contestabile cittadino, una figura voluta dallo Imperatore per assumersi tutto il biasimo e le contestazioni (appunto) del popolo, dei maggiorenti e dei pezzi grossi, mentre lo Imperatore e l'Arcicancelleria possono prendersi il merito di tutti i provvedimenti più amabili e apprezzati. Attuale Contestabile di Aquisgrama è il Gran Prestanome Ugo di Lungariva, che la tradizione popolare afferma essere stato preso come "uomo di paglia" tra i più umili segretari dell'Arcicancelleria per attirare a sé il rancore popolare.

8. MERCATO DEL PESCE. Aquisgrama è sempre stata una città mercantile e il suo mercato più vecchio e conosciuto è quello "del Pesce", che oggi è costituito da un gran numero di terrazze, spazi aperti e chiusi, atrii e balconate, nel cuore stesso del Vecchio Borgo.

Anche se il nome rimane quello classico, qui non viene venduto solo il pesce, ma ogni mercanzia immaginabile. Qualunque oggetto di equipaggiamento, intruglio, diavoleria, merce esotica e rara, è disponibile nell'uno o nell'altro dei suoi stalli e delle sue botteghe, ma a un prezzo due volte maggiore rispetto ai normali tariffari del Regno. Cosa davvero incredibile a vedersi, inoltre,

sembra che in città non esistano merci scadenti o contrattate e che i birri locali siano davvero attenti a questo genere di cose.

I mercati e le vie di Aquisgrama sono animati e gremiti di persone a ogni ora del giorno, ma a quanto pare il borseggio, il ricatto e il taglieggio non esistono: i birri locali sembrano essere ovunque, la brava gente della capitale non tollera incidenti, furtarelli e molestie, e ogni mano che si allunga troppo rischia di venire mozzata...

Al contrario, Marcolfa la Gattara, un gatto lupesco, raccolge ogni sera gli scarti del mercato e li distribuisce fra i gatti randagi di Aquisgrama. Si dice che, durante i suoi giri notturni, Marcolfa vede e sente un sacco di cose, e che i suoi gatti le rivelano tutti i segreti della città...

9. VIALE DEI GIGANTI. Questa via monumentale è stata eretta dall'attuale imperatore spianando tutti gli edifici popolari sul suo tracciato, foderando di marmo selciato e balaustre e tirando dritto dal suo castello fino alla Porta Imperiale, altrettanto opulenta e di cattivo gusto. Il primo tratto del viale è stato fiancheggiato da colossali statue eroiche che raffigurano tutti i principali imperatori a partire da Draconio, come a sancire una linea di discendenza che attraversi senza colpo ferire la fine di Plutonia e la guerra dei Mille Anni. Poiché nessuno dei cittadini li riconosce, tuttavia, questi vengono scambiati per prodigiosi giganti delle leggende, come Pantagruele, Sacripante, Ferraguzzo e altre figure simili. Lungo il viale si tengono le parate ufficiali e partono o ritornano le armate per la guerra. L'ultima volta che il viale è stato attraversato, è stato nella primavera del 1021, quando lo Imperatore, la sua corte, il Commendatario Reginaldo e la Principessa Lelia hanno lasciato Aquisgrama per raggiungere i domini meridionali.

10. BIRRERIE. Una delle cose più incredibili di Aquisgrama, perlomeno agli occhi dei viaggiatori provenienti dalla penisola, sono le Birrerie (o Bieraus, come dicono qui): un incrocio tra guardiole di armigeri e bettole. Questi locali rappresentano la più classica e diffusa delle bettole locali, locande e taverne, ma con alcune formidabili differenze da quelle del Regno: per prima cosa vi si serve principalmente birra, che costa meno dell'acqua, e il vino non sanno cosa sia; il degno accompagnamento è quello di salsicce, cavoli bolliti, panini croccanti tutti attorcigliati tra loro e salumi vari. Per seconda cosa, sono luoghi dalla pulizia impeccabile e sospetta, poco chiassosi e perfettamente ordinati. Le risse sembrano impensabili e se qualcuno dovesse rovesciare della birra sul pavimento, o sputare negli angoli, si troverebbe subito da presso i gestori con uno straccio in pugno, pronti per farglielo pulire.

Per ultima cosa, la più incredibile, le Birrerie sono gestite proprio dai birri, da cui prendono il loro nome, e sono di fatto le caserme locali: i birri sono i principali avventori e svolgono qui le pause prima, durante e dopo le loro ronde, mentre osti e camerieri sono mogli, fratelli,



padri e figli di altri birri, ufficiali o birri in pensione. Se le guardie cittadine dovessero catturare un facinoroso o un rissaiolo che dà fastidio in città, lo porterebbero alla birreria più vicina, lo farebbero sedere, gli servirebbero qualcosa da bere e mangiare, poi gli farebbero un discorsetto e lo rimanderebbero a casa, dopo avergli fatto pagare uno o più giri di bevute per tutte le guardie presenti (una sorta di multa, a volte estremamente onerosa). Il clima conviviale, le risate e il biondo nettare appianano ogni dissidio, e il prigioniero capisce che è meglio non rovinare il seppur costoso idillio conciliatorio. Nei casi più gravi, i prigionieri vengono "trattenuti" nelle camere della birreria, come una sorta di prigione locale, fin quando qualcuno non paga i dovuti giri di bevute, il conto della birreria e gli altri danni eventualmente accumulati. Il sistema sembra funzionare perfettamente, perlomeno per i reati di poco conto.

Questo clima conviviale e beonesco sembra anche alimentare a dismisura le campagne di arruolamento di volontari nelle forze armate cittadine e imperiali. Sono innumerevoli le canaglie e i perdigiorno finiti in una di queste birre, che si sono addormentati al tavolo e si sono risvegliati al soldo dello Imperatore per i successivi cinque anni. Si calcola che circa cinquecento persone scompaiano ogni anno ad Aquisgrama, e almeno trecento di loro facciano ora parte di un qualsiasi ordine o forza armata ufficiale dell'Impero.

LEGENDA PER IL CONDOTTIERO

1. PORTE DI SOTTERRA. Un complesso monumentale di condutture, bottini, peschiere, vasche, cisterne e passaggi di servizio corre sotto tutta la città, dove in altri centri di origine draconiana si trovano fogne, cloache e covi di furfanti e pantegani. Ma il sottosuolo di Aquisgrama è differente: pulito, ben curato, regolamentato al traffico, sorvegliato da guardie in uniforme bianca e impeccabile, fresco e profumato di fiori e muschi: una città sotto la città che rende orgogliosa ancora una volta la gente dell'Impero della propria attuale capitale.

Questa parte della città è molto frequentata, soprattutto nei giorni più caldi e in quelli più piovosi, quando passeggiare sotto le volte ombrose, tra cisterne e canali, è ancora più gradevole.

Le numerose Porte di Sotterra presenti sul livello stradale rendono molto semplice entrare e uscire da questo livello più basso.

2. SEDE DI PESTE TAGLIANE. Questo lugubre palazzo è la sede locale di Peste Tagliane, dotato anche di una stalla speciale posta lì accanto per il servizio di Peste Celere. Quando il cliente richiede tale servizio, i Pestini possono infatti utilizzare cavalcature speciali alteate in stalle come questa, e chiamate Malafreni, visto il colorito giallo del manto e ogni sorta di piaghe e malanni equini che si portano addosso.

11. ARENGO. L'anello più esterno della città, subito all'interno del canale che definisce la forma urbica, è detto Arengo e costituisce oggi una via molto frequentata. Aquisgrama non è stata più oggetto di veri attacchi da secoli, per cui le vecchie mura di cinta sono state abbattute da tempo, le ronde sono diventate delle parate, e le sue fortificazioni trasformate in palazzi di rappresentanza per generalissimi e nobili ufficiali.

Per dimenticanza e abitudine, invece, le molte porte urbane sono state lasciate in piedi. Le principali si trovano ai quattro lati e si chiamano Pontorre, Mastiore, Colottorre e Stortorre, per via delle quattro torri che si trovano in loro corrispondenza.



3. GRANSTORMO. La Torre del Gran Stormo, così detta per le cornacchie imperiali che ne frequentano il sottotetto, è il più alto edificio della città, ed è quanto rimane di un'antica fortezza cittadina, oggi distrutta. L'edificio conserva l'archivio della città, ordinato secondo un bizzarro sistema. I documenti più recenti vengono stipati al piano terra, per poi, decennio dopo decennio, venire spostati sempre più in alto, di piano in piano, man mano che se ne continuano a creare di nuovi. Alla fine, vecchi ormai di secoli, quelli che raggiungono il sottotetto servono da lettiera e truciolo per i corvi dell'ultimo piano.

Una confraternita religiosa ha ottenuto di occuparsi dell'archivio, in cambio di poter disporre della torre: sono i Magostiniani, un bizzarro incrocio tra monaci, chierici e maghi, la cui dottrina estremamente complicata si va da qualche decennio diffondendo nell'Impero.

4. VECCHIO BORGO. La parte più interna della città è anche l'antico borgo draconiano di Aquisgrama. Qui sorgono molte botteghe, negozi e bettole cittadine, più antiche di tanti castelli dell'Impero. Un percorso speciale all'interno del borgo è chiamato Aureo Miglio ed è oggetto di leggende, pratiche festose e celebrazioni goliardiche. Chiunque decida di compierlo deve partire dalla Rino-



mata Bettola dei Mascalzoni, a due isolati dal Mercato del Pesce, e terminare alle Culotte di Maciste, bevendo un boccale di birra a ogni tappa nel corso di una sola notte. Su incarico del Contestabile di Aquisgrama, Maciste, il proprietario dell'ultima bettola della fila, ha l'incarico di donare un aureo imperiale, del valore di dieci monete d'oro comuni, a chiunque vi riesca. Tuttavia, poiché le tappe sono ventiquattro, nessuno è mai davvero arrivato in fondo all'Aureo Miglio e il favoleggiato premio è più che altro un trucco per far pagare prima due dozzine di birre e alimentare le casse dei tenutari del Vecchio Borgo. Si vocifera addirittura che l'ultima birreria nemmeno esista, ma sia un'allucinazione collettiva riportata da coloro che riescono a superare la ventesima birra, poco prima di cadere riversi sul selciato...

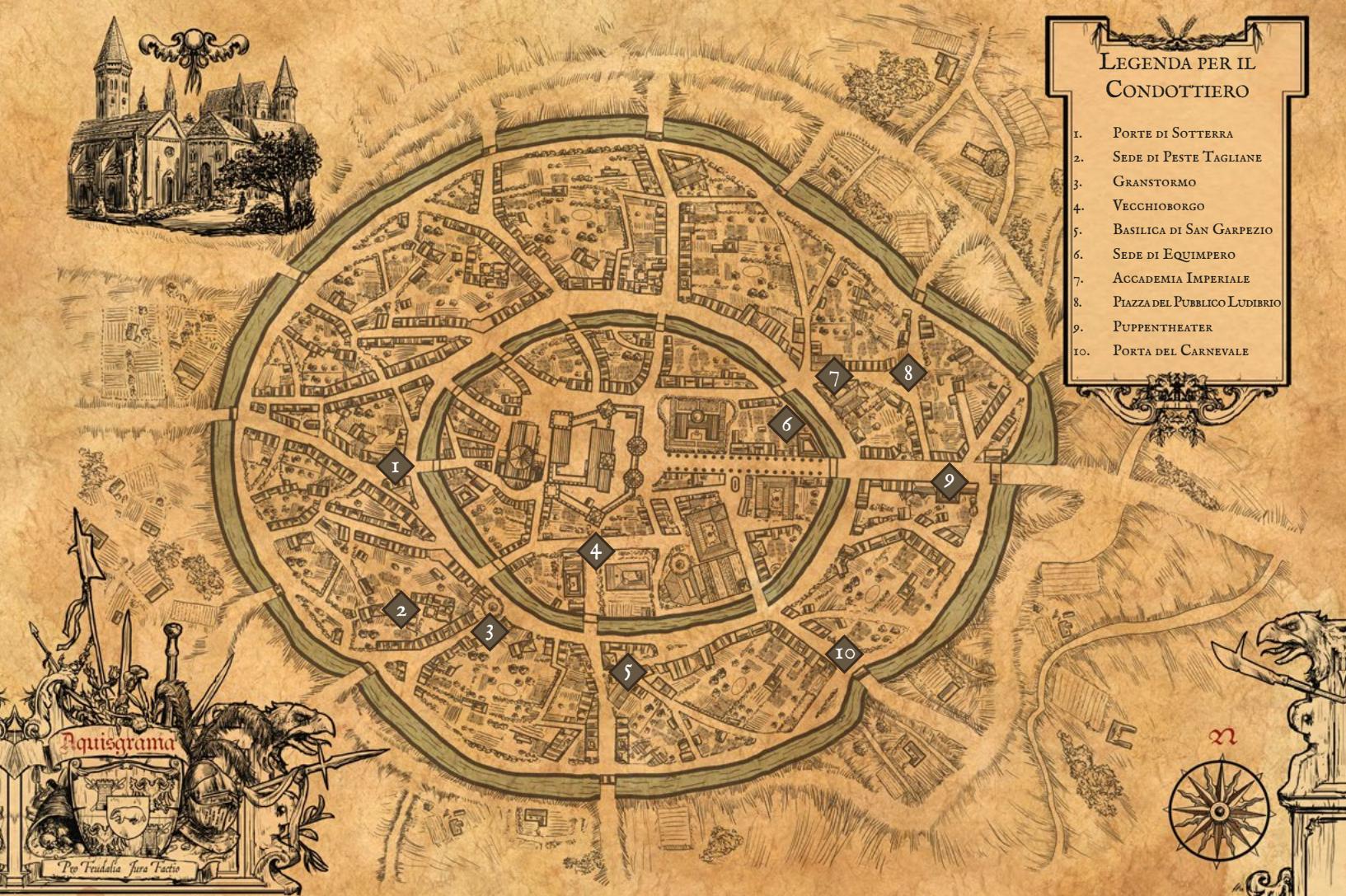
5. BASILICA DI SAN GARPEZIO. Tra gli artefatti e le reliquie più importanti dell'Impero vi sono i lavori realizzati secoli or sono da San Garpezio, falegname e burattinaio di Piccadora, poi trasferitosi come emigrante nell'Impero, dove fece fortuna.

Garpezio da Montebrugola era un umile artigiano del SuddiTaglia, detto anche Piè di Massello per via della lignea gamba che dovette adottare in sostituzione di quella persa in un incidente di lavoro. Tuttavia, per il suo

buon cuore, egli ricevette dal Fato Padrino un ciocco di legno di fanfaluco, che subito Garpezio lavorò in modo da realizzare una protesi adatta. Ben presto la sua gamba di legno turchino gli permise di rimettersi in piedi e al lavoro senza ulteriori sforzi, e anzi... il suo lavoro pareva di giorno in giorno sempre migliore.

Come guidato dalla sua stessa gamba, Garpezio iniziò a realizzare burattini e strumenti sempre migliori, poi perfino congegni, automi e meraviglie di ogni genere. Quando la sua bravura iniziò ad attirare attenzioni sgradite al paesello, Garpezio prese baracca e burattini – letteralmente – convertì la sua bottega in un carrozzone e se ne andò, raggiungendo ben presto Aquisgrama. Qui, egli si distinse da subito per invenzioni, congegni e trovate, e divenne ben presto noto come Il Falegname di Dio per le sue opere sacre e il suo tocco ineguagliabile. Garpezio lasciò dopo la morte un numero impreciso di oggetti magici e marionette dietro di sé, soprattutto Santini, e diede vita all'arte dei congegnieri e dei burattinai di Altomagna, oggi diffusissima.

D'altra parte, la sua gamba turchina fu la principale reliquia e oggetto di venerazione da parte dei fedeli altomanni, tanto da essere custodita in bella vista sull'altare maggiore della prima chiesa a lui consacrata, la Basilica di San Garpezio ad Aquisgrama.





Tuttavia, il culto non tenne lontani i ladri da tale opera e un giorno la gamba sparì... anche se alcune leggende narrano che essa se ne andò da sola, saltellando via nella notte.

6. SEDE DI EQUIMPERO. La temuta sede centrale di Equimpero, la tentacolare organizzazione che si occupa di tasse, gabelle, taglie, posta, certificazioni, permessi, patenti e ambascerie, direttamente per conto dello Imperatore.

Attualmente a capo di tale organizzazione vi è Santi Predanari, Primo Incamerario di Corte, divenuto referente dei Messi Imperiali esclusivamente per la crudeltà dimostrata nel corso degli anni nell'esazione delle imposte. Pare che costui abbia bruciato i granai dei contribuenti anche solo per un tallero mancante, e che abbia lasciato a mezze brache per un intero inverno alcuni contadini non aventi decima sufficiente da versare.

L'ultima sua trovata è quella di aver attivato un sistema che consente di effettuare reclami e perorazioni contro le malversazioni e gli abusi della propria stessa organizzazione. Il sistema è efficientissimo e ha portato a numerosi concordati, conguagli, raggugli e rimborsi, ma si paga profumatamente, con in aggiunta una speciale tassazione e la necessità di acquisto di una marca da bollo. *Genio!*

7. ACCADEMIA IMPERIALE. L'Accademia Imperiale di Aquisgrama, anche detta l'AIA per la qualità dei suoi docenti, è stata voluta dall'attuale casa regnante per via di un certo disagio nel non possedere alcuna scuola, collegio o facoltà degna di questo nome all'interno della capitale. L'Accademia fornisce carriere di studi estremamenteeterogenee, spesso inutili o bislacche, come Medicina Termale e Venerea, Metodologia Marziale, Devozione Comparata, Storia delle Rilegature, Elementi di Cancelleria, Lavorazione del Metallo, Psicopatia, Oligomineralogia e Scienze della Deformazione. Per il suo ingiustificabile prestigio essa attira ogni anno centinaia di disgraziati che sperano che il Papellum Studii et Vernaculi rilasciato dal Magnifico Accademico apra loro le porte della felicità e della ricchezza.

Esiste una feroce rivalità fra le varie facoltà e gli studenti di ciascuna si distinguono indossando i colori della propria scuola; la pratica di scherzi goliardici e occasionali pestaggi colora la vita degli studenti. Le autorità cittadine tendono a ignorare queste incontinenze giovanili, che trovano il loro culmine durante il Carnevale di Aquisgrama. Nell'arco dei sette giorni di celebrazioni è normale per gli studenti assaltare i locali frequentati dagli studenti delle altre facoltà, gettare le matricole nel fiume Verme con dei pesi legati alle caviglie, e talvolta dare alle fiamme una taverna o una casa d'appuntamenti.

Iscriversi all'Accademia costa 1 moneta d'oro più le spese di alloggio, ma ogni anno il prezzo raddoppia, in un innovativo sistema ideato dal Preside della Facoltà di Aritmetica Scacchistica per penalizzare i più ricchi e stolidi degli iscritti.

È anche possibile comprarsi un titolo di studio, rintracciando i vari docenti infingardi in qualche bettola di malfaffare e pagando un empio guiderdone (di solito, saldare i conti arretrati del docente col bettoliere). Alla fine del corso di studi, si ottiene un attestato di Philosophiae Doctor; un titolo che non vale la carta su cui è stampato, ma garantisce un vantaggio carismatico relativamente ai soli iscritti all'Accademia.

Nonostante la pessima fama di questo istituto, niente più che una "stalla per somari e bolsi" secondo gli studi di settore, al suo interno vi sono comunque delle eccellenze, molto ben nascoste.

La Facoltà di Tanatologia, per esempio, sembra essere estremamente all'avanguardia, e il Preside acquista regolarmente corpi, frequentemente morti, sui quali compie esperimenti di anatomia. Un cadavere fresco viene solitamente pagato sei pezzi d'argento, di più se soddisfa una richiesta specifica.

Un'altra facoltà peculiare è il favoleggiato Collegio Introvabile, o "Facoltà di Non Rispondere", dove si praticherebbero le arti occulte. Per iscriversi bisogna prima scovarlo e riuscire a frequentarne le attività, il che rappresenterebbe il vero esame di ammissione iniziale. Una volta dentro, nessuno degli studenti deve poi parlarne o raccontarne i corsi di studi o le lezioni frequentate, pena l'espulsione immediata e la cancellazione della loro memoria. Molti dei genitori e dei tutori dei giovani che accennano loro di farne parte, tra sussurri e strizzate d'occhio, sospettano che il Collegio non esista (o che comunque il loro rampollo non ne faccia parte) e l'alone di segretezza sia solo un trucco per evitare di studiare davvero e frequentare i corsi reali.

Un'altra diceria dell'Accademia è che il Sigillo di Salus Sapientiae, simbolo dell'autorità del Magnifico Accademico, sia stato smarrito cinque anni or sono, e si trova in una delle birrerie cittadine, dove viene usato come schiaccianoci. Questo significa che tutti gli attestati rilasciati negli ultimi cinque anni dall'Accademia non avrebbero alcun valore legale, mancandone il sigillo.

8. PIAZZA DEL PUBBLICO LUDIBRIO. In questo slargo triangolare vengono emanate e applicate le sentenze dell'Ordine della Forca. Nello spiazzo sono elegantemente disposte delle gogne, delle berline, delle ruote e delle croci, delle gabbie di ferro e delle "pere dell'ignominia", più, ovviamente, un ampio e moderno patibolo proprio al centro, disposto in maniera tale da poter essere osservato da ogni lato.

Non solo qui vengono scontate pene corporali e assegnati ai relativi supplizi i malfattori passati per le maglie dell'Inquisizione, ma a volte si tengono anche dei Tribunali e delle sentenze pubbliche, qualora gli Inquisitori e i giudici del caso lo ritengano educativo.



9. PUPPENTHEATER. Un teatro di marionette assai antico, fondato molti anni prima, si crede, da San Garpezio. Secondo la maggior parte delle persone, si tratta semplicemente di un teatrino male invecchiato dove si svolgono spettacoli di burattini e simili, con ogni tanto qualche celebre pupo o pinocchio proveniente da lontano, che gira per portare i suoi spettacoli tra le città imperiali. I più informati e i più furbi tra i complottisti sospettano invece che il Puppentheater non sia altro che una copertura per un'organizzazione segreta di marionette che tramano per prendere il potere e muovere le fila di potenti e regnanti. Le visite delle marionette in tour non sarebbero altro che scambi di spie ed emissari internazionali delle altre sedi del "teatro", mentre dietro tale segreta consorteria si troverebbe la gamba turchina di San Garpezio, un vero e proprio signore del crimine internazionale.

Quelli ancora più intelligenti e furbi, pensano poi di nuovo che sia vera la prima ipotesi.

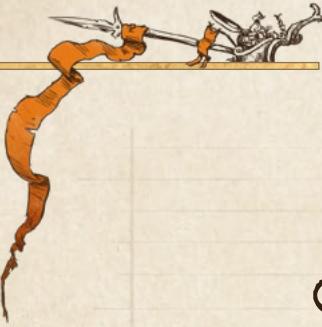
10. PORTA DEL CARNEVALE. La più famosa delle porte cittadine, a parte le quattro disposte ai punti cardinali, è la Porta del Carnevale, dove hanno inizio i sette giorni di celebrazioni dell'atteso evento annuale, l'unica settimana in cui ad Aquisgrama è concesso folleggiare, darsi alle risse e al devastro del pubblico demanio.

Qui, alla mezzanotte del primo giorno di festa avviene la Defenestrierung von Katzen – la Defenestrazione dei Gatti (durante la quale il borgomastro getta dei gatti vivi sulla popolazione festante), mentre la conclusione si tiene nel cortile della Cattedrale con la distribuzione del Katerbrühe (il brodino del dopo sbornia).

Tra questi due importanti momenti di aggregazione sociale, la popolazione di Aquisgrama per sette giorni abbandona ogni regola e le barriere fra le classi sociali crollano, anche grazie all'uso di maschere e costumi; balli e feste si svolgono tanto nelle residenze aristocratiche quanto nelle strade. Licenziosità e scollacciatura regnano e sono in effetti incoraggiate. Durante i sette giorni, la Camera di Commercio di Aquisgrama distribuisce gratuitamente ciotole della famosa Fischkopfsuppe (zuppa di teste di pesce) e pane raffermo.

L'espressione Karnevalkinder viene usata per indicare i bambini nati durante il picco di nascite nove mesi dopo la fine del Carnevale.





Anagrafe Imperiale

Il Regno di Taglia è un luogo discutibile e pieno di genTaglia, marmaglia e suddiTaglia.

I segretari e funzionari dell'Impero, stanno cercando da tempo di mettere ordine nelle documentazioni di nascita, matrimonio e morte che arrivano loro, quasi sempre incomplete, zoppicanti, falsate, contraffatte, imprecise e grammaticalmente incoerenti.

Spesso gli abitanti delle terre a sud dei Monti della Corona non hanno un cognome vero e proprio (a volte neanche un nome), ma dei semplici soprannomi, basati sul luogo da cui provengono, sul mestiere che svolgono quando ne hanno voglia, sul nome dei genitori o sui loro tratti fisici, comportamentali e mentali più evidenti. Ma questo non stupisce: basti pensare che perfino il nome più diffuso del loro cosiddetto paese, il Regno di Taglia, è conteso tra più parti, impreciso e ingiustificato dal punto di vista territoriale, araldico e dinastico.

I registri dello Imperatore, le liste di coscrizione e arruolamento, l'elenco dei ricercati di Equitagua e i pochi archivi cittadini che si preoccupano di stilare documenti sulla popolazione (di solito a fini fiscali), sono una messe infinita di informazioni indispensabili da questo punto di vista.

A seguito di svariati tentativi e compilazioni, la proposta ufficiale per regolare questa mole infinita di nomi, appellativi, ingiurie, cognomi e patronimici è quella che trovate in queste pagine.

Se volete generare casualmente i nomi delle vostre Canaglie, utilizzate uno degli elenchi seguenti, incrociate il vostro mese di nascita con il giorno di nascita e il gioco è fatto.

In alternativa, usate queste tabelle per scegliere i nomi e i soprannomi dei personaggi che la Cricca incontra nelle sue disavventure.

Impiegate questo documento dell'Anagrafe Imperiale a vostro rischio e consumo, uso e pericolo.

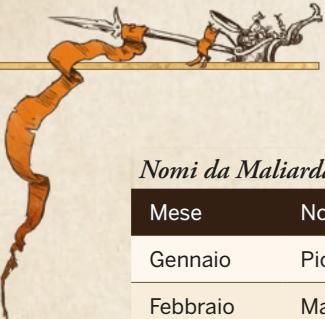


*Nomi da Bettola*

Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Ambrogio/a	1	Longosorso	17	Fiatofunesto
Febbraio	Giustino/a	2	Pozzocavo	18	Gozzolercio
Marzo	Brunello/a	3	Decapinte	19	Golasciutta
Aprile	Costanzo/a	4	Trincalesto	20	Culotonante
Maggio	Lodovico/a	5	Doppiomento	21	Manoforata
Giugno	Eraldino/a	6	Della Staffa	22	Panzatonda
Luglio	Romualdo/a	7	Lerciobaffo	23	Oculostorto
Agosto	Santino/a	8	Tergastanca	24	Sbronzafacile
Settembre	Donato/a	9	Scroccagiro	25	Magnobuzzo
Ottobre	Filomeno/a	10	L'Inesorabile	26	La Spugna
Novembre	Piccardo/a	11	Vescicanana	27	Sanzasoldo
Dicembre	Terenzio/a	12	Ingollarospi	28	Vinospunto
		13	Faucilarghe	29	L'Idrovora
		14	Gotarossa	30	Coitarospi
		15	Linguamolesta	31	Manicalarga
		16	Ruttopoderoso		

Nomi da Battaglia

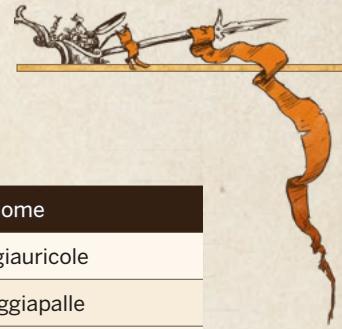
Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Norberto/a	1	Matamorganti	17	Brandiella
Febbraio	Aloiso/a	2	Duracervice	18	Culsilente
Marzo	Belisario/a	3	Occhiosghembo	19	Senzarto
Aprile	Genoveffo/a	4	Fortebrazzo	20	Fendiguelfi
Maggio	Adalberto/a	5	Cuordilepre	21	Scampafossa
Giugno	Pancrazio/a	6	Mandiricotta	22	Arraffamosche
Luglio	Duccio/a	7	Defecabrade	23	Affilamazza
Agosto	Brandino/a	8	Zampazoppa	24	Rissafacile
Settembre	Ubaldo/a	9	Dagamoscia	25	Sciabolaritta
Ottobre	Olindo/a	10	L'Ariete	26	Scampaforca
Novembre	Igidio/a	11	Rombodituono	27	Scorzadura
Dicembre	Eusebio/a	12	Magnachiodi	28	Malogrido
		13	Groppadicuoio	29	Felidefiato
		14	Petacchio	30	Rampicamura
		15	Zannaguzza	31	Il Mastino
		16	Voltadrappo		

*Nomi da Maliarda*

Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Piccarda	1	La Tergona	17	La Prioressa
Febbraio	Mariolina	2	Battisella	18	Sciancaomini
Marzo	Brunella	3	Belladinotte	19	Alzasottana
Aprile	Aloisia	4	L'Inviolata	20	Rubielabbra
Maggio	Lucrezia	5	Tananaña	21	Chiappatosta
Giugno	Assunta	6	Manidifabbro	22	Irsutibracci
Luglio	Gagliooffora	7	Aureachioma	23	La Stangona
Agosto	Gualtiera	8	Belladigiorno	24	Gattamorta
Settembre	Clotilde	9	Felidefiato	25	Semprestanca
Ottobre	Isadora	10	La Candida	26	Scuotilancia
Novembre	Griselda	11	La Domatrice	27	Pettodarme
Dicembre	Ubalda	12	Peldicarota	28	La Bonaria
		13	Magnapane	29	Gattamelata
		14	Selvaoscura	30	La Pertica
		15	Tronfiapoppa	31	Capadolente
		16	Gentilspирto		

Nomi da Cortigiano

Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Benenato	1	Frangicaste	17	L'Eremita
Febbraio	Oddone	2	Granbatacchio	18	Santaquaglia
Marzo	Gualtiero	3	Bellicapelli	19	Molino a Vento
Aprile	Donato	4	L'Azzimato	20	Mancallosa
Maggio	Iacopone	5	Il Fedifrago	21	Lestamano
Giugno	Bonifacio	6	L'Allupato	22	Boccadolce
Luglio	Ubaldino	7	L'Inclito	23	Il Villoso
Agosto	Ferruccio	8	Granborsello	24	Boccabuona
Settembre	Filomeno	9	Untantoalchilo	25	Sciancamano
Ottobre	Tristano	10	Spargipueri	26	Lingua d'Argento
Novembre	Gilberto	11	Spaventasuore	27	L'Errabondo
Dicembre	Puccione	12	Il Breve	28	Il Biondino
		13	Mazzaferrata	29	Peldicarota
		14	Rossagota	30	Il Marrubbio
		15	Stoccolone	31	Semprestosto
		16	Il Broccolo		

*Nomi da Guappo*

Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Zosimo/a	1	Magnaghironde	17	Frangiauricole
Febbraio	Donato/a	2	Sanzasoldo	18	Arpeggiapalle
Marzo	Trasamondo/a	3	Scordaflauti	19	Fumaspartiti
Aprile	Apollonio/a	4	Strimpellaliuti	20	Forametrica
Maggio	Carisio/a	5	Doppiosoldo	21	Pentatono
Giugno	Teodorico/a	6	Fischiavecchie	22	Manomonca
Luglio	Nepoziono/a	7	Strillacuti	23	Metallopesante
Agosto	Arnaldino/a	8	Bardomagno	24	Triaccordi
Settembre	Aigino/a	9	Percotipelli	25	Il Giullare
Ottobre	Beroaldo/a	10	Danzamorti	26	L'Incantante
Novembre	Ildeforico/a	11	Bellosguardo	27	Stonacampane
Dicembre	Fidentino/a	12	Cantastorie	28	Ruttaversi
		13	Ammaliamonne	29	Smielacorde
		14	Virtuosismo	30	Lanciacori
		15	Cultrombettta	31	Vessafolle
		16	Accordatriangoli		

Nomi da Cerusico

Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Santino/a	1	Bilanciabile	17	Cavadenti
Febbraio	Gavino/a	2	Segaossi	18	Manduacerbe
Marzo	Basilio/a	3	Purgapeccati	19	Leggiviscere
Aprile	Ubaldino/a	4	Pungicorpi	20	Mescipozioni
Maggio	Gaudenzio/a	5	Accoppasanti	21	Scrutastri
Giugno	Ildefonso/a	6	Mondanime	22	Versamiasmi
Luglio	Norberto/a	7	Speziasecca	23	Beccapunta
Agosto	Amanzio/a	8	Trincaliscio	24	Trafugacorpi
Settembre	Lotario/a	9	Salassabracci	25	Scacciamorte
Ottobre	Arduino/a	10	Spremipustola	26	L'Infamato
Novembre	Muziano/a	11	Scavafossi	27	Placaumori
Dicembre	Menadro/a	12	Estremunzione	28	Chetapianti
		13	Spargimorbo	29	Magnilutti
		14	Sussurrapreci	30	Nigratonaca
		15	Abbruciacarni	31	Cucibudella
		16	Il Praticone		

*Nomi da Notabile*

Mese	Nome	Giorno	Cognome	Giorno	Cognome
Gennaio	Santuccio/a	1	Appicciaroghi	17	Piagnafile
Febbraio	Moreno/a	2	Magnadanari	18	Forcantica
Marzo	Marconte/a	3	Appaltatutto	19	Il Pusillanime
Aprile	Ubaldo/a	4	Fintalagrima	20	Spremiplebe
Maggio	Cristantino/a	5	Magnapanne	21	Il Pescecanide
Giugno	Ferruccio/a	6	Sparaboiate	22	Sua Eminenza
Luglio	Lotario/a	7	Duesoldi	23	Il Dilapatore
Agosto	Vivione/a	8	Voltagabbana	24	Strillafuffa
Settembre	Silvione/a	9	Saltafossi	25	Manducapreti
Ottobre	Beomondo/a	10	Largatasca	26	Spargibene
Novembre	Gaddone/a	11	Attizzalivore	27	Equitaglio
Dicembre	Raniero/a	12	Il Biricchino	28	Vermilinguo
		13	Magheggione	29	Tergalinguo
		14	Il Gabelliere	30	L'Ubriacone
		15	Saltafazione	31	L'Eminenza Bigia
		16	L'Azzeccagarbugli		





Il Patriarcato di Grimorio IX

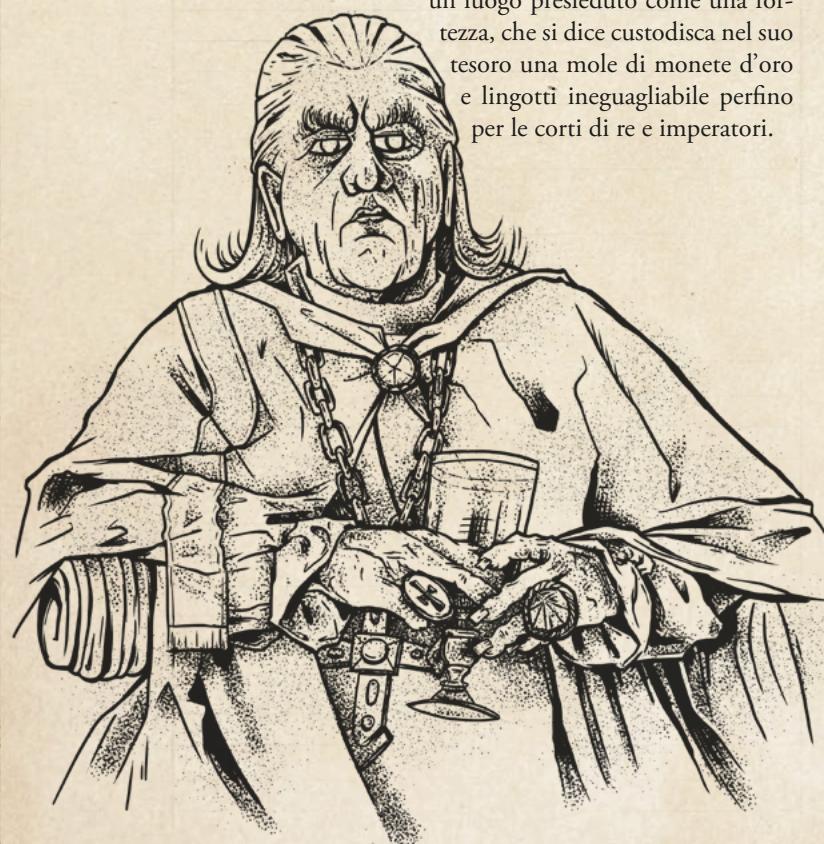
Si dice che non vi sia impero che si regga senza l'inganno e il consenso del popolo, e non vi è maggiore strumento di inganno e consenso della religione. Da questo punto di vista, il Patriarcato di Gregorio IX può risultare altamente istruttivo.

IL PATRIARCATO DI ELEVEZIA

Storicamente, l'Impero di Altomagna non ha mai avuto un proprio potere religioso centrale, ma vi si segue collettivamente il Credo del Calendario secondo il rito svanzico, che fa capo al Patriarcato di Elevezia. Il suo centro di potere e influenza si trova proprio nel cuore dei territori della Lega Grigia ed è attualmente presieduto da Grimorio IX, al secolo Rodolfo Forgia, dall'omonima opulenta famiglia che da secoli fa affari tra Illusitania, Castellia, Impero, Alazia ed Elevezia.

La sede centrale di questa gerarchia è l'Abbazia Creditizia Territoriale di San Bonifico di Elevezia, la più antica del Credo tra quelle fondate oltre gli storici confini del Regno:

un luogo presieduto come una fortezza, che si dice custodisca nel suo tesoro una mole di monete d'oro e lingotti ineguagliabile perfino per le corti di re e imperatori.



Il Patriarcato di Elevezia è dunque il centro più importante della religiosità imperiale (anche se fuori dagli stessi confini dell'Impero) e San Bonifico è il patrono dell'Impero.

RODOLFO FORGIA AL POTERE

Al contrario del bonario e popolare Telesforo di Città del Vaticinio e all'altero e sussiegoso Barbosio V, Grimorio IX è un uomo di potere e di denaro, una delle persone più ricche del mondo conosciuto, perfettamente ammanicato e inserito nelle dinamiche di potere, influenza, favori e capitali che costituiscono la potenza neutrale e inespugnabile della Lega Grigia.

Grimorio divenne patriarca dopo una scalata al potere che non conobbe pari per rapidità. Benché discendesse della nobiltà di spada e avesse già diverse anime estinte sul groppone, non trovò grossi intoppi nell'avvicinarsi al clero. Nel giro d'un solo anno fu fatto ordinale e, non appena il precedente patriarca lasciò questo mondo "con un aiutino" servitogli nella tisana, venne eletto alla massima carica religiosa dopo un voto all'unanimità del collegio ordinalizio della Lega Grigia. Collegio che fu illuminato dalla volontà dei cieli, manifestatasi sotto forma di generose borse di svanziche, carantani e grossi d'oro piovute su tutte le famiglie e gli ordini di potere della regione.

Ma non si dica che Grimorio sia persona avara: per ciò che concerne lo spargimento del seme, egli non ha rivali e non vi è provincia delle lande del Vaticinio ove Grimorio non abbia reso onore con le proprie virili virtute al grembo di dame di ogni ceto. Nemmeno lui ha precisa nozione di quanti bastardi abbia disseminato prima e durante l'investitura patriarcale, ma non è mai tardo nel sistemare i principali familiari e sodali nelle più prestigiose cariche pubbliche, laiche e religiose: suo figlio Pompeo (detto "il Va Lentino" per la sua nota cavalcata, lenta ma inesorabile) divenne condottiero delle armate patriarcali e titolare di un castello a Taurunga, con tutti gli onori e ori che ne derivavano; mentre la figliola Ducrezia venne destinata alla lottizzazione pubblica nelle fila di Equimpero, occupandosi di bandi e novelle, da ove poteva controllar l'informazione delle genti, nonché decider la gloria o la rovina delle personalità pubbliche a seconda della loro fedeltà al Patriarca e alla sua inestinguibile sete di danari.

Anche per quanto riguarda vendette e rese dei conti, Rodolfo Forgia è stato estremamente generoso. Basti guardare



alle grandi purge che fece dei nobili e prelati suoi rivali all'indomani del suo insediamento, saccheggiando i loro poderi, spargendo sale sui loro castelli demoliti ed evirando ogni statua che li rappresentasse.

PICCHE E DENARI

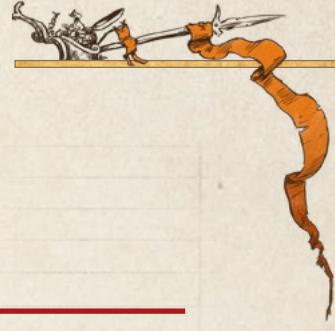
D'altra parte, la fiducia concessa a Rodolfo Forgia fu di gran lunga meritata: sotto il suo attuale – ventennale – patriarcato, la Lega Grigia è divenuta sempre più prospera e perfino le casse imperiali si sono arricchite a dismisura dei prestiti offerti dal Tesoro di San Bonifico. Nonostante il grande potere spirituale e temporale, Grimorio IX sa infatti di non essere il solo in questo mondo di monarchi, imperatori e sultani in perpetuo conflitto, e decide oculatamente da che parte schierarsi al fine di conservare le proprie prerogative, anche a costo di voltare le spalle a chi ha appena stretto la sua mano.

Il braccio armato principale del Credo di Rito Elevetico sono le guardie svanziche, celebri anche nel Regno per il contingente inviato come scorta diretta del Patriarcato di Città del Vaticinio, ma presenti in numero molto maggiore nei territori della Lega Grigia.

D'altra parte, la sicurezza della Lega è in genere in mano alle numerose armate mercenarie elevetiche, più che celebrate in tutto il continente come le più disciplinate, esperte, affidabili e meglio armate che si conoscano. E, naturalmente, l'oro che appesantisce le borse dei loro condottieri proviene dalla rete di Monasteri Creditizi che fanno capo all'Abbazia di San Bonifico e a Grimorio IX.

Anche le armate imperiali discese dai Monti della Corona negli ultimi mesi al seguito dello Imperatore sono di fatto una sua concessione economica. Lo scopo di Grimorio IX è quello di ottenere il doppio di quanto prestato agli altomanni dal saccheggio delle regioni della Pianura Pagana, magari facendo fortemente abbassare la cresta alle città più ricche e competitive della Comunella: Tarantasia, Pavida, Lungariva, Bresciamo e Bergascia prima di tutte...





Il Regno di Frangia

A nordovest del Regno di Taglia e a ovest dell'Impero Altomanno si trova il Regno di Frangia, quello che per gli imperiali è un nuovo fastidioso contendente al controllo del continente mentre per i penisolani a sud dei Monti della Corona è giusto un favoleggiato dominio d'Oltremonte. Grazie ai nostri inviati lassù a nord, vi possiamo oggi presentare una breve relazione su quelle terre.

MANGIARANE E MANGIASPAGHETTI

Da circa mezzo secolo questo vasto territorio si trova in pace, dopo la vittoria della armate frangesi contro gli eserciti invasori provenienti dalla Gran Brigantia. Da allora, Re Ligio XI di Vallonia ha inanellato una serie di matrimoni, accordi commerciali e alleanze militari per assicurarsi la stabilità e l'espansione del proprio dominio.

In ogni caso, la recente unificazione è stata funestata da scontri e dissidi: tutti i poteri un tempo detenuti dai nobili locali sono stati accentuati nella capitale di Parisia che, poco a poco, si va imponendo come unica corte degna di questo nome dell'intero Regno, relegando tutte le altre province, città e castellanie al rango di centri provinciali, remoti e secondari. È anche vero che, dalla fine della Guerra Secolare, nonostante Parisia venga unanimemente disprezzata da tutti i nobilotti di campagna e dagli aristocratici minori non accolti a corte, nessuna delle altre province della Frangia sia ancora riuscita a proporre qualcosa di meglio. Sono tutte infatti piagate da dissidi dinastici e contenziosi territoriali di ogni sorta, come per esempio il modo di chiamare un particolare dolce o una crema locale, la supremazia del proprio formaggio su quello degli allevatori del paese vicino, o il confronto del colore dei cappelli e delle insegne.

E così, un marinaio di Bacinelle e una popolana della Lavanda negheranno sempre di avere qualcosa in comune, e se un improvviso viaggiatore del Regno di Taglia dovesse rispondere che le loro differenze di dialetto e vestiario sono poco importanti, e ai suoi occhi entrambi sono di fatto mangiarane, questi non otterrebbe altro che due feroci occhiate di traverso, l'accusa di essere un dannato mangiaspaghetti e uno sputo sugli stivali.



TRA LE NEBBIE DEI MILLENNI

Molte popolazioni differenti si sono insediate nel corso dei millenni nel territorio che oggi ricade sotto le insegne araldiche di Casa Vallonia. Circondati a est dall'attuale Impero Altomanno, a sud dall'Elevezia e dalla penisola di Taglia, a ovest dalla Mozarabia e dalla Castellania, e a nord dalle pretese brigantine, i territori dell'attuale Frangia sono centrali e fondamentali in tutto l'occidente del vecchio mondo, al pari di quelli dello stesso Impero (almeno a sentire i frangesi).

Le tradizioni più antiche risalgono a prima dell'arrivo in queste zone dell'Impero Draconiano, quando le sue interminabili foreste e paludi erano abitate da popolazioni nomadi, selvatiche e brade, e perfino da giganti e morganti. Le tribù preistoriche di queste terre eressero innumerevoli monumenti di pietra, colossali e disposti lungo linee e geometrie misteriose, simili a quelle che si trovano in Falcamonte, Quinotaria e nell'Alta Avoja. Tuttavia, invece che incidere la roccia con i petroglifi, come le popolazioni a ridosso dei Monti della Corona, queste genti condividevano una antichissima scrittura fatta di rune vergate su legno e cortecce, e una lingua sacra basata sulle piante: il perduto Dendruidico.

Non mancarono contatti con le popolazioni arcaiche, portenne e levantine, provenienti dal mare, e tutta la costa che si affaccia sul Mar delle Torri fu presto punteggiata dalle loro colonie, di cui restano oggi i domini indipendenti di Marsina e Mortecarlo.



LA CONQUISTA DELLA MAGLIA

Quando i conquistatori draconiani giunsero da sud, gli scontri furono atroci e durarono decenni, portando all'invasione di queste terre e alla federazione, forzata o amichevole che fosse, di molti di quei popoli contro il Patriziato Draconiano e le sue legioni. Dal nome dell'arma tipica di quelle genti, il maglio, tale unione di popoli e tribù fu nota come Magli, e la "Maglia" divenne in seguito la provincia che di quel territorio si fece quando infine i draconiani prevalsero.

Scritte dai vincitori plutoniani, le cronache delle guerre magliche sono ancora oggi contestate dagli storici frangesi. Questi rinnegano per prima cosa i toni trionfali dell'invasione draconiana e il fatto, per niente certo, che i Magli vennero davvero conquistati quanto piuttosto federati, associati e corrotti. La seconda tematica è quella della loro eroica resistenza, messa sempre in cattiva luce dagli archivisti draconiani, e che invece fu piegata solamente dalla straordinaria disorganizzazione e rivalità interna delle singole tribù e popolazioni che componevano la federazione.

In un modo o nell'altro tuttavia, la Maglia fu vinta, dallo stesso Dracone che su questo trionfo fondò le basi per farsi eleggere dittatore prima e imperatore poi. I draconiani diedero alla nuova Provincia di Maglia leggi, strade pavimentate, confini, amministrazione, commerci e governo: un cambio epocale che distrusse in parte le culture e le società precedenti, ma che portò indubbio sviluppo e ricchezza nella regione, perlomeno per chi riuscì ad approfittarne.

STORIA SBRIGATIVA DELLA FRANGIA

Quando l'Impero Draconiano collassò, mille anni or sono, la Maglia fu ben presto abbandonata a se stessa, a nuovi invasori, nuovi sovrani e nuovi cambiamenti. I capi locali ripresero a lottare tra loro, acquisirono controllo totale sui propri territori e iniziarono a contendere il titolo di Re dei Magli, quasi sempre senza risultato.

Una prima riunificazione avvenne mezzo millennio dopo, con Re Clodione, che si erse sopra capi e feudi di gran parte del paese, e annesse buona parte dei territori dell'attuale Altomagna, della Pianura Pagana e della Quinotaria, rimodernando anche le vetuste istituzioni draconiane ancora vigenti.

Purtroppo, dopo una breve parentesi dinastica, questo dominio crollò e si frammentò di nuovo in ducati, contee e baronie. Le province annesse durante le espansioni occidentali, meridionali e orientali furono subito riconquistate da altri sovrani confinanti, e i Re Briganti delle isole a nord ne approfittarono per invadere e occupare le sue coste settentrionali.

Il territorio che rimase non disputato, a margine di queste grandi acquisizioni territoriali straniere, venne ben presto chiamato da tutti "Frangia", ovvero un lembo di terra di confine che non importava a nessuno, buono giusto a separare tra loro altri paesi, e non bastarono le imprese dell'ultimo grande sovrano del tempo antico, Carlo Maglio, a recuperare l'onore e il terreno perduto.

LA GUERRA SECOLARE

Ma come sempre succede per i frangesi, fu di nuovo la presenza di avversari comuni a suscitare l'alleanza e la federazione dei capi e dei nobili rivali. Per le interminabili decadi della Guerra Secolare, battaglie e tafferugli contro i sovrani briganti si succedettero senza fine, fin quando la Frangia non fu quasi del tutto cancellata dalle mappe e dalle cronache.

Ridotta allo stremo dall'avanzata delle truppe briganti, infine, la Frangia fu salvata all'ultimo momento dalla Pulzella d'Oleandra, mandata dal Padre Terno in persona. Il suo vero nome era Giovanna d'Arce, detta Spaccaossa, una morgante che valeva in battaglia quanto dieci soldati, da sobria (venti da ubriaca). Grazie alle vittorie inanellate da questa condottiera talismane, Re Bello VII di Vallonia ricacciò via gli invasori e riconquistò la gran parte dei territori dell'attuale dominio, mantenendo tuttavia la dicitura di Regno di Frangia sul proprio paese.

Oggi, il figlio di Bello VII, Ligio XI l'Astuto, ha consolidato il potere politico della Frangia e sta pian piano ricostruendo il suo prestigio economico e culturale, anche se le varie province annesse, da diplomazia e coercizione, non sono sempre entusiaste. Per loro, la cittadinanza frangese arriva assieme a un carico di brutte notizie: tasse, più tasse, esattori e più esattori. Questo non rende il soglio parisano particolarmente gradito. Sebbene le sue manovre per unificare e rafforzare il Regno sono indubbiamente efficaci, molta gente cerca in ogni modo di evitare pagamenti e gabelle, si dà alla macchia, alla diserzione, a malefatte e furfanterie di ogni genere. A questi cialtroni matricolati viene ormai dato un nome ben preciso, che allude alle loro malefatte e discutibili imprese: canaglie!





L'Impero Randella Ancora

Gravi tumulti hanno travolto il sedicente Regno di Taglia, a causa delle innumerevoli tassazioni sulle rotte mercantili verso le regioni oltre i Monti della Corona, e su ogni aspetto della vita dei Comuni del Nord.

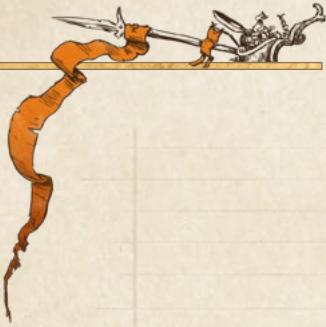
L'ingorda LEGA BOMBARDA, sperando di risolvere la questione, ha schierato micidiali carri da guerra per impedire tutte le spedizioni nel piccolo centro di Bresciamo, ma è stata travolta dall'arma decisiva dell'Impero, la TORRE NERA, una macchina d'assedio corazzata di tale potenza da poter distruggere un'intera città.

Stanco di queste rivolte, LO IMPERATORE ha radunato gli eserciti altomanni e li ha affidati al fedele e integerrimo Arcicancelliere Reginaldo, accompagnandolo poi nella marcia verso sud assieme alla figlia minore, con l'intento di tentare una via diplomatica e un qualche matrimonio dinastico.

Ma ora la Principessa Anguillelia è sparita, rapita o in fuga, ricercata e inseguita per ogni dove da bieconigli e altri agenti dell'Impero.

Sulle sue tracce si muovono per tutta la Pianura Pagana cacciatori di taglie, squadre di emissari comunitali, compagnie di ventura e bande di farabutti.

Per qualche misterioso motivo, tutti sembrano ritenere che solo lei possa salvare il Regno di Taglia dalla guerra e ridare la libertà ai Comuni del Nord...



Questo capitolo è espressamente dedicato al Condottiero della campagna e non andrebbe letto dai giocatori.

La campagna de *L'Impero Randella Ancora* è strutturata in dieci episodi consecutivi e strettamente consequenziali, ed è indicata per una Cricca di 3-6 Canaglie che partano dal 1° livello e raggiungano negli ultimi episodi il 6° livello, con in aggiunta alcune emeritizie. Alla fine di ogni episodio, il testo suggerisce quando e come far avanzare le Canaglie di livello.

La campagna è legata principalmente a elementi marziali, guerreschi, diplomatici, di imbroglio e raggiro. La presenza della magia, dei mostri e del soprannaturale è abbastanza

limitata, ma non assente. È suggerita quindi, alla creazione dei personaggi, una scelta adeguata tra le combinazioni di razze e classi a disposizione, al fine di ricoprire i ruoli più adeguati per affrontare questo genere di situazioni.

Come già scritto a pagina 4, questo manuale è pensato per essere indipendente dagli altri titoli di *Brancalonia*, sebbene sia comunque necessario conoscere le regole della 5a Edizione. Per approfondire gratuitamente la creazione del personaggio, conoscere le peculiarità dell'ambientazione e trovare mappe, schede, segnalini e personaggi pregenerati, sul sito della casa editrice (www.acheron.it/gdr) è disponibile tutto il materiale che vi può servire per giocare la presente campagna.

CONDURRE LA CAMPAGNA

La campagna sviluppata nelle prossime pagine è caratterizzata da una forte trama interna, personaggi ricorrenti, punti saldi e colpi di scena ben precisi, ed è volutamente pensata per essere affrontata dai giocatori in maniera lineare, sotto la guida del Condottiero. I giocatori avranno ovviamente molte decisioni da prendere per ogni scena, potendo esprimere al meglio le caratteristiche dei loro personaggi e le proprie strategie e tattiche, ma l'intera vicenda ha un intreccio generale che andrebbe seguito il più possibile per arrivare in fondo alla storia e portare a termine il Colpo Grosso.

Per questo motivo, dovrebbero essere trasparenti fin dalle prime sessioni di gioco l'intento della campagna e alcuni suoi punti chiave:

- Scopo della campagna è mettere le mani prima su Lelia (Episodio 1), poi sul Tesoro dell'Armata Imperiale (Episodi 2-10).
- Lelia e Ventresca sono alleati della Cricca e, dall'Episodio 2, ne costituiscono rispettivamente la capobanda e un complice estremamente utile in molte occasioni, che si occupa del loro covo. Senza di loro, l'impresa diventa espressamente più difficile, se non impossibile.
- Nonostante si muovano in un mondo sull'orlo costante della guerra, le Canaglie non sono libere di comportarsi come vogliono: il Regno di Taglia e l'Impero hanno società estremamente complesse, articolate e regolate. La legge viene fatta rispettare, soprattutto se le taglie salgono, e chi va in giro a combinar guai alla luce del sole avrà presto ciò che merita. Questo non è un gioco per vagabondi assassini o reietti che vagano nelle terre selvagge a sterminare gobbi e gramellini.
- La fuga è spesso la strategia migliore. Le Canaglie non sono eroi leggendari o avventurieri pieni di risorse, ma cialtroni e

pezzenti che possono fare affidamento quasi sempre solo al proprio cervello e alle proprie gambe. Molti incontri della campagna, così come moltissimi incontri di tutti i lavori pubblicati di *Brancalonia*, non sono fatti per essere affrontati di petto, ma aggirati, distratti, imbrogliati, corrotti o semplicemente evitati. Per fare degli esempi precisi, affrontare il Midolliano nell'Episodio 1 o Lord Valter nell'Episodio 4 significa andare quasi sicuramente incontro alla morte.

- È previsto che le Canaglie salgano di livello o acquisiscano emeritizie alla fine degli episodi, secondo quanto spiegato di volta in volta nel testo. Ciò significa che si può andare avanti nella vicenda e passare di livello senza dover per forza snudare le armi, se si è particolarmente bravi e si riesce a raggiungere gli obiettivi delle singole sessioni.

Detto questo, dei Condottieri particolarmente ispirati o che lo ritengano opportuno, possono cambiare questi elementi a piacimento. Ecco alcuni esempi.

RIDURRE LA CAMPAGNA

Se dieci episodi consequenziali vi sembrano troppi, è possibile concludere la campagna anticipatamente, facendo trovare il Tesoro dell'Armata Imperiale a Pavida o a Verona. Negli Episodi 6 e 9 trovate dei riquadri speciali che spiegano come aggiustare quel preciso lavoretto per arrivare direttamente da quel punto al Gran Finale.

Inoltre, se raccogliere tre diversi Encomi prima di farsi spedire a Pavida sembra una faccenda troppo lunga, si può decidere che basta averne solo uno o due, e scegliere quali degli incarichi esposti rispettivamente negli Episodi 2, 3 e 4 portare avanti e quali saltare.



ALLUNGARE LA CAMPAGNA

Nei primi tre anni di pubblicazioni di *Brancalonia*, abbiamo prodotto e rilasciato oltre trenta lavoretti ufficiali, singoli o collegati in brevi serie, piccoli e grandi, per tutti i livelli previsti dal gioco. Come Condottieri sentitevi liberi di prendere quelli che vi sembrano più adatti, inserendoli in un modo o nell'altro nelle avventure del vostro gruppo. L'unico accorgimento da considerare è legato ai livelli dei personaggi consigliati per ogni singolo episodio ufficiale della campagna, che rimangono un fondamentale punto di riferimento.

MODIFICARE LA CAMPAGNA

Cambiare tutto! Va benissimo: tra il *Manuale di Ambientazione*, il *Macaronicon*, l'*Almanacco del Menagramo* e questo volume avete tutto quel che vi occorre per trasformare questa campagna come preferite e far vivere altre meravigliose disavventure eroiche nel Regno di Taglia ai vostri giocatori... alla pugna!

RIPOSI E RICOMPENSE

È fondamentale ricordare che questa campagna è pensata per applicare la regola di ambientazione del Riposo della Canaglia (vedi *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, p. 42), o del Realismo Crudo. In altre parole, ogni episodio della campagna è pensato per essere giocato di seguito, senza poter fare riposi lunghi durante quello specifico lavoretto, mentre una comune notte di sonno (o le relative ore di riposo) equivalgono a un riposo breve. Le Canaglie devono quindi sapere che le loro risorse in termini di punti ferita, incantesimi e quant'altro vanno gestite in maniera accorta attorno a tale logica. Si possono recuperare le risorse spese dai personaggi solamente dopo la fine del lavoretto, tra un episodio e l'altro.

Anche la disponibilità di denaro ed equipaggiamento dei personaggi è fortemente ridimensionata, e di questo i giocatori devono essere informati prima di iniziare a giocare. I loro personaggi otterranno, soprattutto nei primi episodi, una quantità di denaro e ricompense economiche estremamente ridotta e insoddisfacente. Nessuno li paga e il bottino su cui mettere le mani è molto scarso. Il Condottiero è libero di regalarsi come preferisce da questo punto di vista, magari facendo trovare in tasca a banditi e birri sconfitti qualche moneta d'oro, ma il concetto da tenere sempre a mente è che le Canaglie dovrebbero costantemente essere in penuria di mezzi e circondate da roba scadente.



LA CAMPAGNA IN BREVE

All'inizio del primo episodio, le Canaglie fanno parte della medesima Cricca, si conoscono già tra loro e sono allo sbando in giro per il Nord del paese. A causa della discesa dello Imperatore e della guerra in arrivo, arresti sommari e retate hanno infatti distrutto la loro banda e condotto il loro capobanda ai ferri. A questo punto, la Cricca si aggira per borghi e villaggi in cerca di nuove occasioni per mettere qualcosa sotto i denti.

Nel primo episodio, giunte ad Abbiate Lardo, le Canaglie si trovano invischiata in una ricerca che dovrebbe rivelarsi fruttuosa: la Principessa Lelia, figlia dello Imperatore, è scomparsa qualche giorno prima ed è stata offerta una ricca ricompensa per il suo ritrovamento. Che sia la volta buona?

La Fiera di San Cagnate è ricca di personalità e personaggi, utili a presentare l'ambientazione a chi muove i suoi primi passi in *Brancalonia*: qui si possono incontrare soldati dell'Impero e della Comunella, così come numerosi venditori, criminali e saltimbanchi itineranti. Tra di essi è nascosta la principessa, abilmente camuffata, e in fuga volontariamente dal controllo paterno. Una volta scoperta, Lelia fa un'offerta che non può essere rifiutata: divenire vergognosamente ricchi rubando tutti gli stipendi dell'armata imperiale e la sua dote principesca, per poi fuggire via verso lidi migliori.

È qui che si profila alle Canaglie il Colpo Grosso che hanno sempre sognato, l'occasione di una vita.

È qui che inizia a dipanarsi il complesso piano per raggiungere i forzieri imperiali.

Ed è anche qui che hanno inizio i peggiori guai che potessero immaginare...

Per portare avanti il piano architettato dalla scaltra Lelia, che da questo momento in poi diventa la capobanda della Cricca, le Canaglie devono per prima cosa arruolarsi in una delle due fazioni in campo, l'Impero o la Comunella, e svolgere in questo modo una serie di lavoretti minori.

Lo scopo di questi lavoretti è quello di essere spediti il prima possibile a Pavida, il presunto luogo di custodia dei forzieri imperiali; ma raggiungere la "Città Codarda" è solo una tappa intermedia del colpo, visto che il Tesoro Imperiale non è affatto quello che ci si aspettava: da mesi ormai, l'Ordine della Forca sta rubando i fondi dell'esercito e ha svuotato i forzieri dell'oro, trasportando enormi ricchezze nel suo cupo Priorato Patibolare, nel cuore di Aquisgrama.

Dopo una fuga precipitosa per la Pianura Pagana, inseguiti da inquisitori, soldati e cacciatori di taglie, le Canaglie devono penetrare nella città di Verrona, attualmente sotto assedio, da cui è possibile raggiungere segretamente la capitale imperiale.

Qui, ad attendere la Cricca c'è il suo più acerrimo nemico, l'Arcicancelliere Reginaldo, la vera mente dietro il furto del tesoro e capo della setta che mina segretamente lo stesso Impero: l'Ordine della Forca.

Sconfitto Reginaldo nel cuore stesso del potere imperiale e nel sommo santuario dell'Ordine, il finale è aperto a diverse possibili conclusioni e colpi di scena, a seconda delle scelte e dei gusti del Condottiero e dei giocatori.

Nei vari episodi della campagna sono presenti alcuni riquadri come questo, che il Condottiero può leggere o parafrasare ai giocatori quando serve. Si tratta di elementi narrativi e descrittivi della scena in corso, che possono essere utili a immaginare meglio quanto sta avvenendo.





LE DUE PRINCIPALI FAZIONI IN GIOCO

Come già indicato più volte, durante l'intera campagna, le Canaglie si muovono su un territorio percorso e vessato da eserciti avversari, sempre sull'orlo di scatenare una guerra aperta. Al momento di iniziare, le armate altomanne hanno già valicato il Passo dello Imperatore e sono diligate nella Pianura Pagana. Alcune città sono passate senza opporre resistenza sotto il tallone imperiale o sono state rapidamente conquistate (come Pavida), altre sono attualmente contese (come Verrona), alcune sono schierate contro i lanzichenecchi ma non sono attualmente assediate o invase (come Tarantasia), altre ancora sono formalmente neutrali (come Vortiga, Taurunga o Chiavica).

Le truppe imperiali, comandate sul campo dall'Arcicancelliere Reginaldo e dai suoi ufficiali, sono pronte a tutto, ma si cerca ancora di evitare battaglie in campo aperto e stragi.

D'altra parte, le principali città ribelli si sono schierate nella Comunella, un'alianza di comuni retti da duca-conti o altri potenti che intendono fare fronte comune contro le pretese imperiali. Primi tra i pari dei nobili comunellardi sono i Dusconti, la famiglia ducale principale di Tarantasia, la città più potente della Galaverna. I Dusconti lotteranno fino alla fine per la Comunella, anche perché lo Imperatore ha dichiarato apertamente di voler favorire i loro grandi rivali e consegnare loro le chiavi di Tarantasia. Si tratta dei Del Torrione, una famiglia già imparentata con quella imperiale e a cui è stata appunto promessa la mano di Lelia.

Nonostante ciò, la maggior parte delle altre città si schiererà con il potente di turno e secondo propria convenienza, e la fedeltà alla Comunella o all'Impero è sempre solo di facciata e di circostanza, come è sempre avvenuto e come sempre avverrà nel Regno di Taglia.

Potete trovare maggiori informazioni sull'Impero al capitolo 4, mentre per quanto riguarda il NordiTaglia e la Comunella rimandiamo alle descrizioni presenti in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*.

Su Tarantasia e Vortiga, inoltre, esistono degli approfondimenti nel *Macaronicon*.

LA GUERRA VISTA DALLE CANAGLIE

Chiarito questo, per giocare la campagna non è necessario conoscere nel dettaglio complesse macchinazioni dinastiche, intrallazzi diplomatici tra potenti e strategia bellica delle due fazioni. Le Canaglie vivono i loro lavori dal basso e di questa guerra percepiscono solo quello che si vede dal loro punto di osservazione: movimenti di truppe, doppi giochi, vita da accampamento, premi e punizioni, ufficiali incompetenti, spostamenti senza fine di colonne e drappelli, missioni suicide e manovre incomprensibili, irrazionali e inutili.

La guerra, insomma.

Che decidano nell'Episodio 2 di arruolarsi tra la marmaglia della Comunella o tra le colonne lanzichenecche, a loro interessa solo di portare avanti il loro Colpo Grosso, e tanto basta.

INSERIRE NUOVI PERSONAGGI

Se delle Canaglie dovessero morire o abbandonare durante la campagna o se occorre inserire nuovi personaggi, è possibile in ogni momento pescare dagli ausiliari arruolati nella stessa armata della Cricca e inserirli così nella campagna, perlomeno fino all'Episodio 5.

Da quel momento in poi, nuovi membri della Cricca possono essere aggiunti in base a vecchie conoscenze delle Canaglie convocate per il Colpo Grosso, incontri casuali, o altri farabutti radunati da Lelia per l'occasione.



È possibile fin da subito avere una Canaglia nella Cricca che sia legata alla Forca, utilizzando le normali regole di generazione dei personaggi di *Brancalonia* e scegliendo il background di Adepto della Forca o quello di Rinnegato della Forca (vedi capitolo 1). È indispensabile però chiarire alcuni aspetti del personaggio, che saranno sempre più importanti con il progredire della campagna. È una spia degli Inquisitori Imperiali ed è pronto a tradire la Cricca alla prima occasione? È un rinnegato in fuga con gli Inquisitori sulle sue tracce? Ha rivelato i suoi poteri ai propri compagni? Li rivelerà alla prima occasione davanti a dei testimoni? Tutti conoscono la sinistra fama della Forca, quindi com'è visto il personaggio dai propri compari?



IL RISVEGLIO DELLA FORCA

Le forze sotto il controllo dello Imperatore sono molteplici: le cosche di Peste Tagliane, i Messi Imperiali di Equimpero, i Pastori Altomanni che fanno capo all'Alto Cancelliere Reginaldo, le truppe mercenarie pagate con il tesoro imperiale (e i prestiti dell'Abbazia di San Bonifico), le armate scavalieresche. Vi è tuttavia una piaga occulta che agisce da secoli nell'Impero e con la quale i suoi sovrani sono scesi di recente a patti: la Forca.

Durante la campagna, più che contro Comunella e Impero, le Canaglie arriveranno a scontrarsi con questa setta segreta di nemici e oppressori, che sta corrodendo dall'interno l'Impero e che risulterà ben presto essere il vero antagonista della storia. Lord Valter e il Priore dell'Ordine sono i due avversari principali della campagna e lo scontro con loro e i loro tirapièdi sancisce i momenti salienti della vicenda. Non per nulla, il Tesoro dell'Armata Imperiale è nascosto in realtà nella loro fortezza segreta, al di sotto di Aquisgrama, dove il Priore lo ha occultato dopo averlo trafugato dai forzieri imperiali che egli stesso avrebbe dovuto proteggere.

Si parla della Forca tra gli avversari del capitolo 6, tra i nuovi background e talenti presentati nel capitolo 1, nonché tra l'equipaggiamento del capitolo 2, ma ecco qui di seguito delle informazioni aggiuntive utili per far luce sui segreti di questa fazione occulta.

POTERE E OPPRESSIONE

Ritenuta da molti l'oscura leggenda di un'età più barbara e crudele, la Forca è invece una sinistra e segreta realtà. Si tratta di un ordine mistico ed esoterico devoto a un cupo e inquietante ideale, ovvero la Forca stessa, la punizione che attende tutti coloro che tradiscono, non obbediscono, non si piegano al potere e ai suoi servitori.

Per i membri della setta, la Forca non è solo uno strumento di morte e punizione, ma la materializzazione di un concetto universale di terrore, obbedienza, oppressione e sottomissione. In cambio di cieco timore e abnegazione, chi serve la Forca e le ubbidisce ottiene favori, benefici, concessioni e protezione: un ideale astratto che esalta l'asservimento dei deboli al dominio dei più forti, ricompensato da protezione, pane quotidiano e tolleranza.

Gli Adepti della Forca si nutrono di odio, rabbia e aggressività, per aumentare il loro potere e purgare il mondo dagli indegni. La loro volontà di dominio li porta a desiderare il potere sopra ogni cosa, ricorrendo alla forza, a sotterfugi e all'astuzia per raggiungere i propri scopi. La filosofia della Forca ruota attorno a uno stato di conflitto costante, all'esaltazione dell'egoismo e dell'individuo sulla società, all'avidità e alla competizione, tramite dinamiche che portano alla sopravvivenza e alla prosperità del più abile e del più feroce sopra l'assoggettamento e l'obbedienza dei mansueti, dei remissivi, dei diversi e dei meno capaci.

Data la loro riservatezza e la cura che mettono nell'apparire il meno possibile e nel colpire senza essere notati, gli Adepti della

Forca raramente si manifestano all'aperto o in pieno giorno. Perfino durante le pubbliche esecuzioni che essi stessi hanno voluto e organizzato, preferiscono rimanere sempre fermi e silenziosi dove non batte il sole, il cosiddetto "Lato Oscuro della Forca", che ha dato loro parte della sinistra fama che ancora oggi mantengono.

CAVALIERI E INQUISITORI

A detta dei suoi iniziati, la Forca affonderebbe le sue radici nell'Era Draconiana e nell'incontro tra i potenti arcanisti di antica epoca, ebbri della sapienza di quegli anni di meraviglie, con i culti oscuri e gelidi delle popolazioni barbare del Mare Iperboreo.

Dopo la caduta di Plutonia e durante la Guerra dei Mille Anni, la Forca si è inabissata nella tenebra e per lungo tempo ha rischiato di scomparire, nonostante un allievo e un maestro siano sempre stati in vita nello stesso tempo, e si siano tramandati in questo modo i suoi saperi occulti. In quel periodo, i procedimenti inquisitoriali erano segreti e non autorizzati, condotti dalle "Corti Silenziose" che infestavano le regioni secondarie e si attribuivano da sole l'autorità di rapire, interrogare e giustiziare i "colpevoli", impicinandoli nottetempo a degli alberi, come monito per i regnanti e i popolani. Di recente, tuttavia, la Forca ha ripreso potere e Priori sempre più forti hanno rifondato gli antichi centri di addestramento e studio, come il Priorato Patibolare di Aquisgrama.

Oggi la Forca conta di nuovo decine di adepti e si è scissa in due branche, una mistica e una guerresca. Gli Inquisitori Imperiali rappresentano il ramo spirituale: si tratta di un ordine di ferventi iniziati incappucciati che indossano sempre maschere adeguate al loro rango e svolgono funzione di torturatori, carcerieri, carnefici e controspiioni per conto dello Imperatore. I loro poteri di indagine e lettura della mente sono usati per scovare il tradimento, l'eresia, la sedizione e il seme del dubbio covato nelle armate imperiali e nella corte, ed eradicarlo. Grazie alla recente alleanza con l'Impero, l'Inquisizione ha fondato dei Tribunali speciali in tutto il suo territorio, dove esercitare le arti e le prerogative della Forca, non più in segreto ma nel cuore delle città, seppure con il medesimo sinistro stile.

Il loro braccio armato è invece costituito dai Cavalieri Neri, o Cavalieri della Forca, per alcuni uno spauracchio ancora superiore a quello costituito dai Cavalieri dello Scempio, degli Inospitali e dei Messi Imperiali, anche perché dotati anch'essi di mistici poteri.

Il numero degli Inquisitori e quello dei Cavalieri della Forca sono estremamente ridotti, probabilmente una dozzina i primi, due dozzine i secondi, ma è noto che essi fanno capo rispettivamente a un Priore e a un Primo Cavaliere, quest'ultimo anch'egli obbediente al Priore.

Durante la Riscossione della Taglia del 1021-1023, il grosso degli Inquisitori e dei Cavalieri è rimasto nell'Impero a gestire i Tribunali sparsi per i principati elettorali, ma qualcuno di loro è di sicuro presente tra le fila degli Altomanni, e inviato in missione dove serve.



RINNEGATI DELLA FORCA

Lunghi anni di addestramento, punizioni, atrocità e coercizione fisica sono tra i principi chiave della Forca, e si dice che tutto abbia luogo nel Priorato Patibolare di Aquisgrama, dove vengono radunati tutti i ragazzi "prescelti" per diventare adepti, affrontando una serie di prove letali, ammaestramenti senza scrupoli ed esami fraticidi.

E tuttavia, a quanto pare, il potere che sta dietro alla Forca non è completamente e assolutamente votato al male. Si narra anzi che vi siano degli individui particolarmente predisposti a percepire e utilizzare il suo mistico influsso per scopi neutrali o perfino a fin di bene. Naturalmente, questo è un aspetto che gli Adepti del Lato Oscuro della Forca vogliono rimuovere e cancellare, tanto da farne la loro assoluta priorità, ma è un dato di fatto che esista anche un Lato Chiaro della Forca, che non teme la luce del sole o di mettersi apertamente in campo contro la tirannia e la schiavitù.

D'altra parte, la Forca può anche essere usata per giustiziare despoti, oppressori e schiavisti, giusto?

Questi individui possono essere adepti che hanno rinnegato gli ideali più sinistri e malvagi della Forca, prigionieri del Pri-

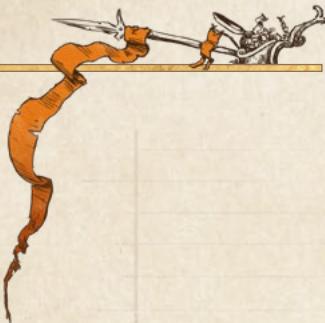
orato che sono riusciti a scappare dallo spietato addestramento del Lato Oscuro, dotati che possiedono poteri innati collegati alla Forca senza mai aver avuto contatto con gli Inquisitori o i Cavalieri Neri, o persino individui adulti in cui d'improvviso si è risvegliato un potere mistico di questo tipo.

Tutti costoro sono noti all'Ordine come Rinnegati e la loro cattura ed eliminazione rappresenta un dettame prioritario per Inquisitori e Cavalieri, in quanto la loro stessa esistenza dimostra che tutto ciò in cui credono ciecamente è menzogna: non è necessario uccidere, angariare e terrorizzare per avere accesso ai loro mistici poteri, e questi, paradossalmente, possono anche essere usati a fin di bene.

Poiché l'Ordine è fortemente radicato nell'Impero e vanta alleanze ai suoi più alti vertici, di solito questi Rinnegati scelgono di fuggire oltre i suoi confini, per esempio in Frangia o nel Regno di Taglia, dove si presume che esista forse addirittura una dozzina di Rinnegati alla macchia.

Perfino tra i Fratelli di Taglia potrebbero essercene diversi...





Guerre feudali

— E P I S O D I O I —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 1° LIVELLO.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

È difficile non notare che la guerra si fa sempre più vicina, anche per delle Canaglie di infima risma come voi... Ci sono lanzichenechi e spie imperiali in ogni bettola a est di Tauringa, le città di tutta la Pianaverna sono in fermento, e in ogni piazza dei borghi più disastrati e dimenticati dal Padre Terno si vanno arruolando tutte le compagnie e bande a disposizione: dai dragoni meglio armati alle masnade di scalzacani senza arte né parte di cui il Regno è pieno...

Nelle città principali, quelle che attendono l'arrivo delle delegazioni imperiali, rastrellamenti e bastonature sommarie hanno sgominato in poche settimane covi secondari e cricche di basso conto. Tutti i ladroncoli, le canaglie e i furfanti da quattro soldi del circondario sono stati buttati fuori a calci dai cancelli o messi sommariamente alla gogna, per dimostrare allo Imperatore l'efficienza dei consoli, dei priori e dei signori cittadini...

Scacciati da ogni parte, lontani dagli altri membri della vostra vecchia banda, ormai sgominata e dispersa, vi ritrovate ad Abbiate Lardo, un piccolo borgo sul Fossa lontano dalle corti e dai comuni principali, e vi state chiedendo cosa fare della vostra miserabile vita, quand'ecco che...

AGGANCI PER LA CRICCA

Ecco qui di seguito alcuni agganci grazie ai quali questa incredibile opportunità di bottino potrebbe essere finita tra le mani delle Canaglie. Il Condottiero è libero di variarli a piacimento, o trovarne altri che meglio si confanno alla sua Cricca di Canaglie.

CANAGLIA UNO

È l'aggancio più semplice e sbrigativo per un gruppo di canaglie, da qui il suo nome. La Cricca ha semplicemente udito la diceria che la Principessa Lelia è stata rapita e ha iniziato a favoleggiare sulla lauta ricompensa che attende chi la riporterà allo Imperatore, o ai Duca-Conti di Tarantasia. Tenendosi alla larga dai rastrellamenti che impazzano nei grandi borghi, e vagando un po' a caso sulle tracce della pollastra imperiale, la Cricca si ritrova ad Abbiate Lardo proprio durante la Fiera di San Cagnate e, notando un certo movimento, decide di proseguire qui la ricerca.

IL RISVEGLIO DELLA FORCA

Lungo una delle strade che collegano Galaverna e Pianaverna, sorge un vecchio borgo in rovina e disabitato. Al centro del villaggio, la Cricca intravede un patibolo sbilenco dove alcune canaglie sono state appese per il collo, probabilmente una delle dimostrazioni di giustizia sommaria di questi tempi, eseguite per ripulire le campagne da furfanti e briganti. Tuttavia, uno dei pendagli da forca che ondeggiava cigolanti – strano ma vero – sobbalza e prende ad agitarsi al passaggio della Cricca, per poi cominciare a... pregare.

Se le Canaglie interloquiscono con il poveraccio, scoprono che si tratta di Padre Tornator Dalì, un miracoloso dall'accento castellano che pare invero aver vinto la morte, anche se il suo aspetto e il suo odore tenderebbero a dimostrare il contrario. Che si tratti di uno di quei misteriosi paraguli, canaglie tanto abili da aver imbrogliato persino la Morte?

Dalì, dall'alto del nodo scorsoio, confida ai personaggi che sono i primi a degnarlo di attenzione, mentre tutti quelli che son passati prima lo hanno ignorato o gli hanno lanciato qualche pietra e insulto prima di proseguire. L'uomo di fede informa di aver visto cavalieri e guastatori, carriaggi da vettovagliamento e carretti, merciai e religiosi, e molti seri soldati vestiti alla guisa forestiera, che a uno verrebbe da pensare fossero lanzichenechi altomanni, tutti diretti ad Abbiate Lardo, probabilmente per l'annuale Fiera di San Cagnate. Ma non solo: c'erano con loro anche felloni di bassa risma, saltimbanchi, cucinieri, gendarmi, ghenghe di banditi mal intrappati, malnati bieconigli e ogni sorta di bizzarria circense.

Padre Dalì promette infine di rivelare una diceria molto importante, qualora le Canaglie lo dovessero liberare dal cappio. Se i personaggi lo aiutano a scendere *Dalì*, il paragulo racconta loro del gran numero di voci udite dai soprattutti passanti, secondo cui una certa figlia dello Imperatore è stata rapita qualche giorno prima dalle parti di Abbiate Lardo, probabilmente proprio da parte di mercenari smargiassi di origine altomanna. Una grossa ricompensa aspetta chiunque la ritroverà ed è proprio per questo che il plotone si starebbe dirigendo verso la fiera.



GLI ULTIMI SPIEDI

Quando ha radunato le proprie armate per scendere in Galaverna a dare una bella lezione ai comuni, lo Imperatore ha anche assoldato tutte le lance, le picche e le spade mercenarie del Nord, masnade senza fine di fanti, lanzichenecchi e cavalieri pronti alla battaglia. Accanto a esse non sono mancati tuttavia neppure gli spiedi, le armi preferite dalla infida popolazione dei bieconigli, accorsi anch'essi al richiamo del menare le mani. E così, plotoni e squadracce di felloni e tagliagole di quella risma si sono uniti alle armate imperiali. Al grido di "Conigli, allo spiedo!", i leporidi si sono già distinti in molte operazioni minori, come anche nelle più truci malversazioni dei campagnoli della pianura.

Durante i loro vagabondaggi senza meta, le Canaglie hanno incontrato gli ultimi sopravvissuti di un branco di bieconigli in rotta, inseguiti da una folla di paesani inferociti pronti a vendicarsi delle angherie subite e della fame atavica. Dopo averli salvati dagli inseguitori, in cambio di un bel gruzzolo di monete, le Canaglie hanno anche saputo dagli ausiliari in fuga del rapimento della principessa, probabilmente a opera di banditi e maramaldi di Galaverna. Una lauta ricompensa aspetta chiunque la ritroverà ed è proprio per questo che gli ultimi spiedi del plotone si starebbero dirigendo verso Abbiate Lardo, dove conduce la pista.

UNA NUOVA BRIGANZA

Vi è una folta schiera di duca-conti, viceprincipi, arcimarchesi, protoabati e baronetti briganzoli che devono ancora decidere a chi prestare giuramento. Alcuni di essi stanno dalla parte dello Imperatore, e vogliono assicurarsi i primi e prestigiosi posti a sedere nella tribuna d'onore del Nuovo Ordine Feudale che verrà instaurato nel Nord. Altri, invece, parteggiano per la Comunella e intendono lottare per la propria libertà accanto a Tarantasia (e subito dopo, contro di essa).

Quale che sia la fazione del nobile di turno, le Canaglie stanno marcendo nelle gabbie di uno dei suoi vassalli minori, che decide di tirarli giù dall'esposizione plateale al pubblico ludibrio per offrire loro l'ingrato compito di recuperare la principessa scomparsa, o quantomeno informazioni su dove ella si trovi.

Il valvassore promette alla Cricca di restituirlle tutti i beni confiscati e cancellare le malefatte a suo carico, oltre che di metterci di sopravanzo una bella ricompensa, se le Canaglie tornano con notizie sulla principessa rapita o addirittura con la bella in carne e ossa, che poi l'aristocratico rivenderà al proprio signore. Secondo le notizie giuntegli, la principessa è stata catturata e nascosta da una banda di canaglie minori della Fratellanza, proprio come i personaggi, che si nascondebbero nel borgo di Abbiate Lardo.



RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La principessa non è stata rapita, ma è fuggita lei stessa dall'accampamento. Lo Imperatore vorrebbe infatti darla come sposa al Signore di Tarantasia, ma la principessa non accetta ordini e imposizioni, è uno spirito libero e non ha alcuna intenzione di essere usata come pegno di pace, venire offerta in moglie a nobili bavosi o essere impiegata come merce di scambio.

Impossibilitata a lasciare l'accampamento imperiale con altri mezzi, individuato un ambulante in procinto di lasciare gli accampamenti lanzicheneccchi, a sua volta pieno di segreti e risorse non comuni, è riuscita a darla a bere alla sua scorta scappando dai padiglioni eretti in campo aperto, e intrufolandosi nel retro del suo carro-vivande, la Mozzarella in Carrozza. Il corteo imperiale e le varie parti dell'armata sono infatti accompagnati da un numero inquantificabile di intrattenitori, guappi, circensi, felloni di bassa risma, contrabbandieri di acquavite e altri simili fornitori di servizi.

Non mancano le pizzicherie, carri-vivande ambulanti spesso apostrofati dai lanzichenecchi "gli zozzoni", che contribuiscono a rifocillare le truppe con qualcosa di vagamente migliore della sbomba distribuita dai cucinieri dell'armata.

Quello scelto dalla fuggitiva, inoltre, non è un ristoratore qualsiasi, bensì appunto un cagliomante rinnegato proveniente dalla Volturnia, Tonino Scannafagiulo, che tuttavia per le origini selvatiche e l'aspetto vagamente cinghialesco è noto come "Ventresca". Ventresca e Lelia si sono subito messi d'accordo per lasciare assieme il campo imperiale e trovare un covo da qualche parte a nord di Abbiate Lardo, dove nascondersi da messi imperiali e cacciatori di taglie e allo stesso tempo ordire i dettagli del Colpo Grosso che Lelia ha in mente.

Non paga infatti di essere fuggita dal padre, la principessa intende giocarsi il tutto per tutto: trafugare i forzieri con la propria dote e le paghe dell'armata, e filarsela a Gibralcanda dove nessuno la troverà mai, per trascorrere il resto della vita libera, ricca e senza pensieri.

Per riuscire a fuggire, Lelia si è semplicemente nascosta in un doppio fondo segreto del carro-vivande, e lì ha atteso mentre Ventresca lasciava il campo con la scusa di doversi dirigere alla vicina Fiera di San Cagnate. Per non destare sospetti, il carro-vivande ha quindi davvero raggiunto Abbiate Lardo e, una volta lì, Ventresca si è dato da fare per partecipare concretamente alla fiera, in attesa di un momento propizio per allontanarsi ulteriormente. Adesso, Lelia si è tagliata i capelli, li ha tinti di castano e si è inzaccherata di sugna e fritto, facendosi passare per "Brunello", l'assistente di Ventresca. Solo i suoi penetranti occhi azzurri potrebbero farla riconoscere al di sotto del prodigioso mascheramento messole addosso dal cagliomante.

SCENA I – IN CERCA DI LELIA

Quando l'avventura ha inizio, o subito dopo la scena dedicata all'aggancio della Cricca, se la si vuole giocare, le Canaglie si ritrovano direttamente nel cuore di Abbiate Lardo, nel pieno svolgimento della Fiera di San Cagnate. Nessuno li cerca e nessuno bada a loro, a meno che non diano fastidio o si facciano notare, ma tutto il centro del borgo è infestato da sgherri dello Imperatore, bravi, furfanti, guardie e mercenari, e sono tutti in cerca di Lelia.

Usando la mappa della fiera, i giocatori possono decidere quali attrazioni visitare, a chi chiedere, dove e come cercare indizi sulla principessa scomparsa. La maggior parte dei fieranti e dei campagnoli accorsi alla festa non sa niente di niente sulla scomparsa della principessa, e non vuole essere importunata o minacciata da canaglie di strada come i personaggi.

Inoltre, diffondere la notizia che la figlia dello Imperatore è scomparsa può causare un montare esponenziale di dicerie, trambusto e confusione generale che finirebbe per:

- allertare la stessa fuggitiva e Ventresca, che aggiungeranno ulteriori espedienti per coprire la propria fuga;
- causare l'arresto delle Canaglie da parte dei birri del borgo e delle truppe imperiali per procurato allarme e minaccia alla pacifica convivenza con queste ultime;
- attirare l'attenzione di tutti gli altri infiltrati alla fiera per cercare Lelia, che si getteranno alla prima occasione contro la Cricca per sapere cosa sa della vicenda e per togliere di mezzo dei concorrenti.

Discrezione e profilo basso dovrebbero dunque essere le parole d'ordine della ricerca.

Se invece la Cricca chiede in giro di Brunello, l'assistente di Ventresca, che sarebbe stato assoldato proprio ad Abbiate Lardo, nessuno ne ha mai sentito parlare prima e nessuno lo conosce. Qualcuno, al massimo, avrà notato questo giovanotto dagli occhi azzurri, che puzza di sugna e di vino, aggirarsi per le attrazioni della fiera.

A parte indizi, scommesse e attrazioni, durante la fiera si possono acquistare beni e servizi comuni di Brancalonia, compresa merce contraffatta, intrugli e ciarpame magico, il tutto rigorosamente di qualità scadente.







LA FIERA DI SAN CAGNATE

Ecco di seguito una descrizione dei luoghi della fiera e degli indizi che vi si possono raccogliere.

1. LA MINACCIA FANTASIMA. La Stambergia Gnaulante è un grande carrozzone allestito come una magione stregata, che per pochi petecchioni farà scorrere un brivido sulla schiena della canaglia più coraggiosa.

Il carrozzone è davvero infestato da una fantasima, **Berenice***, confinata per sempre in tale luogo da una vecchia maledizione. È lei che aziona i rudimentali meccanismi della Stambergia, o provoca ogni altro effetto speciale dell'attrazione, causandone il grande successo in tutte le fiere della regione. Lo spettro tuttavia non è crudele né ostile, e coopera con il lugubre impresario del carrozzone **Dardo Maglio***, dalla pelle rossastra e vistose corna sulla testa, che usa la propria vera natura come ulteriore richiamo per la Stambergia.

Dardo e Berenice sono innamorati e gestiscono assieme la Stambergia da anni. Scommettendo da 1 a 3 soldi d'argento è possibile tentare la propria risolutezza all'interno della Stambergia Gnaulante, affrontando le ignote minacce e i preannunciati pericoli che Dardo Maglio con grande trasporto narra a chiunque si avvicini al suo carrozzone.

Una Canaglia che accetta di entrare vedrà una serie di improbabili e decisamente non spaventosi "effetti speciali", come manichini mal truccati, nebbioline colorate, stretti corridoi e animali impagliati che sbucano molto lentamente. L'intero percorso sembra essere un fiasco fino all'ultima stanza, quando improvvisamente l'intero carrozzone comincia a tremare e un volto spettrale di donna appare attraversando le pareti. Berenice usa il suo Sguardo Terrificante sulla Canaglia. Se quest'ultima falisce il tiro salvezza verrà scagliata fuori dalla fantasima, ancora paralizzata dal terrore.

Se invece la Canaglia supera il tiro salvezza, Berenice stupefatta, offrirà l'opportunità di scambiare due chiacchiere.

Indizi: se si riesce a fare amicizia con Berenice o il suo impresario, o li si costringe a parlare in qualche modo, è possibile scoprire che un ragazzotto dall'aria furtiva si è nascosto per qualche minuto nella Stambergia quella mattina, per sfuggire alla caccia di due uomini dall'accento peculiare. A differenza dei due, che scapparono a gambe levate, "il ragazzo" dimostrò nervi saldi alla vista della fantasima. Berenice non sa chi fosse e non saprebbe descriverlo – ma una cosa per lei è sicura: sotto un mascheramento da ragazzo si celava una donna fatta e finita. Maglio non ha visto la figura nascondersi ma ha sentito un forte odore di fritto e ribollita dopo che se ne era andata. Ha invece riconosciuto i due inseguitori come lanzichenecchi, di quelli acquartierati coi messi imperiali (4).

2. MOZZARELLA IN CARROZZA. Questo carro-vivande è di proprietà del pizzichiere Tonino Scannafagiulo, detto **Ventresca***, noto nei molti luoghi del Regno in cui fa tappa per i suoi panini con salsiccia e friarielli, per i suoi calderoni di trippa in umido a prezzi popolari, per i

suoi cuoppi mille gusti più uno, e per le sue freschissime mozzarelle di bufala voltaturniana. È su questo carro che Lelia è scappata dall'accampamento, ma in questo momento la fuggitiva si trova altrove.

Indizi: se direttamente interrogato sulla vicenda, Ventresca nega ogni coinvolgimento, ma una Canaglia perspicace potrebbe accorgersi che mente superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17. Per il resto, a domande quali dove si trova Lelia in quel momento, se sia stato lui a rapirla, o se sa chi l'abbia rapita, il cagliomante rinnegato non mente quando risponde negativamente. Dopotutto nessuno ha rapito nessuno, e lui non ha la più pallida idea di dove Lelia sia in quel momento.

Se interrogato sul suo assistente Brunello, rivela che lo ha incaricato di preparare il calderone della trippa per la cena degli imperiali (4) e adesso è in giro a raccogliere erbe, tuberi e odori al mercato per condire le porzioni. Può anche ammettere che quella mattina lui e Brunello, per distrarsi un po', hanno partecipato alle Saccagnate (3): Brunello non ha mai partecipato prima a fiere come questa ed era entusiasta di potersi divertire con le attrazioni del posto. Anche tutte queste affermazioni sono vere.

Se i personaggi sospettano che sia coinvolto con la scomparsa della principessa, insistono con le domande, o cercano di estorcere informazioni con la forza, Ventresca finisce di cucinare il midolliano con la formula magica "Cotto o crudo, il fuoco ha veduto!" e si dà alla fuga, mentre il mostro si avventa sulla Cricca ed eventuali soldati, creando scompiglio per la fiera.

3. SAN CAGNATE CONTRO LA FIERA. La Fiera di San Cagnate deve il suo nome a un'antica belva che anni addietro venne scacciata dal temibile Cavaliere delle Saccagnate, poi fatto santo patrono del borgo da un predicatore duro d'orecchi con il nome di "San Cagnate".

La fiera in questione era un terribile "biscione", forse un bigatto o un serpeggiatore troppo cresciuto a causa di chissà quale befanico maleficio, e annualmente viene riproposto l'epico combattimento proprio durante la fiera.

All'interno dell'arena adibita alla gioviale scazzottata celebrativa, vi è un paggetto che sorveglia un libro dalla spessa copertina in pelle di biscione (in realtà topo-cane) su cui, ogni anno, i partecipanti alle Saccagnate di San Cagnate possono registrare il proprio nome dopo aver preso parte alla rissa. Coloro che hanno deciso di lasciare un segno del proprio passaggio sono tanti, molti con una pessima calligrafia, e altrettanti con una semplice "x", corredata talvolta da punto, due punti o punto e virgola. La consultazione del Tomo delle firme di San Cagnate, naturalmente, è concessa ai soli partecipanti che glorificano il santo cavaliere con le proprie nocche, all'interno dell'arena.

Indizi: se le Canaglie partecipano alle Saccagnate di San Cagnate e in seguito provano a cercare un qualche indizio riguardo la presenza della principessa consultando la lista di nomi nel tomo, con un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 11, trovano due firme che destano assoluta curiosità: "Messer Capocollo e Brunel-



lo". Se i personaggi chiedono informazioni a riguardo al paggio che custodisce il pesante volume, egli afferma di non ricordare, ma che 10 ramini (10 mr) potrebbero rinfrescargli la memoria. Se pagato o convinto con un successo in una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 o Carisma (Intimidire) con CD 10, il paggetto racconta di un uomo ben piazzato e un giovane dai penetranti occhi azzurri, che hanno sbaragliato tutti i partecipanti dell'arena in pochi minuti, durante la saccagnata inaugurale. A detta del paggio, Messer Capocollo e Brunello sembravano una coppia di buoni amici – forse amanti? – e dopo la rissa si sono recati verso il Porcildromo, per puntare o forse partecipare a una gara di sguisci.

4. PADIGLIONE DEI MESSI IMPERIALI. Questa sezione della fiera è occupata da un centro di arruolamento delle armate imperiali, che reclutano canaglie e bravacci di campagna per fungere da carne da bombarda per i plotoni ausiliari dell'armata. Per attirare l'attenzione, gli altomanni hanno anche eretto un tiro al bersaglio con un paio di schioppi di ordinanza in loro dotazione, che incuriosiscono i passanti per l'uso della formidabile e misteriosa polvere nera.

In questo momento, con la principessa scomparsa, l'ufficiale reclutatore, Corrado Schwanzstucker, è anche allertato di quanto accaduto e ha sguinzagliato i suoi sgherri per la fiera, a guardarsi intorno e cercare indizi su Lelia.

Sul retro dell'accuartieramento, in un enorme calderone sta ribollendo "il buseccone": un colossale ammasso di trippa, frattaglie, corata e animelle, fagioli, tuberi e cipolle, in attesa della cena della truppa.

Se lo desiderano, le Canaglie possono provare a sparare con gli schioppi (tre tiri "per colpire", con CD progressiva 12, 15 e 18, nessun premio previsto se non delle sonore pacche sulla spalla), o arruolarsi come ausiliari nella milizia imperiale. In quest'ultimo caso, riceveranno una lauta porzione di buseccone e un fiasco di vino, un Certificato di Condotta nell'Armata (in Altomanno, incredibilmente svantaggioso per chi si arruola), e l'ordine di comparire l'indomani mattina alla tenda fuori dal borgo per ricevere la prima paga e i primi ordini. Naturalmente, da quel momento in poi inizieranno le frustate, i ceppi e i lavori di fatica, ma questo ai volontari non viene detto.

Che si arruolino o meno come ausiliari, le Canaglie possono ottenere un mezzino incarico dal messo imperiale Schwanzstucker, che cerca volenterosi sabotatori per andare a creare confusione e scompiglio presso il distaccamento dei picchieri comunali (5) che li tengono d'occhio in maniera oltremodo fastidiosa.

Corrado Schwanzstucker* è accompagnato da 5 **lanzichenecchi*** e 5 **felloni***.

Indizi: Lelia si tiene ben lontana da questo drappello di altomanni. Tuttavia, se le Canaglie si arruolano, o riescono ad avvicinarsi agli Imperiali, superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13 sentono il messo mentre si sbottona con alcune paesane, in un Volgare piuttosto stentato, rivelando che esclude categoricamente che siano stati i mercenari al soldo dell'impero ad aver rapito Lelia. Oltre al fatto che lui – dice – ne sarebbe sicuramente a conoscenza, a suo parere nessun capobanda o condottiero lanzichenecco avrebbe sfidato in un modo tanto sciocco la furia dello Imperatore.

Inoltre, a richiesta i lanzi e i felloni li radunati possono rivelare che il buseccone è stato preparato da Messer Ventresca e Brunello, il suo assistente. Al mattino, Schwanzstucker ha inviato due spie a seguire Brunello per scoprire come mai si allontanava sempre in maniera furtiva, ma la coppia di lanzi è tornata – forse giusto un po' sconvolta – dicendo che era tutto a posto e il ragazzo voleva solo prendere parte ai divertimenti della fiera.

Infine, l'ufficiale o i suoi sgherri possono confermare che la Mozzarella in Carrozza era presente al campo imperiale proprio prima che la principessa fosse rapita. Per questo motivo, gli altomanni hanno scelto Ventresca come loro cuciniere aggiuntivo, con il buseccone che ribolle dietro le tende, in quanto è già stato considerato un fornitore affidabile per le truppe imperiali.

Brunello invece non lavorava ancora per Ventresca, ma pare sia stato assoldato direttamente ad Abbiate Lardo come aiutante.

SACCAGNATE DI SAN CAGNATE

Più volte al giorno, solitamente mattina, pomeriggio e sera, l'arena al centro dello spiazzo in cui è allestita la fiera di San Cagnate dà luogo alla scazzottata goliardico-celebrativa che vede contrapposti due schieramenti di partecipanti, gli uni agghindati alla bell'e meglio da cavalieri in cotta e scopa di saggina, gli altri a condividere un raffazzonato costume da biscione. I due schieramenti si affrontano in una versione dilettantistica di una rissa. Durante le Saccagnate di San Cagnate la Rissa presenta le seguenti modifiche:

Oggetti di Scena. Si possono raccolgere solo gli oggetti di scena forniti nell'arena.

Costume. Per partecipare, i giocatori devono indossare i costumi appropriati.

Costume dei cavalieri. Ogni cavaliere deve equipaggiarsi con un'armatura di pentole e padelle che conferisce CA 16 (nessun bonus di Destrezza). Inoltre, qualsiasi attacco effettuato indossando l'armatura subisce svantaggio a causa della pentola usata come elmo, che rende quasi impossibile la visuale.

Oggetti di Scena Epici dei Cavalieri
Scopa da Cavaliere. Quando il personaggio effettua una saccagnata con la scopa infligge una batosta aggiuntiva.

Vassoio a torre. Quando il personaggio subisce un attacco con l'olio piccante può usare la sua reazione per evitare l'attacco.

Costume del Drago. La veste del drago conferisce CA 15.

Oggetti di Scena Epici del Drago
Mantice d'Olio Piccante. Il mantice d'olio piccante può essere usato per infliggere la condizione stordito a due bersagli.

Drago di Nebbia. Quando il personaggio viene colpito da un attacco può usare la sua reazione per attivare il pericolo vagante Sacco di Farina sui Cavalieri.



5. TENDE DEI PICCHIERI COMUNALI. A pochi passi di distanza dal padiglione di arruolamento degli altomanni, si trova un distaccamento di picchieri comunali, che sorvegliano i movimenti degli imperiali (autorizzati ad arruolare) e che le cose alla fiera procedano senza tafferugli (per quanto possibile). Abbiate Lardo è formalmente sotto il controllo dei Duca-Conti di Tarantasia e a questi va la lealtà di questo contingente di picchieri e del loro ufficiale, il Contessino Massimo Sforzo.

Attualmente il Duca-Conte e lo Imperatore sono alleati, l'uno il devoto vassallo dell'altro, ma la Principessa Lelia che doveva sancire l'alleanza tramite il matrimonio è stata rapita e le cose si vanno facendo sempre più tese. Se lo desiderano, le Canaglie possono arruolarsi come ausiliari nella milizia comunale. Riceveranno un Certificato di Amnistia di tutte le loro malefatte (con clausole assolutamente svantaggiose celate da sottigliezze da azzeccagarbugli), e l'ordine di comparire l'indomani mattina alla tenda fuori dal borgo per ricevere la prima paga e i primi ordini. Naturalmente, da quel momento in poi inizieranno le frustate, i ceppi e i lavori di fatica, ma questo ai volontari non viene detto.

Che si arruolino o meno come ausiliari, le Canaglie possono ottenere un vile incarico dal contessino, che cerca spie che vadano a scoprire cosa stanno architettando e complottando gli altomanni.

Contessino **Massimo Sforzo*** è accompagnato da 1 **terano** e 6 **picchieri comunali***.

Indizi: Lelia si tiene ben lontana da questi bricconi, ma un indizio si può reperire anche qui. Se le Canaglie si confidano, battono alle Minchiate i furfanti o riescono a ottenere in qualche modo la fiducia di Culatello, il capobanda si sbottona e rivela che di sicuro non sono stati i membri della Fratellanza ad aver rapito Lelia. Gli Zii e la Mamma Santissima non avrebbero mai concesso l'autorizzazione a rapire un personaggio tanto in vista, con tutti quei soldati e mercenari in giro. Inoltre, Culatello è molto seccato perché la commessa per rifocillare gli imperiali presenti in città non sia stata data a lui, bensì a Ventresca, l'ambulante norcitano, e lo ha fatto seguire e spiare per tutto il tempo. In questo modo, può informare la Cricca che il "Messer Capocollo" delle Saccagnate di San Cagnate era proprio lui, assieme al suo assistente Brunello, di cui non sa molto altro.

Il contessino ritiene inoltre molto strano che gli imperiali abbiano scelto come vivandiere la Mozzarella in Carrozza, che ha i prezzi più cari di tutta la fiera. Avrebbero speso di meno se avessero richiesto i servigi della Pizzicoteria del Biscione o del macellaio locale, Culatello.

6. LA BANDA DELL'ORTICA. Qualche settimana fa, una banda di canaglie incallite che aveva il proprio covo nella Contrada dell'Ortica di Tarantasia è stata sgomberata e buttata fuori a calci dalla città, durante le operazioni della birraglia locale per rendere più sicura la città in vista dell'arrivo degli imperiali.

Avendo un aggancio e un secondo covo ad Abbiate Lardo, ora la banda ha messo radici in questo borgo e ha cominciato a fare il bello e il cattivo tempo nella zona, cacciando via a calci la marmaglia locale e imponendosi come nuova rappresentanza della Fratellanza nella contrada.

In questo momento, durante la fiera, questi furfanti stanno gozzovigliando su delle panche scalognate e

passano la giornata a osservare i visitatori, giocare alle Minchiate e tracannare vino.

Data la loro comune affiliazione alla Fratellanza, i membri della Banda dell'Ortica sono abbastanza solidali con la Cricca appena giunta in paese, purché i suoi membri non commettano troppe malefatte nel loro territorio e porgano i doverosi rispetti al capobanda locale, Francis Culatello, macellaio e grassatore. In caso contrario, la banda ribadirà alle Canaglie il concetto di onore e territorialità con una bella bastonata collettiva, ovvero una bella rissa. Culatello potrebbe chiedere anche alle Canaglie di liberare Lando, un suo uomo finito in mano ai Cacciatori di Taglie (7), prima che rivelì troppo.

La banda dell'Ortica è composta da Francis Culatello (NM pantegano **tagliagole****), 2 **malviventi** e 5 **banditi**.

Indizi: Lelia si tiene ben lontana da questi bricconi, ma un indizio si può reperire anche qui. Se le Canaglie si confidano, battono alle Minchiate i furfanti o riescono a ottenere in qualche modo la fiducia di Culatello, il capobanda si sbottona e rivela che di sicuro non sono stati i membri della Fratellanza ad aver rapito Lelia. Gli Zii e la Mamma Santissima non avrebbero mai concesso l'autorizzazione a rapire un personaggio tanto in vista, con tutti quei soldati e mercenari in giro. Inoltre, Culatello è molto seccato perché la commessa per rifocillare gli imperiali presenti in città non sia stata data a lui, bensì a Ventresca, l'ambulante norcitano, e lo ha fatto seguire e spiare per tutto il tempo. In questo modo, può informare la Cricca che il "Messer Capocollo" delle Saccagnate di San Cagnate era proprio lui, assieme al suo assistente Brunello, di cui non sa molto altro.

7. CACCIATORI DI TAGLIE. Bobo Vez, Cacciatore di Taglie capo di un piccolo drappello di Agenti si aggira per la fiera in cerca della principessa scomparsa. La Regia Agenzia di Riscossione di Taglie e Gabelle infatti ha saputo subito della principessa volatilizzata e ha mandato il suo più affidabile cacciatore in zona, per trovare Lelia ed evitare il più possibile la tragedia diplomatica. Bobo sa della banda dell'Ortica e della presenza in fiera della Cricca, ma non gli importa nulla di pesci così piccoli. **Bobo Vez*** viaggia accompagnato da 2 **agenti di Equitaglia**** e 3 **birri****.

Indizi: Bobo avrebbe un incarico per la Cricca, se questa si rivela in qualche modo affidabile o capace. In cambio della collaborazione promette di far cancellare le loro malefatte, ma poi, a cose fatte, invita semplicemente le Canaglie ad arruolarsi presso i picchieri comunali (5) per ottenere davvero il Certificato di Amnistia.

L'incarico è molto semplice: un ricercato di poco conto chiamato Lando è stato catturato dagli Agenti e Bobo sospetta che sappia dove si trovi la principessa, ma non vuole rivelare nulla e continua a dare false piste. Avendo capito l'inghippo, Bobo chiede alle Canaglie di fingere di liberare Lando, sperando che così rivelì a loro cosa sa. Se liberato, Lando rientra nella banda di Culatello (6), che sarà grato poi alla Cricca, ma non ci sono informa-

zioni aggiuntive da sapere davvero, se non quelle che può rivelare il macellaio capobanda.

8. IL TORNEO DELLA REGINA DI SCHIAFFI. Quest'area della fiera presenta numerosi tavolini la cui superficie è intagliata a rappresentare una grande scacchiera, su cui pedine di due colori diversi vengono spostate tra una casella e l'altra dalle abili mani arrossate delle due "regine" sedute al tavolo, tra manovre scaltri e schiaffi sonanti (vedi Regina di Schiaffi a p. 46).

9. LA PIZZICOTTERIA DEL BISCIONE. La Pizzicoteria del Biscione è un altro carro-vivande accorso ad Abbiate Lardo per la fiera, celebre per i Pizzicotti della sua bella tenutaria, ovvero pizzette ripiene di verdure e formaggio, unte nel grasso e fritte sul momento. Tuttavia, per tener fede al nome trovato e per accorta politica pubblicitaria, la bella Rossavera (LN selvatica **tenutario***), è solita mollare fastidiosi pizzicotti a schiocco ai suoi clienti, che si ricorderanno di lei così per molto tempo ancora. Rossavera è anche solita incantare i suoi avventori con la sua favella, raccontando barzellette sconce e lanciandosi in ogni sorta di blasfemia e turpiloquio.

Indizi: se espressamente interrogata al riguardo, Rossavera potrebbe rivelare di aver pizzicottato "Brunello" qualche ora prima, quando questi si era seduto ai suoi sgabelli a scolarsi del vino e assaggiare la specialità della casa. Rossavera ne ha pizzicottata di gente, e sa riconoscere la pelle di un garzone da quella di una dama, quando la pizzica. Inoltre, la fastidiosa abitudine le ha lasciato tra le dita una sorta di tintura bruna, come se la pelle dell'inserviente di Ventresca fosse stata ricoperta da uno strato di colorante naturale...

10. PORCILDROMO. Durante la fiera di San Cagnate è possibile osservare la famosa Gara di Sguisci, dove i Maiali da Sugna (detti sguisci) più veloci del Regno corrono lungo un percorso con in groppa dei precari fantini. Un giro di scommesse notevole ruota attorno alla gara, e partecipare non è per nulla facile, in quanto vi sono grandi investimenti dietro agli sguisci, bestie rare e difficili da allevare. Il campione in carica è lo spietato Sebulbo (CM marionetta **tagliagole****), che con ogni mezzo cerca di assicurarsi la vittoria a ogni corsa.

Indizi: vincendo la corsa degli sguisci o trattando con diplomazia e accondiscendenza i tanti personaggi che ruotano attorno alla gara, è possibile per le Canaglie venire a sapere che, durante il mattino, Ventresca e un suo assistente si sono recati al Porcildromo per acquistare maiali azzoppati o scartati dopo la prima gara. Il proprietario della Mozzarella in Carrozza (2) aveva infatti bisogno di materia prima per il Buseccone da preparare ai Messi Imperiali (4). I proprietari dei maiali da corsa però sono gelosissimi dei loro animali e li hanno cacciati via in malo modo. La cosa non sembra avere direttamente a che fare con la scomparsa di Lelia, ma i due avevano un'aria losca e cospiratrice.





GARA DI SGUISCI

Se una o più Canaglie riesce a procurarsi uno sguiscio (vedi riquadro Come partecipare alla gara), può iscriversi alla corsa come suo fantino.

La gara consiste in una serie di prove, che faranno ottenere Dadi Corsa allo sguiscio. Arrivati al traguardo tutti i partecipanti tireranno i Dadi Corsa ottenuti e il Dado Velocità dello sguiscio. L'ordine di arrivo sarà determinato dal risultato del tiro, partendo da chi avrà ottenuto il risultato più alto, che avrà tagliato il traguardo per primo e vinto la gara.

Il concorrente vittorioso, e il suo sguiscio, vincono non solo una medaglia commemorativa della Fiera di San Cagnate, ma anche un porcello d'oro del valore di 5 Gransoldi.

FASE 1 – UNTI, PARTENZA E VIA

Tutti posizionati sulla linea di partenza, i fantini sono pronti a lanciarsi nella Gara di Sguisci. Ogni partecipante effettua un tiro di iniziativa. I primi tre in ordine di iniziativa ottengono un Dado Corsa d4.

FASE 2 – CURVA DELLA STAMBERGA

Appena i maiali passano davanti alla Stambergia, cominciano ad agitarsi inquieti e il controllo diventa difficoltoso. Ogni partecipante deve effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio. Se un fantino riesce nella prova ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4. Se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, non ottiene nessun Dado Corsa, inoltre rischia di scivolare dallo sguiscio e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Sguiscianza.

FASE 3 – LA PIZZICOTTERIA DEL BISCIONE

La pista degli sgusci passa vicino alla Pizzicoteria del Biscione, dove una delle sue famose pignatte si trova sospesa. Al passaggio degli sgusci, la pignatta scoppia in mille coriandoli e stelle filanti. Ogni partecipante deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio. Se un fantino riesce nella prova ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4. Se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, non ottiene nessun Dado Corsa, inoltre rischia di scivolare dallo sguiscio e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Sguiscianza.

FASE 4 – MOZZARELLA IN CARROZZA

Arrivati in prossimità della carrozza, l'odore del cibo è tale che gli sgusci si imbizzarriscono. Ogni partecipante deve effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD pari alla Manovrabilità dello Sguiscio. Se un fantino riesce nella prova ottiene un Dado Corsa d6, mentre se fallisce ottiene un Dado Corsa d4. Se il fantino fallisce il tiro di 5 o più, non ottiene nessun Dado Corsa, inoltre rischia di scivolare dallo sguiscio e deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari alla Sguiscianza.

FASE 5 – TRAGUARDO

I fantini tirano i Dadi Corsa accumulati e il Dado Velocità dello sguiscio, per determinare l'ordine di arrivo.

COME PARTECIPARE ALLA GARA

Se anche è vero che non esiste un numero massimo di partecipanti alla gara, va da sé, per esigenze di spazio, che più di una decina di sguisci, sul tracciato della fiera di San Cagnate, difficilmente potrebbe gareggiare senza creare troppo scompiglio. Al momento dell'arrivo dei personaggi, la gara vede 7 concorrenti che bazzicano nei pressi dell'area di partenza.

Volendo, ci sono ancora un paio di posti liberi prima della prossima gara, e i personaggi possono partecipare in uno dei modi seguenti:

☞ Il contadino Arturo, uno dei partecipanti alla gara, ha con sé due maiali, Er Coraggioso – con il quale intende gareggiare – ed Er Lento (usare le statistiche di Pancetta “Piedelibero”), che si offre di noleggiare per sole 2 monete d'argento a corsa a chiunque voglia provare l'ebbrezza del Porciliodromo e sia sprovvisto di un destriero.

☞ Se i personaggi danno l'aria di essere alla ricerca di un maiale da corsa, un buffardello di nome Coscarello (folletto, vedi *Macaronicon*) li avvicina offrendo un affarone d'oro! Coscarello afferma di essere in possesso di alcune speciali ghiande in grado di trasformare fino alla metà delle Canaglie in porci da corsa, così da permettere all'altra metà di cavalcarli durante la gara. In cambio di questo magheggio, Coscarello non chiede ai personaggi alcun anticipo, ma solo di impegnarsi per farlo divertire... e metà della vincita, in caso uno di loro tagli il traguardo per primo.



Nota: le Canaglie che vengono tramutate in maiali ottengono le statistiche di uno dei maiali da corsa presenti nella tabella (tranne Sebo Blu "Il Nobile"), a scelta del giocatore. Tuttavia, ciò che si scopre solo a incantesimo avvenuto è che, da quel momento in poi, le Canaglie trasmutate diventano comuni maiali da sguiscio e perdono ogni coscienza di sé, e saranno i compari designati come fantini a dover effettuare tutte le prove durante la gara. Alla fine della corsa, i maiali tornano nei propri panni umanoidi e non hanno alcun ricordo di quanto avvenuto dopo aver mangiato la fandonica ghianda.

Fantino	Nome Sguiscio	Manovrabilità	Velocità	Sguiscianza
Domenico (CB umano capo dei banditi)	Torello, "Il Quarto di Milza"	15	d10	12
Contadino Arturo (NB umano popolano)	Bebè, "Er Coraggioso"	13	d8	14
Mequìn (LM inesistente tenutario*)	Saetta, "Il Novellino"	10	d6	11
Fausto (CN malebranche duellante**)	Furio, "Il Bandolero"	14	d8	9
Gavino (NB dotato esploratore)	Pancetta, "Piedelibero"	8	d4	8
Piccolo Naviglio (CB selvatico pagano**)	Spirito, "Maiale Selvaggio"	11	d6	10
Sebulbo (CM marionetta tagliagole**)	Sebo Blu "Il Nobile"	Speciale	d6	Speciale

IL SEGRETO DI SEBULBO

Sebulbo è arrogante e sbruffone, prende in giro gli altri partecipanti e si bulla del suo aver inforcato una vittoria dietro l'altra da quando è giunto alla fiera. Nel farlo si rivolge a un capannello di ammiratori che gli si stringono attorno in attesa della prossima corsa, pendendo dalle sue labbra di legno. La marionetta non perde mai di vista il proprio porcello da gara munito di medaglie, che si prodiga a definire il migliore di tutti, mostrandolo trionfo al suo pubblico, "Sebo Blu è il più svelto, il più forte, il più nobile maiale mai visto nel Regno tutto – Sebulbo e 'Il Nobile' vincono ogni corsa, garantito!".

Superando una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 18, Intelligenza (Indagine) con CD 20 o Saggezza (Percezione) con CD 19, un personaggio può accorgersi che Sebulbo, la marionetta che cavalca Sebo Blu detto "Il Nobile", campione in carica della Corsa di Sguisci della Fiera di San Cagnate, non è altro che un burattino di legno inanimato, mosso probabilmente da un qualche incantesimo o stregoneria ventriloquesca. La verità è che Sebulbo, che non è altro che l'anagramma di Sebo Blu, è il vero nome del maiale parlante burattinaio che controlla con i propri fandonici poteri il fantin burattino.

Speciale: Sebulbo non effettua nessuna prova lungo la pista e arriva sempre al traguardo con 3d6 Dadi Corsa come se superasse ogni prova.





SCENA 2 – UN BRUTTO PRESENTIMENTO

Sono diverse ore che Brunello non si vede più in giro, perché da tempo attende il suo complice fuori da Abbiate Lardo, lontano da tutti coloro che gli stanno alle calcagna, ma se le Canaglie hanno seguito tutti gli indizi sparsi per la fiera dovrebbero aver capito che è Ventresca l'uomo da incastrare.

In caso contrario, quando si fa ora di cena o quando Bobo Vez a fine giornata intuisce quanto le Canaglie non hanno ancora realizzato, il piano del cagliomante per confondere le acque e far perdere definitivamente le proprie tracce è pronto a scattare.

Da tutto il giorno infatti, con l'aiuto di Brunello, Scannafagiulo ha lavorato alla ricetta per la creazione di un orrendo **midolliano***, che ha lo scopo di distruggere la fiera e mettere in fuga imperiali, truppe comunali e cacciatori di taglie. Il Buseccone in cottura non è altro infatti che la preparazione di tale orrenda mistura cagliomantica, la cui ricetta il norcitano ha rubato di recente a una befana chiamata Donna Bonfarda.

Ormai pronto da ore, il Buseccone può essere attivato dal lancio della formula “Cotto o crudo, il fuoco ha veduto!” e a quel punto il calderone esplode in una eruzione di frattaglie, coratella e condimenti, assumendo la forma finale di un midolliano pronto a distruggere ogni cosa attorno a sé.

È il momento di combattere per salvare la fiera e la propria cotenna!

Il midolliano attirerà tutta l'attenzione di picchieri, lanzi e cacciatori, mentre nella fiera si scatenerà indicibile scommiglio. La maggior parte della gente tenterà di fuggire e le Canaglie rischiano di essere travolte da folle di persone spaventate. Per muoversi in un qualunque luogo della fiera durante i primi 3 round da quando il midolliano è stato evocato, una creatura deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 10. Se la creatura fallisce il tiro di 5 o più, cade prona e subisce 1d4 danni contundenti mentre viene calpestata dalla folla.

C'è inoltre un ulteriore problema che potrebbe colpire le Canaglie, così come affliggere circa la metà degli imperiali presenti alla fiera: chiunque abbia assaggiato la sbobba dal pentolone, prima che il midolliano si animasse, adesso subisce un terribile effetto collaterale.

Non appena Ventresca pronuncia la sua formula, mentre il calderone rigurgita il suo ammasso disgustoso, ogni vittima fa lo stesso e deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce un livello di indebolimento.

L'effetto non ha conseguenze orripilanti o irrecuperabili, solo disgustose.

CONCLUSIONE

Una volta sconfitto il midolliano, mentre Abbiate Lardo è in subbuglio, le Canaglie eventualmente superstite possono facilmente scoprire che Ventresca ha lasciato in fretta e furia il borgo, con o senza il suo carro a seconda se sia stato smascherato o meno.

Seguire le sue tracce al tramonto e nella prima parte della notte, per le selve o lungo viottoli di campagna, non è a questo punto un problema per la Cricca, che finalmente raggiungerà o seguirà il norcitano quando questi avrà raggiunto il luogo dove Lelia lo stava attendendo.

Se la Cricca ha seguito la pista di Brunello, probabilmente avrà ormai compreso buona parte di quanto è accaduto davvero, altrimenti Lelia e Ventresca sono pronti a spiegare ogni cosa: i due sono alleati, la principessa non è stata rapita ma è fuggita di sua spontanea volontà, mentre il carro-vivande e la formula cagliomantica del Buseccone sono stati elementi fondamentali del fugone.

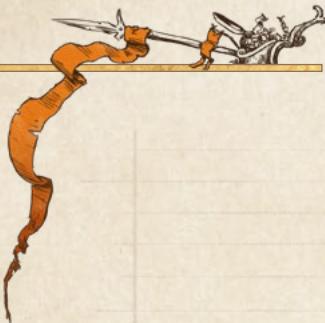
“Non intendo darla a bere a gente come voi, che è riuscita a scovarmi fin quassù, né nascondervi nulla di quello che ho in mente, ma se credete di potermi ricondurre a valle e consegnare ai vostri capibanda o a mio padre vi sbagliate di grosso.

Urlerò per tutto il viaggio, vi accuserò di essere voi i rapitori, in un modo o nell'altro vi farò impiccare...”

La principessa non intende sentire ragioni ma se le Canaglie cercano una possibilità di compromesso o una buona idea per risolvere la situazione, la principessa è qui proprio per offrirla su un piatto d'argento: Lelia è fuggita per non essere utilizzata come merce di scambio dal padre, ma conosce un segreto che potrebbe fare tutti ricchi e permettere alla Cricca e a lei stessa di fuggire via a Gibralcanda o Costantinopoli, ricchi come nababbi, a cambiare vita e trascorrere il resto della propria esistenza tra gran lussi e bagordi. Lei conosce infatti il luogo dove sono custoditi i forzieri con le paghe dei mercenari al seguito dell'armata, nonché la dote per il suo matrimonio... un tesoro sconfinato, mai immaginato prima neppure dalle menti avide delle Canaglie.

Se queste acconsentiranno a seguire le sue istruzioni, in un paio di mesi potranno portare a compimento il Colpo Grosso della loro vita e riuscire a fregare in una sola botta l'Impero, i duca-conti, e tutti i mercenari, le bande e le compagnie del Regno.

Dopotutto, cosa potrebbe mai andare storto?



Il Primo Sbraco

Al termine dell'Episodio 1, è il momento per la Cricca di riordinare le idee, riposarsi e pianificare il Colpo Grosso con la nuova capobanda – ovvero la stessa Lelia, se tutto è andato per il verso giusto.

Per prima cosa, il Condottiero può spiegare ai giocatori le dinamiche dello Sbraco di *Brancalonia*, se ancora non le conoscono, e concedere loro di riposare le stanche membra con un riposo lungo; niente Imbosco né Bagordi, questa volta.

Inoltre, i personaggi che hanno affrontato l'Episodio 1 passano al 2° livello. Se qualcuno è morto o ha lasciato la campagna dopo il primo episodio, o se servono nuove canaglie, Lelia ne ha per fortuna radunato un altro paio, che si uniscono adesso al lavoretto comune.

Durante questo momento di pausa e subito dopo di esso, prima di continuare con l'Episodio 2, le Canaglie hanno il tempo di ascoltare il racconto di Lelia e il suo piano, di decidere se arruolarsi con l'Impero o la Comunella, e raggiungere quindi il rispettivo punto di arruolamento.

IL RACCONTO DI LELIA

È il momento di approfondire la conoscenza con **Lelia***, o meglio con Sua Altezza Imperiale Principessa Beatrice Fonda Anguillelia del Torrione e dei Tassi di Aquisgrama, eccetera eccetera (vedi anche a pp. 62-63 per maggiori informazioni).

Giunta alla veneranda età di venticinque anni, nonostante il suo carattere ribelle e determinato, Lelia non può più rimandare i matrimoni di convenienza che vengono preparati per lei, e lo Imperatore, consigliato dal fido Reginaldo, ha di recente trovato il modo per “impiegarla”: usarla per acquisire definitivamente la famiglia del Torrione nelle proprie araldiche familiari e, tramite questa, mettere direttamente le mani su Tarantasia e tutta la Galaverna, primo passo per la riconquista definitiva del Regno di Taglia.

Lelia non ha mai avuto ovviamente alcuna intenzione di acconsentire a questi progetti, ma l'idea di partecipare alla spedizione meridionale, ritrovandosi lontano dall'Impero in un luogo noto per una interminabile tradizione di truffe, imbrogli e rapine, a distanza ravvicinata con i forzieri imperiali, ha fatto sì che fingesse di essere d'accordo.

Dopo un paio di mesi di marce, visite nelle città alleate e padiglioni, spostamenti e conquiste, prima di arrivare a Tarantasia, finalmente Lelia ha trovato l'occasione giusta perlomeno per levarsi di torno: Ventresca, tenutario della Mozzarella in

Carrozza e apprendista cagliomante, è stata la persona adatta per farla sparire e fuggire verso nord, in cerca di un temporaneo rifugio. E adesso, dopo aver radunato un primo nucleo di canaglie di belle speranze, in mancanza di meglio, Lelia è pronta a mettere in atto il proprio piano.

IL PIANO DI LELIA

La principessa sa che l'armata altomanna viaggia con numerosi pesantissimi forzieri colmi fino all'orlo di testoni imperiali, ovvero monete d'oro di grande valore e conio certificato, con cui Reginaldo paga le truppe, corrompe i nobili locali e intende corrispondere la dote per la principessa a Morgantino del Torrione, il suo promesso sposo. Il Tesoro dell'Armata Imperiale non è quantificabile, ma si tratta del mucchio di monete più grosso che si sia mai visto in giro di recente. Solo per lo spostamento dei forzieri, l'Impero impiega una colonna di armigeri speciali, genieri e funzionari di Equimpero, nonché una mezza dozzina di carrimatti blindati e costantemente presidiati. A capo di questa colonna vi è Lord Valter, fedelissimo membro dell'Ordine della Forca e Primo Cavaliere Nero dell'Impero. Se è vera la diceria che al Cavaliere Nero non bisogna dare fastidio, Lord Valter è il Cavaliere Nero dei Cavalieri Neri.

Lelia sa con certezza che il Tesoro è stato di recente trasportato a Pavida, quando la Città Codarda è divenuta il centro delle operazioni imperiali, e in particolare nel Castello Reginale di Menalda di Catozza.

Conosce inoltre il punto preciso dove il tesoro è custodito e, visto l'enorme peso del malloppo, possiede inoltre un trucco speciale per portarlo via. In particolare, non rivela alle Canaglie adesso il suo trucco (le *sacche della refurtiva** di cui dispone), ma glielo rivelerà più avanti, quando potrà fidarsi di loro e prima del lavoretto di Pavida.

Per riuscire a entrare a Pavida, ormai strettamente presidiata, ci sono due opzioni a disposizione delle Canaglie. Sia l'Impero che la Comunella stanno infatti arruolando a man bassa tutte le canaglie, le cricche e le bande del NordiTaglia, per poi usarle come carne da bombarda in battaglie minori e tafferugli di frontiera.

Arruolarsi nell'Impero permetterebbe, ricevendo qualche Encomio sul campo e risultando affidabili all'ufficiale di riferimento, di potersi aggirare liberamente a Pavida per un



qualche incarico di grado più importante, e in questo modo intrufolarsi al castello e portare avanti il Colpo Grosso.

D'altra parte, arruolarsi nella Comunella potrebbe significare essere inviati a Pavida in qualche missione segreta o per l'assedio della città, con il supporto della Lega Bombarda e delle armate dei Liberi Comuni. Anche in questo caso sarà necessario sgattaiolare nel castello di nascosto agli Imperiali, ma la Comunella dispone di falsari e documenti adeguati per entrare in città, che usa per le proprie spie e che non è semplice procurarsi altrimenti.

La scelta su quale opzione seguire è lasciata alla Cricca.

LA STECCA

In cambio di istruzioni, spiegazioni e del "trucco per svuotare i forzieri", Lelia offre a ciascun membro della Cricca, e a Ventresca, una parte su dieci del tesoro, una volta che le Canaglie ci abbiano messo le loro manacce sopra. Lei terrà tutto il resto, anche per pagare tutte le spese necessarie al suo piano e alla fuga. Le Canaglie che cercano di negoziare non la fanno innervosire... sarebbe molto più sospetto se non ne goziassero.

Non c'è bisogno di lanciare i dadi per questi scambi di battute. Lelia arriva a concedere facilmente qualche sacchetta di monete d'oro per le piccole spese iniziali (a discrezione del Condottiero, ma comunque adeguate a delle Canaglie di 2° livello), inoltre aggiunge che potranno rivedere le stecche a cose fatte, qualora dovessero sopravvivere...

IL NUOVO COVO

Ventresca ha già dichiarato di essere d'accordo nell'impresa e mette a disposizione la Mozzarella in Carrozza come Covo della Cricca.

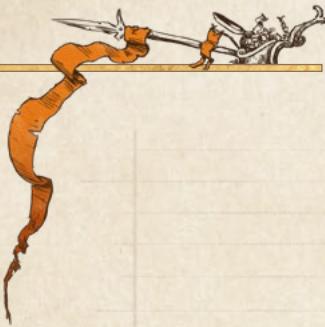
La Mozzarella in Carrozza possiede il tratto Itinerante e una Rosticceria di Livello 2. I personaggi hanno quindi accesso, una volta a inizio episodio e se partono da essa, ai benefici relativi a questi granlussi. Questo covo può essere inoltre migliorato, ma devono essere le Canaglie a fornire i materiali o il denaro necessario a Ventresca, che poi applicherà i miglioramenti.

Sia che la Cricca scelga l'Impero o la Comunella, Ventresca si unirà all'accampamento dell'armata prescelta, quello dove saranno destinate le Canaglie, e manterrà la copertura di carri-vivande, operando regolarmente.

Sarà poi ovviamente disponibile alla Cricca quando dovesse servire, per nascondervi armi ed equipaggiamento speciale, o per l'uso dei granlussi.

Per la sicurezza di tutti, Lelia non resterà con Ventresca ma si dileguerà e rimarrà nascosta in un luogo segreto che non comunica agli altri membri della banda: sarà lei stessa a farsi viva quando dovesse servire.





L'arruolamento

Una volta chiariti i dettagli iniziali del piano, la Cricca si sposta senza intoppi verso il punto di arruolamento designato, mentre Lelia e Ventresca si muoveranno da soli per non destare sospetti.

L'Impero arruola a Pavida, mentre la truppaglia della Comunella si sta riunendo a Tarantasia. Le due città ormai diventate rivali si fronteggiano dalle due sponde del fiume Rozza e sono attualmente in una fase di tregua armata.

L'arruolamento prévede privilegi, fregature e paghe diverse, ma hanno una ben precisa cosa in comune: dal momento della sottoscrizione nei registri di una delle due armate, tutte le malefatte delle Canaglie vengono loro condonate da Equitaggia o da Equimpero, e la taglia sulle loro teste decade, o per meglio dire viene "congelata" fino alla fine del servizio. Dopotutto, i crimini di guerra sovrascrivono tutti gli altri, no?

In teoria, se i nuovi ausiliari dovessero prestare servizio come dovuto senza disobbedire e mai disertare, tutte le malefatte passate verranno allora condonate e rimarranno solo quelle compiute in guerra, di fatto impunite visto che stavolta le Canaglie avranno la scusa di aver semplicemente obbedito a degli ordini.

D'altra parte, se i personaggi dovessero disertare o tradire la propria fazione, sarebbero immediatamente soggetti alla Legge Marziale e non a quella reginale, un regolamento fatto di esecuzioni sommarie, frustate e lavori forzati a vita per motivi anche futili. Per questo motivo, a parte il momento in cui decidono di lasciare rapidamente le fila della propria armata per portare avanti il Colpo Grosso, non è conveniente per le Canaglie combinare troppi guai o far infuriare gli ufficiali.

Se le Canaglie si sono già arruolate in uno dei due eserciti ad Abbiate Lardo, allora possono raggiungere direttamente la propria destinazione e ricevere i primi ordini. Altrimenti, la traiula non sarà né lunga né complicata e non necessita di tiri o prove di alcun tipo.

È anche possibile essersi arruolati "per scherzo" con una delle due armate, e adesso preferire l'altra. Non sarà un problema,

ARRUOLARSI CON L'IMPERO

L'ufficiale reclutatore per l'Impero è ancora **Corrado Schwanzstucker***, già incontrato ad Abbiate Lardo. Se reintrodurre questo personaggio è problematico, perché morto o perché le Canaglie se lo sono inimicato a seguito degli eventi dell'Episodio 1, allora date vita a un personaggio del tutto analogo (LN umano **lanzichenecco doppio soldo***).

L'arruolamento tra gli imperiali conferisce un Certificato di Condotta nell'Armata, scritto in Altomanno ed estremamente svantaggioso per le Canaglie nelle sue clausole, ovviamente. Questo documento è un oggetto di equipaggiamento molto importante per i personaggi, e devono stare attenti a non perderlo, o saranno guai.

La Cricca viene assegnata alla Colonna Ausiliaria Fellona, quella che raccoglie tutti i pezzenti, i cialtroni e le canaglie della penisola, come i personaggi dei giocatori. Schwanzstucker è anche il colonnello che si occupa di questa armata di pendagli da forca e non c'è modo per le Canaglie di arruolarsi in un contingente diverso da questo. La tenente **Zelinda De Vos*** è l'ufficiale di collegamento che la Cricca incontrerà più spesso, e che le affiderà direttamente gli incarichi.

La Colonna Fellona è costituita da quasi cinquecento soldati, è accampata fuori dalle mura di Pavida e non ha diritto ad accedere in città, se non per licenze speciali. L'accampamento è composto principalmente da tende e carretti mobili, estremamente organizzati e disposti in griglie precise e simmetriche.

A ciascuna delle Canaglie viene fornito cibo orripilante ma in abbondanza, cure mediche quando servono, un pitale personale nuovo di zecca e un posto in tenda all'accampamento. La tenda, in particolare, è comune per i soli membri della Cricca ed è dotata di tutto l'equipaggiamento da campo necessario, che però le Canaglie non possono prendere con sé.

Tutto appare perfettamente organizzato dagli ufficiali altomanni, e ogni problema è provocato esclusivamente dai soldati della penisola, indisciplinati, lavativi e mascalzoni.

A ogni ausiliario vengono inoltre assegnate una lanzichennetta, una giubba con le insegne imperiali (armatura di cuoio borchiato), un elmo e degli stivali, tutto di qualità scadente.

Un **pastore altomanno*** si aggira di tanto in tanto per il campo, offrendo conforto spirituale e benedizioni ai soldati.

Se dovesse servire, tutti gli altri soldati sono in prevalenza **feloni*** con una piccola componente di **maramaldi*** (in genere



imboscati o assegnati a compiti secondari); i sottufficiali sono tutti **lanzichenecchi*** altomanni e **lanzichenecchi doppio soldo***, e qua e là si aggira una decina di **lanzichenecchi ufficiali*** impegnati in mansioni di comando di cui alla trupaglia non deve interessare nulla.

La prima paga è prevista dopo tre mesi di militanza e probabilmente le Canaglie non la vedranno mai... ma tanto non sono lì per questo, giusto?



ARRUOLARSI CON LA COMUNELLA

La Comunella arruola sbandati e avanzi di galera fuori Tarantasia. L'ufficiale reclutatore per l'Impero è sempre il Contessino **Massimo Sforzo***, già incontrato ad Abbiate Lardo. Se reintrodurre questo personaggio è problematico, perché morto o perché le Canaglie se lo sono inimicato a seguito degli eventi dell'Episodio 1, allora date vita a un personaggio del tutto analogo (LN umano **nobile**).

L'ufficiale di riferimento più diretto per la Cricca è invece il vanesio capitano vortigano **Indrico Varamengo***.

L'arruolamento tra i battaglioni della Comunella conferisce un Certificato di Amnistia, pieno di clausole e note ed estremamente svantaggioso per le Canaglie, ovviamente. Questo documento è un oggetto di equipaggiamento molto importante per i personaggi, e devono stare attenti a non perderlo, o saranno guai.

La Cricca viene assegnata al Battaglione Sforzo, quello che raccoglie tutti gli infami, i farabutti e le canaglie della penisola, come i personaggi dei giocatori. Il contessino è anche l'ufficiale e il condottiero che si occupa di questa armata di avanzi di galera e non c'è modo per le Canaglie di arruolarsi in un contingente diverso da questo.

Il Battaglione Sforzo è accampato fuori dalle mura di Tarantasia, ma in questo caso la città non è inaccessibile, e chi possiede il Certificato di Amnistia della Comunella può entrarci e uscire a piacimento.

L'accampamento è distribuito tra piccoli poderi e qualche rudere sparso fuori dalle mura, è estremamente disorganizzato e caotico, e non si sa mai chi va e chi viene, né il numero esatto dei soldati che vi sono alloggiati, grossomodo trecento.

A ciascuna delle Canaglie viene fornito cibo decente ma sempre in scarsa quantità, degna sepoltura quando serve, un pitale usato ma in buone condizioni e un posto in tenda all'accampamento. La tenda, in particolare, è comune per i soli membri della Cricca ed è dotata di tutto l'equipaggiamento da campo necessario, che però le Canaglie non possono prendere con sé.

Tutto appare continuamente organizzato a caso e la confusione regna sovrana, a partire dagli svogliati e incapaci ufficiali del Battaglione.

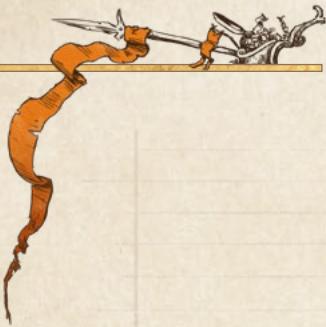
A ogni ausiliario vengono inoltre assegnate una spada corta, una giubba con le insegne comunali di Tarantasia (armatura di cuoio borchiatto), un elmo e degli stivali, tutto di qualità scadente.

Dei **frati di menare** (vedi *Macaronicon*, p. 78) si aggirano per il campo tutti i giorni per raccogliere confessioni, elargire sonore penitenze corporali quando serve e per fare contrabbando, mentre un **bagatto**** di nome Foresto è sempre in giro vicino ai carri-vivande, per vendere ciarpame magico e truffare i polli alle carte, con dei trucchi da prestigiatore e da baro.

Se dovesse servire, tutti gli altri soldati sono in prevalenza **felloni*** con una piccola componente di **maramaldi*** (in genere imboscati o assegnati a compiti secondari); i sottufficiali sono tutti **picchieri comunali*** e gli ufficiali **nobili**.

La prima paga è prevista dopo due mesi di militanza, arriverà dopo quattro e sarà decurtata di un numero di tasse e gabelle impreviste e non segnate nel contratto di condotta, e probabilmente le Canaglie non la vedranno mai... ma tanto non sono lì per questo, giusto?





Il Primo Ordine

— E P I S O D I O II —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 2° LIVELLO.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Ebbene, se il buongiorno si vede dal mattino, il piano delle Canaglie sembrerebbe destinato a un successo inaspettato. Il viaggio fino al quartier generale dell'esercito in cui la Cricca ha deciso di arruolarsi si svolge senza alcun inconveniente, nessuno fa domande scomode al momento della sottoscrizione nei ranghi ausiliari dell'armata e l'ufficiale ai cui ordini è assegnata non sembra neanche troppo male.

Inoltre, la Cricca non viene sciolta ma ottiene una tenda tutta per sé e senza camerati aggiuntivi, dove è quindi possibile complottare liberamente.

Le cose cambiano il mattino seguente, quando le urla dell'adunata si levano alle prime luci dell'alba...

Bella la vita militare, nevvero?

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

In questo episodio, le Canaglie devono iniziare a farsi apprezzare dai propri ufficiali e ottenere le prime menzioni d'onore (Note ed Encomi), in modo da carpirne la fiducia.

Per prima cosa, la Cricca deve fare vita da accampamento, tra marce forzate, addestramento e bivacco, cercando di farsi notare dai propri ufficiali. Una volta che si saranno distinte

(si spera) tra la marmaglia che le circonda, le Canaglie verranno inviate a compiere il loro primo incarico di una qualche importanza. Si tratta di raggiungere e perlustrare il Passo del Bue Grasso, perduto in mezzo alla contrada del Monteferrato, in Falcamonte.

Il Passo del Bue Grasso è un valico di second'ordine per i movimenti di truppe, visti i dislivelli della strada che lo attraversa, tra Monte Calvo e Monte Pelato. È inoltre poco utilizzato negli ultimi mesi a causa delle attività dalla banda dei Mangiafranco che lo occupa e delle dicerie che essi stessi hanno diffuso: addirittura, che il valico sia occupato da un crudele orco cannibale, "Tuoni-e-Lampi".

Il passo non è adatto a carri e convogli, ma potrebbe essere utile per truppe appiedate e a cavallo, e quindi sia la Comunella che l'Impero vorrebbero metterci una guarnigione a presidiarlo.

La Cricca viene dunque inviata al villaggio in cima al valico per valutare la situazione. Se nel mentre riescono a sgominare la banda o farsela alleata, la loro missione viene salutata con grandi onori (e grandissima sorpresa) e ogni Canaglia riceve un Encomio.





SCENA I – ALL'ACCAMPAMENTO

Nei primi giorni di arruolamento, le Canaglie vengono addestrate alle manovre base della loro formazione, ai compiti del campo, alle marce, come pure a obbedire agli ordini di battaglia in maniera automatica. Vengono inoltre insegnate loro delle tattiche di manipolo, che per fortuna prevedono la partecipazione dei soli membri della Cricca, e hanno la possibilità di farsi amici i loro ufficiali diretti.

Per iniziare a distinguersi in mezzo ai tanti manipoli simili ed essere inviata in missioni speciali, la Cricca deve ottenere almeno 4 Note di merito, come segue.

ADDESTRAMENTO

Il modo migliore per ottenere le Note è eccellere nell'addestramento.

Se le Canaglie militano nella Colonna Fellona, si tratta di marce pesanti sotto il carico dell'equipaggiamento, scavo di fossati e complesse manovre da battaglia, sancite da secchi e sgradevolissimi ordini urlati in Altomanno.

Sono necessarie quindi una prova di Costituzione, una di Forza (Atletica) e una di Intelligenza, tutte di gruppo e con CD 13.

Se invece militano nel Battaglione Sforzo, dovranno imparare a sembrare sempre attenti e impegnati davanti ai superiori, a muoversi rapidamente all'assalto e in ritirata in mezzo alla confusione degli altri manipoli, seguendo i movimenti di bandiere e squilli di tromba e senza scivolare sull'erba fangosa del campo di addestramento.

Sono necessarie quindi una prova di Destrezza (Acrobazia), una di Carisma (Inganno) e una di Saggezza (Percezione), tutte di gruppo e con CD 13.

Per ciascuna di queste prove riuscite, la Cricca ottiene una Nota di merito sul registro del proprio ufficiale.

VITA DA CAMPO

Nei momenti di pausa, le Canaglie possono dedicarsi a conoscere gli altri soldati e a tirar su qualche cimelio o moneta, ma questi momenti sono anche l'ideale per farsi notare dagli ufficiali.

Nell'accampamento altomanno sono strettamente proibite le risse e il gioco d'azzardo, e le trasgressioni sono punite in maniera estremamente dura. È possibile però partecipare in maniera consentita ad alcuni giochi da bettola: Botte alla Botte, Tirassegno, Giostra dei Poveri e Regina di Schiaffi. La tenente **Zelinda De Vos*** ama la Regina di Schiaffi e le piace scommettere (e vincere) sulle altre competizioni. Se una delle Canaglie gioca con lei alla Regina di Schiaffi e/o le fa vincere una buona scommessa, la Cricca guadagna virtualmente 1 o + Note positive da parte sua.

Nell'accampamento comunale, risse e gioco d'azzardo sono formalmente proibite, ma nessuno se ne preoccupa. In particolare, si gioca alle Minchiate e alla Roulette Rissa.

Per quanto riguarda quest'ultimo gioco, se le Canaglie riescono a portare gli altri partecipanti a giocare presso il carrozzone di Ventresca, l'oste si può considerare automaticamente complice in tutte le partite, senza doverlo corrompere.

Inoltre, il capitano **Indrico Varamengo*** adora giocare d'azzardo alle Minchiate, ma perde costantemente contro tutti i manigoldi e i truffatori del battaglione, finendo sempre per indebitarsi e fare la figura del pollo. Farlo vincere a qualche partita facendogli da compare (e cioè superare le proprie prove per incrementare il suo Dado Vincita), oppure spogliandolo di tutto per poi abbonargli il debito, permette alla Cricca di guadagnare virtualmente 1 o + Note positive da parte sua.

INTORTARSI L'UFFICIALE

Un altro modo per raggiungere le 4 Note necessarie è quello di intortarsi l'ufficiale di riferimento. Zelinda De Vos e Indrico Varamengo non disdegnano una tresca passionale, se la Canaglia che se li lavora manifesta in entrambi i casi tutte le seguenti caratteristiche:

- Deve essere pulita, priva di pulci e piattole, raffinata e affascinante quanto basta (il suo punteggio di Carisma deve essere almeno 12).
- Deve essere discreta: amanti di notte, ufficiale e sottoposti di giorno (il suo punteggio di Saggezza deve essere almeno 12).
- Deve saperci fare sulla branda (un altro suo punteggio di caratteristica deve essere almeno 16).

Se una delle Canaglie ha voglia di portare avanti la tresca e possiede le caratteristiche adeguate, allora la Cricca guadagna virtualmente 1 Nota di merito aggiuntiva da parte dell'ufficiale di riferimento.

SPIONI

Non c'è cosa più gradita agli ufficiali degli spioni. Se la Cricca raccoglie alcune dicerie al campo e le comunica di nascosto alla tenente Zelinda De Vos o al capitano Indrico Varamengo, ottiene per ciascuna di esse 1 Nota di merito, ma si fa una pessima nomea tra i camerati, che causa da quel momento in poi svantaggio a tutte le prove sociali effettuate con gli altri soldati e sottufficiali, una possibile rissa nel campo comunale e l'impossibilità di giocare ad altri giochi da bettola con i soldati. Le seguenti dicerie possono anche essere approfondite e sfruttate dalla Cricca per altri scopi, per esempio per ottenere dell'amaro Collemoro o del ciarpame di contrabbando:

- Un soldato distilla di nascosto dell'ottimo amaro Collemoro e lo rivende ai soldati.
- Un tenente che si occupa di scorte e vivande vende sottobanco razioni di cibo aggiuntive a chi può pagarle.
- Il cappellano militare della colonna o del battaglione raccoglie informazioni e confessioni scottanti che passa poi ai propri superiori... e ha qualcosa anche sul conto dell'ufficiale.



LAVORETTO SPECIALE

Se anche così, la Cricca non riuscisse ad accumulare le 4 Note di merito necessarie, esiste ancora un modo per ottenere tutte quelle che mancano in un colpo solo.

Un soldato, il cui nome è Norberigo, ha perso un gingillo di famiglia: un piccolo pendente a cui teneva particolarmente. Deve averlo perduto qualche giorno prima, mentre era a farsi un giro (non autorizzato) in un boschetto vicino, dove scorre un rigagnolo d'acqua che qualche miglio più a valle finisce nel Rozza. In tale ruscello, afferma il malcapitato, dimora una qualche mostruosità viscida e spaventosa. Probabilmente ha perduto l'oggetto quando è scivolato in acqua per lo spavento.

La Cricca può decidere di aiutare Norberigo oppure viene inviata a dare un'occhiata dall'ufficiale di riferimento.

Raggiungendo il luogo descritto, non è difficile ritrovare il corso d'acqua, ma mentre cercano il gingillo si imbattono nel mostro in questione, un **serpegatto****.

Sconfiggere il serpegatto e portare le sue spoglie all'accampamento (che si trovi o meno il cimelio perduto di Norberigo) causa la curiosità e l'attenzione di tutti i soldati presenti, e le Note di merito che bastano per arrivare a 4.

SCENA 2 – A SPASSO PER IL MONTEFERRATO

Una volta raggranellate le 4 Note necessarie, Zelinda De Vos o Indrico Varamengo convocano la Cricca nella tenda del proprio superiore, rispettivamente il colonnello Schwanzstucker o il Contessino Massimo Sforzo.

Qui, finalmente, dopo qualche chiacchiera conoscitiva e delle occhiate sospettose, viene assegnato alle Canaglie un primo ordine di qualche rilievo: il loro compito è raggiungere il Passo del Bue Grasso, controllare la situazione e verificare che il valico possa essere occupato da una guarnigione della propria fazione.

Esploratori precedenti hanno riferito della presenza di creature pericolose e banditi in quella zona, che vanno fatti sloggiare o eliminati in qualsiasi modo possibile. Qualcuno parla addirittura di un orco cattivo, un certo "Tuoni-e-Lampi", un bestione alto tre metri armato di randello che divora i viandanti...

Il mattino dopo, equipaggiati di tutto punto, le Canaglie partiranno a piedi per il Monteferrato e il valico. Le linee presidiate dalla loro fazione permettono di raggiungere senza problemi la sponda occidentale del fiume Membro, ma da quel momento in poi la Cricca si deve muovere furtivamente per le colline e i boschi della contrada, e raggiungere il valico senza passare da villaggi e borghi, e senza dare nell'occhio.

In un qualsiasi momento, a caso o scelto dal Condottiero, la Cricca incontra un manipolo di perlustratori a essa analogo e inviato dalla fazione avversa. Questo gruppo rivale deve essere completamente sbaragliato o messo in fuga senza che si sappia che a farlo sono stati dei soldati dell'esercito avversario, altrimenti la segretezza della missione verrebbe a cadere.

Canaglie particolarmente violente potrebbero decidere di sterminare i rivali fino all'ultimo uomo, distruggere le loro insegne e seppellire i corpi dove nessuno li troverà mai. Cricche più creative possono semplicemente colpirli di nascosto, attirargli contro un mostro o bestiaccia delle colline (vedi la tabella "Incontri Casuali del Monteferrato"), o mettere in scena un qualche trucco soprannaturale per fingere l'attacco di spettri, diavoli o folletti.

Rivali imperiali: 3 **felloni***, 1 **maramaldo*** e 1 **lanzichenecco***.

Rivali comunali: 2 **felloni***, 2 **maramaldi*** e 1 **picchiere comunale***

INCONTRI CASUALI DEL MONTEFERRATO

Ogni mezza giornata di cammino dopo lo sbarco sulla riva del Membro, la Cricca deve superare una prova di gruppo di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 13. Le prove da svolgere sono in tutto due, e per ogni fallimento è possibile avere un incontro casuale tra i seguenti (lancia 1d8 per determinare il tipo di incontro). Dopo due prove, in ogni caso, si raggiunge l'inizio del sentiero che porta al valico.

Incontri casuali del Monteferrato

d8	Incontri
1	1d4 topi giganti e 1 sciame di topi .
2	1 tagliagole ** che si nasconde nei boschi; è un rincercato che cerca di nascondersi vedendo passare la Cricca, per poi andare a fare una spia alla parte avversa; se scoperto e messo alle strette combatte fino alla morte.
3	1d4 banditi che fanno parte dei Mangiafranco ed erano in giro per rifornimenti.
4	1 Armellino , animale parlante ** (faina) CM che si finge un animale comune ma spia il gruppo; è un informatore dei Mangiafranco.
5	1 serpegatto **; se la Cricca ha ucciso un altro serpegatto di recente, la bestiaccia ne sente l'odore addosso alle Canaglie e attacca in maniera furiosa, disponendo di vantaggio al tiro per l'iniziativa e al primo attacco.
6	Rivali della fazione avversa (vedi sopra).
7	2 colubrinieri * che si sono smarriti mentre procedevano da Alferia a Marenga.
8	1 messo imperiale * in missione segreta (alla ricerca di Lelia).



SCENA 3 – IL PASSO DEL BUE GRASSO

Dopo due mezze giornate di cammino, la Cricca raggiunge il sentiero che si inerpica lungo le alture e conduce al valico. Il passo è di solito frequentato da pastori, contadini e merciai a dorso di mulo, ma da qualche settimana, per via delle truppe nei dintorni e dei banditi acquartierati al villaggio, è quasi sempre deserto.

Percorrere il sentiero fino al valico necessita di un'altra mezza giornata di cammino, un po' di più se si segue il sentiero in maniera furtiva dall'ombra degli alberi vicini. Giungere al villaggio di giorno o di notte, allo scoperto o di nascosto, può fare ovviamente la differenza.

Se la Cricca si accampa, più o meno nascostamente, all'imbocco del sentiero o lungo di esso per riposare o attendere una fase del giorno più propizia, dopo qualche ora si vedono passare i rivali della fazione avversa o i banditi, o ancora l'armellino, se gli incontri relativi non sono avvenuti nella scena precedente (un solo incontro consigliato in questa scena).

Eliminare i rivali o i banditi con un'imboscata o un assalto alle spalle prima di incontrare i Mangiafranco è ovviamente una buona idea, così come prenderli in cima al valico.

D'altra parte, i rivali, i banditi in giro per la contrada o l'armellino potrebbero costituire delle complicazioni o un colpo di scena a disposizione del Condottiero quando la Cricca sarà già arrivata al villaggio e si aggira in mezzo agli edifici.

Dopo quattro o cinque ore di marcia su per le colline, si può scorgere un piccolo agglomerato di case snodarsi lungo il sentiero a qualche centinaio di passi di distanza. Di giorno o di notte, da lungo la pista o dal folto degli alberi, quello che appare allo sguardo dei personaggi è grossomodo simile.

Il villaggio è composto da alcuni grandi edifici di legno con fondamenta in muratura, che sembrano antichi di un secolo o forse più. Accanto a molti di essi ci sono dei recinti che ospitano dei grandi buoi lanosi, di possente corporatura, alcuni cavalli e qualche asino. Il suono di un torrente che scroscia in mezzo al valico copre gli altri rumori e un paio di figure intabarrati presidiano un piccolo ponte di legno all'ingresso dell'insediamento. La brezza è leggera e porta alle vostre narici odore di legna che arde nei camini, botti di vino e bestiame. Nel complesso, questo insediamento appare proprio come un piccolo villaggio di pastori, montanari e contrabbandieri.

Se i personaggi si sono avvicinati incutamente, sicuramente sono stati avvistati dai banditi che presidiano notte e giorno dei punti di osservazione da un capo all'altro del villaggio.

Se invece i personaggi sono stati cauti, devono comunque superare una prova di gruppo su Destrezza (Furtività) con CD 12 per non farsi notare dalle vedette. Essersi spostati di notte o al coperto degli alberi fornisce vantaggio alla prova.







- 1. SENTIERO.** Il sentiero del valico attraversa il piccolo insediamento e prosegue dall'altro lato, sul versante occidentale del Monte Pelato. Da questo lato del villaggio, le due vedette si nascondono al coperto nel pagliaio accanto alla casa comune e si possono individuare se si guarda con attenzione, superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10.
- 2. CASA COMUNE.** In questa ampia stamberga possono riposare fino a una dozzina di persone, sempre che si stringano per benino. Da fuori pare stabile, ma comunque poco curata. Il cammino è acceso e si può notare che la porta e gli scuri delle finestre sono solidi e recenti, e ben chiusi. All'interno è possibile trovare fino a 6 **banditi**, uomini e donne, tutti umani, agli ordini di Sacripante. Se non sono pronti a un agguato, avendo scoperto i personaggi, sono invece occupati a cenare, bere vino, giocare alle Minchiate o a un qualsiasi gioco da bettola.
- 3. DIMORA DELL'ORCO.** Questo edificio è robusto e presenta una torre in legno che può essere raggiunta sia esternamente, tramite una scala mezza marcia, sia internamente, con una scala che porta a una botola che sbuca sull'assito della torre. Il tettuccio ligneo della torre lascia cadere di tanto in tanto una tegola rovinata dal tempo. Nella struttura ci sono tre camere, assegnate a Sacripante e a un paio di scagnozzi fidati, che in questo momento non ci sono. Sul lato sud dell'abitazione è presente un passaggio nascosto che permette l'infiltrazione o la fuga dal suo interno. Sacripante ha ostruito il passaggio con diverse assi, ma con una prova di Forza (Atletica) con CD 12 è possibile rimuoverle. Se Sacripante è all'oscuro dell'arrivo dei personaggi, lo si può trovare all'interno dell'edificio. L'abitazione contiene le scorte più importanti della banda, una decina di pezzi di equipaggiamento di qualità normale (a discrezione del Condottiero) e un tesoretto con 300 monete d'argento e un grattamone nascosto sotto l'assito del pavimento.
- 4. COVO DEL PELLEGRINO.** Una insegna rovinata e pendente indica questo edificio come il Covo del Pellegrino, la bettola che serve i viaggiatori, i pastori e i passatori della zona quando attraversano il valico. Dalle condizioni esterne fa presagire si tratti di una stamberga da una stella, peraltro cadente. All'interno ci sono solo 3 **banditi**, ma se l'altro contingente dei banditi della contrada torna al villaggio, sicuramente passa subito da qui per bere un goccio, trattenendosi almeno per quattro ore. L'oste, Rogno, è un umano dall'occhio stanco ed eminentemente svogliato nei modi. Qui sono conservate le scorte del villaggio e della banda: salami, formaggi affumicati, ruote di pane un po' stantio, lardo, carne secca e quattro enormi botti di vino, di cui almeno metà vagamente inaccidito. Rogno è una vecchia taglia, rimasto solo e vedovo da anni, e adesso non vuole altre rogne. Vive e sorveglia costantemente la "sua" bettola, di cui è molto orgoglioso.

Dietro al bancone nasconde una spingarda scadente, e sa bene come usarla. Usa le statistiche del **malvivente** con i seguenti tratti e azioni aggiuntive:

Abile con la Spingarda. Rogno possiede competenza nelle armi da fuoco.

Cilecca 4. Quando Rogno utilizza la spingarda e ottiene con il tiro di Cilecca un risultato che va da 1 a 4, fa cilecca (vedi "Tabella della Cilecca" a p. 30).

AZIONI

Spingarda. Rogno fa fuoco con la sua spingarda in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni taglienti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

- 5. CASA DELLE ASCE.** Questo edificio con le fondamenta interrate ha su un lato un piccolo pollaio, che è attualmente vuoto, poiché tutti i polli sono a zonzo per il villaggio. Sul lato opposto, invece, sorge un focolare spento da molte ore e una pentolaccia coi rimesugli di un pasto. La porta è sprangata e ha un grosso catenaccio che la serra. Oltre che essere una legnaia, l'edificio custodisce al suo interno un bersaglio per giocare al tirassegno, strumenti e utensili di varia foggia. Ci sono degli strumenti da intagliatore, strumenti da falegname e un'ascia da taglialegna, tutti di buona qualità. Superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 è anche possibile trovare una piccola cassetta di legno nascosta tra i tronchi, con dentro 60 monete d'argento e una *moneta della superstizione**.

- 6. DISTILLERIA.** Questo edificio emana un odore acre che si può percepire al solo avvicinarsi. La porta principale è visibilmente bloccata e ha un capanno in legno a essa collegata, la cui porta sembra meglio conservata. Le finestre sono completamente serrate da assi di legno. La porta principale è bloccata da un passetto ed è necessaria una prova di Forza (Atletica) con CD 17 per abbatterla. L'altra porta è invece solo accostata, ma dotata di un rudimentale allarme, un semplice campanaccio sul lato interno che rumoreggia all'apertura della soglia. La cordicella del campanaccio non è visibile esternamente, ma solo internamente, anche se con un po' di attenzione e furtività è possibile evitare di farlo suonare. All'interno ci sono grosse tinozze e diversi strumenti utili per comporre delle scorte da mescitore, oltre a qualche bottiglia piena: 1d4 Bombardino, 1d4 Nocivo e 1d4 Sturalavandini. Se le Canaglie attirano l'attenzione o fanno suonare il campanaccio, in un paio di minuti sopraggiunge Rogno con i banditi presenti in quel momento al Covo del Pellegrino, al grido di "Vogliono bersi i nostri amari!"



7. STALLA. Sul lato dell'edificio c'è uno steccato dentro il quale pascolano placidi tre enormi buoi lanosi. Dall'interno giungono i tranquilli versi e i densi afrori di altre creature simili. Si vede subito che si tratta di una stalla. Oltre ai buoi grassi, la stalla ospita una capra, un mulo e tre cavalli da soma. All'interno della stalla è possibile trovare selle e bisacce, nonché attrezzi da maniscalco e ferri da cavallo.

8. TORRENTE. All'ingresso del villaggio dalla parte da cui giungono le Canaglie, un ponticello in legno unisce le due sponde di un ruscello che corre tra rocce e zone erbose. L'acqua è gelida e il ponte sorvegliato da 2 **banditi** di guardia.

I MANGIAFRANCO E SACRIPANTE

Effettivamente, le notizie portate al campo dagli esploratori precedenti corrispondono al vero: il Passo del Bue Grasso e il villaggio che sorge proprio sul valico sono occupati da una banda di briganti composta da una ventina di omaccioni e donnoni ben affiatati (e spesso imparentati tra loro), guidati da tre capi bandito, tra cui Sacripante, il capoccia di tutta questa marmaglia.

Sacripante è un morgante dai capelli color paglia che era solito infestare l'Alazia con i suoi scagnozzi fino a qualche mese prima, praticando schietto brigantaggio, finché non ebbe la peggio contro un'altra masnada di canaglie (vedi *Rugantino, storie d'amore e di coltello*, in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*).

Dopo aver cambiato aria, grazie a dei vecchi contatti ha assorbito un paio di cricche falcamontesi di passatori e manigoldi di strada e si è insediato al Passo del Bue Grasso.

L'attività dei Mangiafranco si limita di solito al contrabbando e all'esazione di una "gabella" ai viaggiatori e ai pellegrini in cambio di un passaggio sicuro per il valico, ma di tanto in tanto non disdegna scorribande nel fondovalle, oppure furti e taglieggio di altri viandanti della contrada.

Per incutere timore nei pastori e nei merciai itineranti della zona, sfruttando la propria taglia, Sacripante si finge spesso un orco, truccandosi il viso con della fuligine, mettendosi addosso una montagna di pelli di bue grasso, agitando un grande randello di scena e parlando come un grossolano cannibale di campagna: "Voi, piccoli sgorbi umani! Inchinatevi al grande Tuoni-e-Lampi! Lasciate il vostro argento e fuggite da qui!" o scempiaggini simili.

Pur nella sua semplicità, la diceria dell'orco tiene lontano gran parte dei birri e dei soldati della zona, ma a parte questo Sacripante non è uno stupido. Non vede l'ora che la guerra tra Impero e Comunella scoppi davvero, per approfittarsene e fare un mucchio di Gransoldi.

Sacripante è un **capo dei banditi** con le seguenti modifiche:

Allineamento Caotico Neutrale

FOR e COS 16 (+3)

Punti Ferita 75

AZIONI

Multiattacco. Sacripante effettua due attacchi in mischia con il randello pesante.

Randello Pesante. Attacco con Arma da Mischia:
+5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpito: 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

IMPREVISTI E PROBABILITÀ

A seconda di come intendono comportarsi le Canaglie, le possibilità di risolvere la questione e guadagnarsi il loro Encomio sono tante.

Per prima cosa, la strategia più semplice e truculenta: è possibile aggirarsi per il villaggio durante la notte e far fuori uno dopo l'altro ogni singolo bandito dell'insediamento, fino a Sacripante. In questo caso, è anche necessario eliminare o aver eliminato i rivali della fazione opposta o i banditi di rinforzo che si aggiravano per il Monteferrato, altrimenti questi ultimi incontri vanno effettuati, volenti o nolenti, durante il ritorno all'accampamento, e potrebbero essere gestiti come degli agguati ben pianificati ai danni delle Canaglie.

Un'altra strategia potrebbe essere quella di far scontrare la fazione rivale con i banditi, per poi colpire di sorpresa un attimo dopo o affiancarsi a Sacripante e ai suoi.

Inoltre, a pensarci bene, il compito delle Canaglie non è quello di combattere, ma di studiare l'insediamento in cima al valico, scoprire il numero dei banditi presenti, verificare la diceria sull'orco Tuoni-e-Lampi, e riferire al comando tutte queste informazioni. Se le Canaglie compiono una osservazione dettagliata del campo e stilano un rapporto attendibile e completo sul villaggio e sulla banda, basta già questo a garantire loro l'Encomio di cui hanno bisogno. Anche in questo caso, se lo ritiene necessario, il Condottiero può semplicemente animare il ritorno all'accampamento con l'incontro dei banditi o dei rivali diretti verso il valico, e concludere il lavoretto con una piccola battaglia.

Persuadere Sacripante ad allearsi alla loro fazione e continuare a presidiare il passo per conto di essa è un risultato ancora migliore, ma in questo caso le Canaglie dovranno essere davvero convincenti: perché i Mangiafranco dovrebbero perdere la propria neutralità e schierarsi con uno dei due eserciti? E se arrivasse l'altra armata a chiederne conto, armi alla mano? O se l'esercito "alleato" li tradisse un attimo dopo?

Fronteggiare apertamente i banditi o lo stesso Sacripante armi alla mano, in uno scontro diretto, è invece un approssio che porterebbe quasi certamente alla sconfitta della Cricca. I banditi sono tutti leali tra loro e verso i loro capi, e reagirebbero come un sol uomo nell'affrontare gli invasori, combattendo fino alla morte.



CONCLUSIONE

Una volta che le Canaglie hanno risolto, in un modo o nell'altro, il compito assegnato, possono tornare indietro senza grossi problemi fino al loro quartier generale.

Aver perlustrato e osservato con attenzione la situazione, aver scoperto il trucco di Tuoni-e-Lampi e aver sgominato o messo in fuga il manipolo rivale basta già per ottenere l'Encomio di cui le Canaglie hanno bisogno. In questo caso, i personaggi raggiungono il 3° livello.

Per ogni obiettivo aggiuntivo ottenuto fra i seguenti, la Cricca ottiene anche dei vantaggi ulteriori.

- Eliminazione di tutti i banditi e i rivali: 10 monete d'oro di premio speciale per ogni Canaglia.
- Cattura dei banditi e dei rivali e trasporto fino al campo: 10 monete d'oro di premio speciale per ogni Canaglia ed esonero dai lavori e dai compiti gravosi dell'accampamento per un mese.
- Alleanza formalizzata con i banditi per occupare congiuntamente il passo: esonero dai lavori e dai compiti gravosi dell'accampamento per un mese e assegnazione di equipaggiamento sostitutivo a ogni Canaglia (ogni oggetto, arma e armatura diventa di qualità normale).

- Rapporto completo sulle strutture del villaggio, per poter pianificare l'occupazione da parte dell'armata: licenza premio di una settimana, da svolgersi ad Abbiate Lardo. Se le Canaglie intendono sfruttarla, possono dedicarsi ai Bagordi come si trattasse di un villaggio (vedi *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, pp. 59-60); inoltre, poiché si tratta di soldati in licenza premio, con tanto di documento di arruolamento ufficiale, ogni effetto che riguarda Malfatte, Taglie, Nomea e Rischi del Mestiere va ignorato.
- Portare i buoi grassi e le scorte di cibo e vino al campo: doppia razione di cibo e vantaggio a tutte le prove sociali con gli altri soldati e gli ufficiali per un mese.

Nei giorni successivi, la Cricca ha inoltre la possibilità di recarsi più volte alla Mozzarella in Carrozza, conferire con Ventresca e scambiare messaggi a distanza con Lelia.





La rotta di Cassoela

— E P I S O D I O III —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 3° LIVELLO E AVER OTTENUTO CIASCUNO UN ENCOMIO PER LA MISSIONE PRECEDENTE.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Al Passo del Bue Grasso, se tutto è andato per il verso giusto, le Canaglie si sono distinte per la propria abilità e affidabilità, e il loro ufficiale di riferimento intende adesso assegnare loro un nuovo incarico. Anche in questo caso promette menzioni d'onore, medaglie e riconoscimenti...

Di tutto questo, alla Cricca non può importare di meno, ma raccogliere gli Encomi è fondamentale per potersi fare mandare in missione a Pavida nelle prossime settimane e per mettere le mani sul Tesoro.

Il secondo lavoretto al soldo della loro armata è una missione di spionaggio e diplomazia, e prevede che le Canaglie raggiungano in incognito la città di Chiavica, lungo il corso del Fossa, fingendosi... ehm... dei furfanti in cerca di occasioni, in modo da poter dare un'occhiata in giro senza problemi.

Ansolmo, detto Cassoela, è un passatore che fa base nella cittadina fluviale di Chiavica, e da tempo contrabbanda da una sponda all'altra del Fossa rifornimenti alimentari e vettovaglie destinate alle truppe altomanne. I viveri rivenduti da Cassoela ai lanzichenecchi sono di qualità eccellente e i prezzi buoni, e pare che il suo segreto sia una rotta nascosta lungo il fiume che sfugge da sempre al controllo delle truppe comunali.

La Comunella intende dunque scoprire chi siano questi contrabbandieri che li mettono sempre in difficoltà, come facciano e quale sia questa rotta nascosta, per intercettarli e tagliare i rifornimenti agli imperiali.

L'Impero ha la stessa curiosità, ma per motivi opposti: Cassoela non ha mai rivelato i suoi segreti agli altomanni e scoprire la sua rotta potrebbe essere utile per far transitare anche altro sotto il naso dei comuni come armi, soldati, merci, spie...

In entrambi i casi, dunque, l'obiettivo della Cricca è il medesimo, ma il modo per arrivarci è diverso e in parte lasciato all'inventiva dei giocatori.

Se la Cricca milita nei ranghi dell'Impero, le Canaglie vengono informate prima di partire dell'esistenza di Cassoela e vengono indirizzate a Chiavica direttamente all'Arte dei Rigattieri, nel quintiere Piedidolci, sotto cui opera a livello informale la banda di Cassoela.

Se la Cricca milita per la Comunella, non conoscono il nome del capo dei passatori né conoscono i dettagli della sua organizzazione, ma il loro contatto è un barcaiolo di nome Lando, che fin dall'inizio dell'invasione imperiale trasporta su e giù per il Fossa armamenti e ordigni provenienti dal Falcamonte e destinati ai picchieri e ai colubrinieri dei comuni ribelli. Per quello che ne sanno gli ufficiali del Battaglione Sforzo, Lando dovrebbe essere un acerrimo rivale dei passatori che sostengono l'Impero e il suo aiuto (che non è affatto dovuto e andrà conquistato) può servire a scoprire il segreto dei passatori.

In tutto questo, Chiavica è attualmente neutrale e intende rimanerlo, ed è retta dalla Federazione dei Merciai, che riunisce dieci corporazioni mercantili cittadine, floride ed estremamente sgamate, e per qualche misteriosa ragione nessuno dei due eserciti intende conquistarla o forzarla a scegliere una parte o l'altra. Chiavica è anche sede di contrabbando, covo di spie, traditori, doppiogiochisti e disertori, nonché punto nevralgico e di collegamento importantissimo nella Pianura Pagana. Le Canaglie saranno in incognito e rivelare di essere state inviate da un'armata a complottare in città provocherà, se non la loro cattura e prigonia, un'espulsione immediata e la fine ingloriosa della loro missione.

Prima di partire, alla Cricca vengono forniti una mappa della città con alcuni luoghi di interesse noti (vedi Mappa per le Canaglie a p. 116) e un resoconto generale sulla città (vedi pp. 114-115). Se le Canaglie vogliono recarsi da Ventresca e ottenere qualche Granlusso aggiuntivo prima di partire, sono libere di farlo e nessuno le tiene d'occhio.

Il viaggio verso Chiavica è breve e abbastanza semplice: dopo essere scivolate lungo il Membro per un breve tratto, le Canaglie si ritrovano allo sbocco del principale fiume che attraversa la Pianura Pagana, per poi risalirlo di qualche decina di miglia. Ben presto di fronte a loro, dall'altro lato del corso d'acqua, emerge in tutto il suo affascinante squallore Chiavica, la Regina del Fossa...



QUALCOSA NON È ANDATO PER IL VERSO GIUSTO

L'assunto di questo episodio è che le Canaglie abbiano ottenuto il loro Encomio e siano dunque passate di livello al termine dell'episodio precedente, dopo aver portato a compimento con successo il loro primo incarico di rilievo. Ma se questo non fosse accaduto?

Se le Canaglie non hanno ottenuto il loro Encomio e dunque non sembrano particolarmente degne di un nuovo incarico, prima di poter essere spedite a Chiavica nella prossima missione devono dedicarsi nuovamente alla vita da campo e raggranellare nuovamente delle Note di merito (vedi Episodio 2, Scena 1). Stavolta servono 3 Note per farsi mandare in missione; raggiungere questo obiettivo consente anche di passare di livello.

I personaggi possono ripetere daccapo tutte le prove di Addestramento, ma per quanto riguarda le altre attività possono tentare solo quelle che non hanno già provato in precedenza.

Infine, se anche così le Canaglie non riescono a farcela, semplicemente non vengono inviate in missione e al loro posto viene mandata un'altra cricca. A questo punto, l'unico modo per proseguire con gli stessi personaggi è raggiungere comunque Chiavica e tentare di realizzare un qualche doppio gioco o un atto di eroismo estremo non richiesto per l'una o l'altra fazione.

In questo caso, le Canaglie sono ancora di 2° livello, non hanno a disposizione la mappa e le informazioni generali sull'insediamento e non conoscono il nome del loro contatto, inoltre in città incontreranno i rivali di entrambe le fazioni, che saranno tutti ostili nei loro confronti.

E che Madama Sventura gliela mandi buona!

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La missione assegnata alla Cricca è questa volta basata su infiltrazione, diplomazia e spionaggio.

Sia che la Cricca militi nelle fila dell'Impero che in quelle della Comunella, è necessario indagare su un contrabbandiere, Cassoela, e sul suo segreto (come descritto nell'Introduzione per le Canaglie): una rotta nascosta lungo i fiumi della Pianura Pagana che fa gola a entrambe le fazioni in guerra.

In entrambi i casi, il loro ufficiale di riferimento invia le Canaglie a Chiavica a indagare sulla rotta di Cassoela, ma anche a scoprire le manovre della fazione avversaria, la presenza di spie rivali, doppiogiochisti e traditori, nonché a valutare quanto fidati siano i loro alleati in città: i passatori di Cassoela nel caso degli Imperiali e i barcaioli nel caso della Comunella.

Durante queste operazioni, i personaggi hanno modo di esplorare in lungo e in largo il borgo fluviale e farsi nuovi alleati, nuovi amici e nuovi avversari, modificare gli equilibri di potere e infiltrarsi tra i signori del borgo e cioè i consiglieri della Federazione dei Merciai di Chiavica... Mettere il naso un po' in giro e stilare un rapporto dettagliato sui tanti segreti e le insidie di questo luogo neutrale, specialmente quelli che hanno a che vedere con la guerra, sarà ulteriormente ricompensato dai rispettivi ufficiali.

La verità conclusiva che la Cricca potrebbe scoprire, alla fine di giorni di indagini e intrighi, è che quelle che sembrano fazioni avverse in città – i barcaioli, i passatori, gli acchiapparatti e i campanari – sono segretamente feroci alleati tra di loro e per la causa di Chiavica, e fingono discordia solo per sfruttare a proprio massimo vantaggio la situazione delle fazioni in guerra. Mentre i nemici sono divisi, Chiavica fa contemporaneamente affari con tutti e pensa solo alla propria prosperità.

Come nell'episodio precedente, in un qualsiasi momento, a caso o scelto dal Condottiero, la Cricca deve incontrare un manipolo di spie analoghe a loro e inviato dalla fazione avversa. Se le Canaglie avevano distrutto il manipolo nemico precedente nell'Episodio 2, adesso le loro facce e le loro descrizioni sono note ai nuovi rivali, grazie a qualche spia nell'accampamento in cui risiede la Cricca. Altrimenti, se ci sono sopravvissuti del primo manipolo rivale, questi sono mandati direttamente a Chiavica assieme a dei rinforzi, e anche in questo caso conoscono le facce dei membri della Cricca.

Anche questa volta, i rivali andrebbero eliminati rapidamente e senza lasciare tracce o testimoni, pena la compromissione della segretezza della missione.

Rivali imperiali: 2 **felloni***, 2 **maramaldi*** e 1 **duellante****.

Rivali comunali: 2 **maramaldi*** e 1 **tagliagole****.





Chiavica, la Regina del Fossa

APPROFONDIMENTO SULLA LIBERA REPUBBLICA FLUVIALE DI CHIAVICA
E DELLE QUATTRO POZZE

CHIATTE, CHIATTONE, CHIAVICHE E CHINOTTI

Il lento corso del Fossa e dei suoi affluenti è solcato tutto l'anno da barconi e chiatte, e dalla più famosa delle sintesi tra questi due mezzi fluviali: la chiattona, il naviglio simbolo del medio corso del fiume e della città di Chiavica, dove sorgono i cantieri più importanti. È noto come le chiattoni di Chiavica siano ideali per il contrabbando e il trasporto di merci e persone, e i suoi chiattonatori i più esperti nell'evitare le insidie dei corsi d'acqua e degli stagni della regione.

D'altra parte, nonostante le dicerie e i racconti da bettola abbondino in dettagli e chiacchiere maliziose su uomini-cinghiale, bigatti, cattivore, serpigatto, foionchi, uccelli paduli e spaturni, il mostro più insidioso e diffuso da queste parti è la sarabiga, un terribile essere alato simile alla comune zanzara, ma presente in nugoli sterminati e grosso come dita di neonato, pronto a lanciarsi sui barcaioli e traghettatori che solcano continuamente queste acque. La terribile sarabiga compare nello stemma araldico di molti dei comuni della piana e si dice che essa porti la Malanza, una variante locale (e forse reale) della Febbra.

Tale creatura prospererebbe grazie al grande numero di canalette lente, acque immote, paludi stagnanti e chiaviche infestate di tutto il bacino del Fossa, per non parlare della inquietante Senzossa, la befana suprema di queste acque e Signora delle Sarabighe.

Nonostante conti a malapena qualche migliaio di abitanti messi male, Chiavica si fregia dell'altisonante nome di Regina del Fossa, ed effettivamente è un centro fluviale fondamentale per tutti i traffici lungo il fiume e tra le sue due sponde. Questo centro sorge (o per meglio dire "emerge") sulla riva meridionale del corso d'acqua più importante della penisola, di fronte allo sbocco del Membro e accanto allo sbocco del Serio. La sua origine e il suo stesso diritto a esistere sono assurdi e controversi: durante la ripartizione ufficiale delle regioni del Regno, operata dalla segreteria della Regina Menalda, per un errore di calcolo dei funzionari locali un fazzoletto di territorio dunoso e paludososo tra il Serio e un suo braccio secondario, il Faceto, venne completamente omesso dalle carte e divenne ufficialmente terra di nessuno. Un azzeccagarbugli della segreteria reale, Avveduto dello Sgamo, decise allora di sfruttare la situazione, e mandò così maestranze e barcaioli appositamente ingaggiati a occupare, tra il Serio e il Faceto, quel fazzoletto mucoso di terra. L'unico edificio in muratura della contrada, la Chiavica sul Serio, diede il nome e il simbolo a questa straordinaria presa di possesso.

Anche quando il disavanzo territoriale fu scoperto, per evitare di aggiornare tutti i Regi Registri del paese, la cosa venne lasciata irrisolta. Le cronache dell'epoca ricordano questi eventi come "il Ratto di Chiavica" e sottolineano che nessuno ebbe mai voglia di fare nulla al riguardo. Da questa consuetudine burocratica lasista emerse quella che è oggi altresì nota come la Libera Repubblica Fluviale di Chiavica e delle Quattro Pozze, una contrada che nessuno ancora oggi ha voglia di reclamare.

La "capitale" della Repubblica occupa la maggior parte del suo territorio, con l'esclusione di quattro fattorie secondarie costruite attorno ad altrettante sorgive d'acqua dolce, dette, appunto, le Quattro Pozze. Il confine orientale è ancora l'antica Chiavica sul Serio, un edificio dalla funzione idrica e militare, mentre quello occidentale è chiuso dal Faceto e occupato dal celebre Cimitero delle Chiattoni. Entro questo confine, Chiavica si estende per metà su una duna di sabbione separata dalla terraferma dall'Argine e da un canale minore, e per metà su palafitte che raggiungono un terzo della larghezza del Fossa. Per quanto gli affari in città vadano bene, non è praticamente possibile per il borgo espandersi più di così e i chiavichesi hanno cominciato a costruire i nuovi edifici gli uni sugli altri, o sotto gli altri...

Avveduto, estremamente avveduto, non volle mai diventare signore o despota del nuovo staterello che aveva contribuito a creare (ma poi chi lo vorrebbe?), ma fin da subito volle creare una "repubblica" affidata alla Federazione dei Merciai, che riunisce tutte le corporazioni delle arti e dei mestieri del centro. I Dieci rappresentanti della Federazione si riuniscono ancora oggi per consuetudine al Palazzo dello Sgamo, che celebra la famiglia del fondatore e, allo stesso tempo, la geniale trovata che questi ebbe un secolo addietro.

Priva di mura e armate degne di questo nome, Chiavica si è mantenuta costantemente alla larga da guerre e saccheggi grazie alla distrazione generale, al suo ruolo principale nell'approvvigionamento e nel contrabbando lungo il Fossa e tra Galaverna e Pianaverna, nonché al fatto che davvero non c'è molto da saccheggiare o conquistare da quelle parti...



Attualmente è divisa in cinque quintieri: Morgantino, abitato da una delle più grandi comunità di Morganti del Nord e adibita a fonderie e magazzini; Piedidolci, dove sorgono le poche torri e chiese in pietra della Repubblica; Terrazze, costituita quasi completamente da moli, attracchi, capanni di pesca e rimesse di chiattoni; e Stracciarola, il vero cuore della vita diurna e notturna del luogo, con mercati, bettole e santuari di legno. Ci sarebbe in teoria un quinto quintiere, Sotporto, ma nessuno ha capito bene dove si trovi...

Oltre che per il contrabbando, Chiavica è famosa per il mercato di stracci, il più fornito della Pianura Pagana, per la produzione di campane e per l'importante Basilica di Santa Pezza, la più grande catapecchia di legno a uso religioso del Regno.

Chiavica è stata inoltre di recente definita, dallo Zibaldone del Viaggiatore Accorto (Edizione Ampliata e Corretta), "la seconda città più importante sul corso del Fossa". Lo Zibaldone tentenna a definire quale sia la prima, titolo che è contesto da una decina di centri. A quel punto, i chiavichesi hanno subito dichiarato di essere contenti di tenersi per sé il titolo di secondi, piazzandosi così su un podio altrimenti conteso, ed evitando ogni polemica.

Al tempo della discesa dello Imperatore nella Pianura Pagana, Chiavica è riuscita a rimanere neutrale, evitando di affiliarsi all'Impero quanto alla Comunella, ma anzi sfruttando entrambi i contendenti e arricchendosi alle loro spalle. Le chiattoni che discendono il Fossa e appartengono all'Arte dei Barcaioli portano armi alla Comunella, mentre il contrabbando di approvvigionamenti di terra che attraversa il fiume, gestito dai passatori, porta merci agli imperiali oltre il blocco nemico.



La bevanda tipica della regione, il chinotto, estratto dell'omonimo agrume locale, è raccomandata per tenere sotto controllo il rischio di malanza diffusa dal suo morso. La ricetta esatta di questo prezioso infuso viene custodita gelosamente dai monaci dell'Abbazia di Monte Chinotto, che ha preso il nome proprio dalle coltivazioni circostanti. In anni recenti, tenutari poco scrupolosi hanno iniziato a offrire ai loro avventori delle bevande simili al chinotto, che tuttavia non ne possiedono le virtù curative (e in alcuni casi possono nuocere gravemente alla salute).



LEGENDA PER LE CANAGLIE

1. FOSSEONE
2. ARGINE
3. QUINTIERE MORGANTINO
4. QUINTIERE TERRAZZE
5. QUINTIERE STRACCIAROLA
6. BASILICA DI SANTA PEZZA
7. QUINTIERE PIEDIDOLCI
8. ARTE DEI RIGATIERI
9. LOCANDA DEGLI INNAMORATI
10. PONTE
- II. CHIAVICA DEL CAPRIFOLIO

Argine

Quintiere Morgantino

Quintiere Terrazze

Quintiere Stracciarola

Basilica di Santa Pezza

Quintiere Piedidolci

Arte dei Rigatieri

Locanda degli Innamorati

Ponte

Chiavincia del Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Fosseone

Quintiere

Morgantino

Terrazze

Stracciarola

Santa Pezza

Piedidolci

Rigatieri

Innamorati

Ponte

Caprifoglio

Argine

<



LEGENDA PER LE CANAGLIE

- 1. IL FOSSONE.** Questo canale grezzo e fangoso rappresenta la delimitazione e la difesa della città via terra. Più che le acque del canale in sé, la protezione è conferita dai nugoli di sarabighe che lo infestano, le terrificanti zanzare immonde che si annidano a milioni in certi angoli della Pianura Pagana. Grazie a qualche trucco conosciuto solo dagli abitanti, e che questi non vogliono rivelare, tali sciami si riversano solo verso l'esterno e non entrano in città, né attaccano le chiattoni dei suoi barcaioli.
- 2. ARGINE.** Questo basso muro di contenimento è a malapena un terrapieno rafforzato da contrafforti di pietra e presidiato da qualche birro svogliato, più per abitudine che per reale necessità. Di fatto, Chiavica non ha alcun controllo all'accesso e all'uscita dalla città, né di giorno né di notte, né da terra né dal fiume.
- 3. QUINTIERE MORGANTINO.** Tra Piazza della Lippa, Strada degli Stramazzi e Strada delle Putrelle si concentra una piccola comunità di morganti che da sempre chiamano casa la città di Chiavica. La comunità è in ottimi rapporti col resto della popolazione, da quando Avveduto dello Sgamo convocò nella Repubblica Balisarda, una morgante esperta di fusioni e fondute, che finì per sposarsi con tutta la famiglia verso il centro appena nato. Da subito, i morganti si diedero da fare in città, come fonditori di campane e tenutari di bettole e ricoveri, fino a legare la fama di queste attività, svolte in maniera esemplare, al suo buon nome. Tanto contribuirono i morganti per lo sviluppo di Chiavica che ben due mezzi-giganti hanno per tradizione un seggio fisso al Consiglio della Federazione dei Merciai, entrambi in rappresentanza delle proprie attività familiari: i Basildi per quanto riguarda l'Arte dei Tenutari e i Baluganti per l'Arte dei Campanari, due stirpi tra l'altro strettamente imparentate tra loro.
- 4. QUINTIERE TERRAZZE.** Questo quintiere è costituito da due grandi palafitte, dette appunto "terrazze", unite da un ponte di legno (il Pontaccio) e circondato da decine di bagnarole, scialuppe e fondi di chiglia. Terrazze, che tutto l'anno profuma di acquitrino, alga e pesce fritto, è il rione dei barcaioli, chiattonatori, traghetti e pescatori del Fossa. Al contrario dei rigattieri di Piedidolci, i barcaioli sono di estrazione bassa e popolana, ma solidali tra loro e compatti nelle rivendicazioni salariali. Non mancano ovviamente le risse e le contese con i Piedidolci, ma è buona creanza risolverle alle Quattro Pozze, fuori dall'Argine, dove qualsiasi spargimento di sangue, se opportunamente annunciato e concordato, è consentito e non viene perseguito.
- 5. QUINTIERE STRACCIAROLA.** Anche questo rione è composto da due grandi terrazze di legno, ma essendo stato aggiunto per ultimo alla compagnia cittadina, ha dovuto

to prendere un nome diverso da quello dell'omonimo quintiere, finendo per venire identificato dal suo luogo di maggior interesse: Piazza degli Stracciaioli. La "piazza" ospita il più vasto mercato di abiti e biancheria usati della Penisola, ma il via vai costante di ricettatori e contrabbandieri ne fa anche uno dei più fiorenti mercati di merce rubata, falsa e contraffatta della Penisola, dove qualunque oggetto può essere comprato e venduto, e niente domande. Il Mercato degli Stracciaioli richiama nomadi, girovaghi e merciai itineranti da tutta la penisola, perfino i Senzaterra di Zagara, particolarmente devoti a Santa Pezza, che in questo rione hanno l'estremo limite dei loro spostamenti stagionali. Per antica consuetudine, la lingua ufficiale utilizzata al mercato è il Baccaglio ed è accaduto in passato che un viaggiatore ignaro delle varie sfumature furbesche delle trattative, convinto di aver acquistato un mantello in velluto di seconda mano, si è ritrovato con un ritratto del Granduca Tallerico il Mancino rubato dalla sua villa di Bergascia, o con sei botti di vino di Verrona anziché sei camicie di seta rammendate.

- 6. BASILICA DI SANTA PEZZA.** Sulla Piazza degli Stracciaioli si affaccia anche la "basilica lignea" di Santa Pezza da Piedi, protettrice di rigattieri, accattoni e straccioli di ogni genere. Le gradinate della basilica sono anche il luogo di ritrovo ufficiale dell'Arte degli Stracciaioli, priva di grandi mezzi ma molto agguerrita, specialmente contro la rivale Arte dei Rigattieri.
- 7. QUINTIERE PIEDIDOLCI.** Piedidolci è il rione più solido, antico e regolare della città, e anche il più noioso, va detto. Qui sorgono le caserotti delle famiglie più benestanti di Chiavica, che essendo una Repubblica sono chiamati Buoni Domini e Buone Domine (o, più semplicemente, dalle nuove generazioni, Buoni Uomini e Buone Donne). Contrabbandieri, trafficanti, faccendieri e passatori hanno i loro covi e i loro magazzini in questo quintiere, e sono spesso dei figli di Buona Domina, istruiti e raffinati, non dei poveracci con i piedi a mollo e il sudore sulla fronte come i barcaioli di Terrazze.
- 8. ARTE DEI RIGATTIERI.** Un edificio dagli ampi portici di pietra, presso i quali ogni giorno si svolge il Mercato del Rigatto, è la sede ufficiale dell'Arte dei Rigattieri, giusto un nome pomposo per designare l'alleanza tra le bande dei contrabbandieri di terra e dei passatori della città. L'Arte dei Rigattieri è retta da Domina Angheria delle Accuse, un avvoltoio in corpo di donna, che regge da decenni la corporazione ed è Consigliere della Federazione dei Merciai.



9. LA LOCANDA DEGLI INNAMORATI. Poco distante dal Mercato del Rigatto, La Locanda degli Innamorati, fondata decenni addietro da due amanti provenienti da Verrona, offre cibo di buona qualità e stanze pulite. L'ultimo piano ospita una casa di tolleranza alla quale si può accedere conoscendo la parola d'ordine ("Mi manda Scuotilanicia").

10. PONTE. Così come l'Argine e la "Porta" della città, anche il Ponte non ha alcun altro appellativo se non "di Chiavica", visto che ce n'è uno solo. Non vi sono neppure dazi e gabelle d'ingresso, e nessuno ha mai immaginato di mettere dei calmieri o delle regolamentazioni a trasporti, merci in vendita, servizi e beni di consumo. Da questo piccolo ponte in pietra entrano in città carri e merci che giungono via terra, compreso il "legittimo contrabbando".

11. CHIAVICA DEL CAPRIFOGLIO. Questa costruzione in pietra è la più antica struttura della Repubblica, che da essa ha preso il suo nome. Si tratta di un complesso artificio ingegneristico il cui scopo era quello di rendere regolare lo sbocco del Serio nel Fossa e aiutare i lavori di bonifica di quel tratto di sponda. Inoltre, esso si compone di tre grandi arcate, sotto cui possono transitare le imbarcazioni che navigano sul Serio verso il Fossa, e di un androne coperto da alte volte che ospita un tratto di strada. Tuttavia, dalla proclamazione della Repubblica, il tratto di strada orientale è divenuto inservibile e adesso l'Antica Chiavica ha più che altro la funzione di segnale di confine. Uno sparuto gruppo di ungumani provenienti da Borgoratto, affascinati dalla storia e dall'ordinamento della Repubblica, si è di recente insediato nella struttura e ha fondato una sorta di Comune, senza tuttavia venire ancora ufficialmente riconosciuto dalle autorità chiavichesi.

LEGENDA PER IL CONDOTTIERO

1. CIMITERO DELLE CHIATTONE. Questo angolo di territorio acquitrinoso è utilizzato per tirare in secca alla rinfusa ogni sorta di battello, chiattha, barcaccia o naviglio troppo marci o malconci per continuare a navigare, oppure assalito dai pirati del fiume. Il luogo è spesso immerso nella foschia e ha un aspetto lugubre e inquietante, che fa fede al suo nome e all'ammasso di relitti e carcasse di legno che lo costituisce. È gestito da una celebre paragula di nome Catrina, che non fa mistero della propria natura. Catrina paga una intera moneta d'oro per qualsiasi carcassa fluviale gli venga portata, assicurandosi così un afflusso continuo di pezzi. L'oro è antico e incrostato di patina fluviale, e porta il conio di Malagise, il Signore dei Guerlocchi, ma nonostante questo è oro buono e la sua origine non importa a nessuno. Cosa se ne faccia Catrina di tutti quegli scafi non lo sa nessuno, a parte forse il suo servitore, Barcone, un accrococo di fasciame. Al centro del cimitero si trova la loro abitazione, un vecchio battello girato sottosopra il cui nome si legge ancora a malapena tra le incrostazioni... Con il benestare di Catrina e Barcone, il Cimitero delle Chiattone è anche utilizzato da contrabbandieri e conspiratori per i loro incontri notturni, ma la gente del posto, vedendo lumi tremolanti in mezzo alla nebbia, crede che sia infestato dagli spiriti e che Catrina vi offici chissà quali rituali.

2. SOTTOPORTICO. Il segreto meglio/peggio mantenuto di Chiavica è la posizione del Quinto Quintiere, Sottoportico. In realtà, tutti i Chiavichesi sanno dove si trova, ma se forestieri o curiosi lo chiedono, è burla comune e diffusa dare indicazioni sbagliate, fingere di non sapere o mandarli "alla Malora", cosa che di fatto è un'indicazione corretta. Sottoportico è infatti il nome dato a tutti i cunicoli, passaggi, magazzini sotterranei e collegamenti

tra le cantine che si estendono per buona parte dei rioni di Morgantino e Piedidolci, e all'insieme delle passerelle, dei traballanti collegamenti, delle chiatte galleggianti e dei pontili di corda che sono stati aggiunti sotto le terrazze delle palafitte di Terrazze e Straccirola. Chiavica, infatti, data la sua posizione e la superficie su cui sorge, non può espandersi ulteriormente in larghezza, né in altezza. Si è dunque provveduto, ove possibile, a espanderla in profondità. Solo gli abitanti di Sottoportico sanno muoversi tra i suoi passaggi, distretti e pontili galleggianti, all'ombra delle terrazze o nei recessi della duna sabbiosa in cui sono scavati, ma è dato di fatto che questo quintiere ha le sue abitazioni, le sue bettole e i suoi luoghi di ritrovo. Per chi sa dove cercare, esistono scalette pubbliche e private in ogni angolo della città, che vi conducono, o in alternativa sia il Cinque Quarti che la Cattedrale della Malora hanno accessi ufficiali anche verso i livelli dabbasso. Buona parte della comunità di Sottoportico è costituita da pantegani e colapesi d'acqua dolce, e perfino da draci venuti dalla Quinotaria per rifarsi una vita, anche se non mancano gli abitanti più comuni, in genere mendicanti e poveri.

3. IL LUCCIO E IL CHIODO ANNACQUATO. Situate entrambe nel quintiere Terrazze, la pescheria Il Luccio è una delle mangiaioie più invitanti e meglio servite della città, mentre una sordida bettola chiamata Il Chiodo Annacquato offre riparo ai miserabili con pochi rami in tasca. L'insegna de Il Luccio è tutte le sere un luccio fresco inchiodato all'esterno, che garantisce la freschezza del pescato che vi si serve, mentre l'insegna de Il Chiodo Annacquato è un rozzo tavolato di legno in cui sono stati infissi numerosi chiodi arrugginiti provenienti da relitti e rottami. La verità è che le due attività sono collegate sul retro, le loro cucine e cantine comunicanti, e gli scarti



de Il Luccio, compresa l'insegna, vengono spesso rimangiate e serviti il giorno dopo a Il Chiodo Annacquato. Entrambi i locali appartengono a Lando, il capo dei barcaioli, e le cantine dell'isolato sono usate per stipare le casse di armi e merci più "discutibili" che i barcaioli trattano sottobanco.

4. IL CINQUE QUARTI. Questa bettola dalla ben nota insegna (un oste rubizzo che finisce di riempire quattro quarti di vetro pieni di acqua con un quinto quarto colmo di vino) è la più nota locanda di Chiavica, celebre per le serate musicali che vi si tengono tanto quanto per il vino estremamente annacquato che vi si serve. Ampia e spaziosa, ogni sera traboccante di avventori, la bettola ha un ingresso anche dal quintiere Sottoportico, e pare che il suo nome alluda in realtà al segreto che viene mantenuto a riguardo del famigerato "quinto quintiere" di Chiavica.

5. NOSTRA SIGNORA DELLA MALORA. La cattedrale della città è dedicata alla Malora, la versione locale del culto di Nostra Signora di Sottoterra, la più inquietante tra le Madri della Quaterna. A Chiavica però questa devozione non ha aspetti particolarmente lugubri: la Madre di Sottoterra è infatti associata (qui) a canalette sotterranee, scarichi fognari, lavori di sterro e fondazioni palafitticole, il che la rende particolarmente importante in città. Inoltre, è la benedizione della Malora a tenere lontane le sarabighe dai rioni della città e dalle barche dei chiavichesi, che pagano il loro obolo al santuario (un ramino) ogni volta che escono in barca. Darsi appuntamento alla Malora o mandare gli stranieri a rendervi grazie e depositarvi degli oboli all'arrivo in città è uno dei modi di dire e dei saluti più utilizzati dai chiavichesi, anche se la cosa potrebbe stranire i forestieri che non capiscono l'intento benefico. La cattedrale ha anche un accesso dal quintiere Sottoportico, in prossimità del Convento dei Frattocchi, famoso per la produzione di un'apprezzata bevanda a base di erbe officinali: l'amaro di Chiavica.





- 6. L'ACCHIAPPARANZA.** L'edificio più importante di Sottoportico è l'Acchiapparanza, la sede dell'Arte degli Acchiapparatti locali, che si occupano di ripulire tutta la città dagli interminabili branchi di ratti, nutrie, talponi e anguilloni che la assediano, oltre che di rifornire la maggior parte delle bettole locali. Che i membri dell'Acchiapparanza siano anche d'accordo con la comunità locale dei mattatori pantegani, affinché il loro lavoro non smetta mai di essere fondamentale per Chiavica, è un altro dei "segreti di Pulcinello" del borgo.
- 7. LA LOCANDA DEGLI AMICI.** Gestito dai Basilardi, l'albergo più grande (in tutti i sensi) del quintiere Morgantino è la Locanda degli Amici, che ha una sala comune dal tetto alto il doppio del normale e offre stanze con letti sopra-misura adatti a ospitare viaggiatori "taglie forti". Poco lontano da questo ricovero si trova anche la Stambergia del Bue Farcito, dove tutto è dimensionato per accogliere e far sentire a proprio agio i morganti, ed è specializzata in cucina tipica morgante.
- 8. L'ARTE DEI CAMPANARI.** Una delle principali corporazioni attive a Chiavica viene impropriamente detta "dei Campanari", ma riunisce in effetti le botteghe degli orafi e dei fonditori di metallo che producono campane e altri oggetti metallici in fusione. Sono talvolta anche detti "metallari", e sono tipici i loro abiti da lavoro e i grembiuli in cuoio nero, spesso borchiati, utilizza-

ti come segno distintivo della loro arte. Di recente, le fonderie di campane stanno lentamente evolvendo in qualcosa di ancora più redditizio, visto che i Baluganti hanno ben compreso come la forgia di cannoni e armi da fuoco sembra essere molto più conveniente, al tempo della discesa dello Imperatore. Di fatto, tutte le armi, le componenti e le polveri provenienti da Lungariva e dal Falcamonte e trasportate in città dai barcaioli di Lando si fermano nei magazzini dei Campanari dove vengono studiate e replicate da decine di artigiani. Sono questi ultimi ordigni che vengono poi rivenduti alla Comunella, non gli originali.

- 9. LO SQUERHAUS.** Questo edificio ospita la più grande e nota officina di carpenteria fluviale di Chiavica. Il suo fondatore, per metà vortigano e per metà altomanno, chiamò la sua casa-bottega con un termine non ben compreso dai chiavichesi ma ormai divenuto famoso, e che significa grossomodo "casa del cantiere". Oggi è Pelisenda, la nipote del vecchio maestro d'ascia, a reggere i magazzini e gli affari di famiglia. In particolare, lo Squerhaus è il posto dove si costruiscono le migliori chiattoni di tutto il Fossa, e l'imprenditrice che lo gestisce assieme alle altre donne di famiglia è nota come la Regina delle Chiattoni. Le imbarcazioni costruite qui non sono solide e capienti, ma escono dal cantiere già dotate di decine di scomparti segreti utili per il contrabbando.





SCENA I – I NOSTRI AGENTI A CHIAVICA

Entrare a Chiavica non è di alcuna difficoltà. Non vi sono gabelle o controlli all'ingresso, né c'è bisogno di lasciapassare o documenti speciali. La Cricca è in incognito, non ha addosso le insegne della propria fazione e deve agire come se fosse una normale accozzaglia di malfattori di bassa lega in viaggio lungo il Fossa, cosa che dovrebbe venirle abbastanza spontanea.

Appena poggiati i piedi sul suolo incerto della sua pavimentazione, il fragore della cittadina e dei suoi cento dialetti vi investe, assieme al suo odore: catrame e vernici dai cantieri fluviali, putridume di alghe e legno fradicio dalle fondamenta, sudore e immondizia dai vicoli, pesce marcio e verdura andata a male dal mercato. Un uomo con un cappello bislacco e lenti da lettura poggiati sul naso, in piedi su uno sgabello sgembo, sbraita a gran voce un nuovo tariffario a ordine della corporazione dei passatori, un regolamento legato al getto dei liquami dalle finestre e le ultime disposizioni sui tafferugli notturni per la pubblica via. I passanti lo ascoltano curiosi, poi l'uomo smonta dal suo trono e affigge dei fogli sul muro, già tappezzato di decine d'altre cartapece analoghe.

“Spostati!” si sente dall'alto, proprio mentre una secchiata di acqua fredda (per fortuna da toiletta) viene scaricata sul primo della Cricca. Chiavica è davvero meravigliosa in questa stagione...

I vicoli, i cortili e le calli di questa minuscola cittadina sono gremiti di gente proveniente da tutta la Pianura Pagana, ed è immediato comprendere come Chiavica sia un porto franco ideale per coloro che non hanno intenzione di schierarsi né con l'Impero né con la Comunella. Molte le locande e le osterie, mentre al centro della zona che poggia sulla terraferma si trova Palazzo dello Sgamo, un edificio alto tre piani sede del Consiglio della Federazione dei Merciai che governa la Repubblica.

Sulle sue pareti esterne vengono affisse regolarmente, per quelli che sanno leggere, disposizioni normative, nuovi regolamenti, richieste di lavoro, incarichi e proposte di arruolamento, ma anche invocazioni e preghiere da parte della popolazione, comunemente chiamati tutti insieme “Sgami” dal nome del luogo di affissione. D'ora in avanti, la Cricca è libera di cercare il proprio contatto, andare in giro per la città e dare un'occhiata a tutto quello che potrebbe interessarla, per portare avanti la missione e stilare il proprio rapporto.

A parte quanto descritto nei singoli punti di interesse della mappa, ecco alcuni Sgami interessanti e una tabella dedicata a cosa potrebbe accadere di incontrare nelle prime giornate di indagine.

SGAMI A DISPOSIZIONE DELLE CANAGLIE

Affissi alle mura esterne di Palazzo dello Sgamo vi sono tutti gli incarichi di poco conto e le richieste private che la gente comune affigge affinché qualcuno possa pensarci.

☞ **Pescatori scomparsi:** ci sono almeno quattro segnalazioni di pescatori scomparsi, con delle ricompense promesse a chi li dovesse ritrovare o scoprire cosa è loro accaduto (1d6 monete d'oro ciascuna); una quinta segnalazione è stata apposta a nome dell'Arte dei Barcaiolli, che raddoppia ogni premio corrisposto dalle famiglie a riguardo. La causa delle scomparse è “l'Orco Giallo” (vedi p. 124), ma quasi nessuno vuole credere a questa diceria.

☞ **Invasione di ratti:** gli annunci di cantine e abitazioni invase dai ratti sono decine e le Canaglie hanno solo l'imbarazzo della scelta su quale foglio staccare e a quale indirizzo recarsi; al primo di questi lavoretti, la Cricca finisce per incontrare **4 sciame di topi** e **4 topi giganti**. Se riesce a toglierli di mezzo, il committente pagherà il prezzo standard sancito dall'Arte degli Acchiapparatti: 1 moneta d'argento per topo gigante e 1 moneta d'oro per sciame. Tuttavia, un attimo dopo che le Canaglie se ne sono andate, il committente soddisfatto allererà l'Arte degli Acchiapparatti che qualcuno in città sta loro rubando il lavoro. Questo porta Pietro il Nero a interessarsi subito della Cricca, in maniera abbastanza “aggressiva”.

☞ **I corvoragni:** **1 sciame di corvoragni**** infesta un vecchio edificio storico di Piedidolci che deve essere ristrutturato, ma il proprietario ritiene che uccidere quelle bestiacce porti male alla sua casa (e vorrebbe rivenderle al Mercato del Rigatto), perciò ha bisogno di qualcuno che catturi tali mostruosità senza ucciderle; la ricompensa è pari a 3 monete d'oro trattabili.

☞ **La creatura del cimitero:** di notte si avvistano di tanto in tanto delle luci danzanti nel cuore del Cimitero delle Chiatrone e molti benpensanti locali temono che la custode del luogo stia evocando chissà quale orrore non morto tramite le sue arti negromantiche. Dama Melappiona è disposta a pagare ben 20 monete d'oro per chi indagasse e distruggesse l'immonda creatura. La verità è che le luci sono provocate da “regolari” contrattazioni tra contrabbandieri, che si riuniscono fuori dalle mura della città, con il benestare della custode. Non c'è nulla di sovrannaturale, e anzi, indagando, le Canaglie finiranno per pestare i piedi ai membri dell'Arte con cui sono in contatto: i Barcaioli di Lando se la Cricca milita nel Battaglione Sforzo, i Rigattieri di Cassoela se appartengono alla Colonna Fellona.



INCONTRI CASUALI DI CHIAVICA

Lancia 1d12 ogni volta che le Canaglie intendono "girare un po' per Chiavica a vedere cosa succede" oppure una volta ogni mezza giornata mentre sono impegnati a fare altro. In caso di incontri particolari che si ripetano troppo spesso, o quando un determinato incontro non avrebbe senso, passa al successivo.

Incontri casuali di Chiavica

d12	Incontro
1	1d6 ungumani* ubriachi; sono lavoratori di fatica (chiattonieri e facchini) residenti alla Chiavica del Caprifoglio che hanno appena terminato il lavoro della giornata, e sono corsi subito a farsi un goccio e cercare la rissa.
2	1d4 felloni* ; la buona vecchia feccia della terra, che va in giro in cerca di occasioni per far danno. Sono forestieri e sono in fuga dalla guerra: disertori, imboscati o semplici scannacani in licenza, a cui qualcuno ha raccontato che ci sono belle opportunità di baldoria nel Quintiere di Sottoportico, ma non lo hanno ancora trovato.
3	1 capobirro** e 3 birri** ; anche Chiavica ha la sua guardia civica, che è stranamente addestrata, ben pagata e motivata. Potrebbero essere molto incuriositi dalla Cricca e chiederanno i loro documenti e i loro affari. Se queste guardie dovessero scoprire che le Canaglie appartengono a un'armata non faranno loro nulla di particolare, ma ben presto tutta la città lo verrà a sapere, fino all'ultimo barcaiolo.
4	1 cacciatore di Equitaglia** in cerca di malfattori (e di Lelia); si tratta di Bobo Vez* oppure, se questo è già stato eliminato dalle Canaglie nell'Episodio 1, di un qualsiasi altro cacciatore di taglie. Gli agenti di Equitaglia non possono arrestare nessuno all'interno dei confini di Chiavica, perlomeno pubblicamente. Questo però non impedisce di seguire la loro preda fuori dalla città e assalirla alla prima occasione, di rapirla nottetempo oppure di pagare una qualche banda locale per farsela consegnare fuori città in un sacco, già menata.
5	1 mattatore pantegano (tagliagole**) viene fuori da un passaggio di Sottoportico e si aggira furtivo per i vicoli con un sacco sulle spalle, infilandosi di nuovo nel quinto quintiere alla prima occasione; sta trasportando dei topi e alcuni topi giganti addormentati tramite sonnifero verso una ricca abitazione, per poi lasciarli lì a invadere l'edificio. Se richiamato, il pantegano fugge tra i meandri di Sottoportico e cerca di liberarsi del sacco. Se messo alle strette, il pantegano rivela di essere un abitante di Chiavica e di non fare nulla di male: il suo compito è prendere i topi e i ratti catturati dagli acciapparatti e portarli in altre zone della città, perché l'Arte degli Acciapparatti possa continuare a prosperare.
6	La cricca rivale (vedi p. 106) viene avvistata; le Canaglie possono scorgere la da lontano oppure origliare una loro conversazione tra la folla e capire che c'è qualcosa che non va ottenendo un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15. Se questo incontro si verifica nuovamente, usa l'Incontro 7. Se i rivali sono già fuori gioco, usa l'Incontro 12.
7	La cricca rivale (vedi p. 106) avvista le Canaglie e inizia a seguirle furtivamente, per trovare un modo di catturarle e interrogarle. Se questo incontro si verifica nuovamente, usa l'Incontro 6. Se i rivali sono già fuori gioco, usa l'Incontro 12.
8	Straccioli in cerca di elemosina; si tratta di comuni mendicanti che di solito bazzicano Piazza degli Stracciaoli o le gradinate della basilica di Santa Pezza. Se si fa loro la carità, riportano informazioni generiche ma veritiero su Chiavica. Se si parla loro in Baccaglio, anche senza elemosina, rivelano qualche segreto cittadino e sono disposti a fare dei semplici favori.
9	Il ricettatore di ordigni; questo losco morgante di bassa statura, chiamato Rubinetto (CM morgante bombarolo*), prova ad attirare i personaggi nella sua bottega, priva di inseguiva e sempre chiusa. Se le Canaglie lo seguono, Rubinetto si rivela in effetti un vero trafficante di armi da fuoco, con un piccolo ma ben assortito campionario di tutto quel che c'è in circolazione, proveniente dalle officine del quintiere Morgantino. Rubinetto è uno dei pochi "indipendenti" al corrente del traffico segreto di armi che si svolge tra l'Arte dei Barcaioli e quella dei Campanari (vedi p. 120) ed è disposto a rivelarlo in cambio di denaro e favori.
10	Disertori; 1d4 + 1 maramaldi* che provengono dallo stesso accampamento delle Canaglie e che le conoscono bene. Sembrano molto affabili e offrono da bere ai vecchi camerati, ma i loro schiamazzi e qualcosa nel loro sguardo – le Canaglie possono comprenderlo superando una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13 – rivelano che sono pronti a vendere i personaggi e tradirli alla prima occasione.
11	Lo strano trio; il pescatore Scocco, il porcaro Cacciuffo e lo scudiero Ulfari (popolani) stanno chiacchierando ai tavoli di una osteria affacciata sul fiume, sorseggiando boccali su boccali di vino bianco. I tre sono di buon umore e se i personaggi li trattano festosamente, ciascuno di loro può aiutarli in qualche modo: Scocco portandoli in giro con la propria chiattona, Cacciuffo offrendo loro il suo miglior maiale da corsa e da battaglia, Guendalino, e Ulfari regalando loro il suo <i>scudo di squama di bigatto del mercato del pesce di Bergascia che mio padre comprò...</i> *. Dopo questa sbocciata in compagnia, i tre partono per un'avventura e non si rivedono più.
12	Il bieconiglio dal cappello; Hans von Hase è un sussiegoso ciarlatano bieconiglio di origini altomanne che vive a Chiavica da qualche mese (LN bieconiglio bagatto**) e cerca di tirare a campare con dei bislacchi giochi di magia e trucchi da saltimbanco, come "estrarsi dal cappello" che porta sempre in testa. In realtà, quello che sembra un buffo e scoraggiato imbonitore è la principale spia inviata in città dall'Arcicancelliere Reginaldo per osservare quanto vi succede. I suoi compiti principali sono quelli di eliminare le altre spie troppo sveglie e catturare Schwarzer Peter per conto dell'Arcicancelliere.



SCENA 2 – LA FEDERAZIONE DEI MERCIAI

Ben presto, le Canaglie cercheranno di trovare il loro contatto ed entrare al suo servizio, ma senza rivelare i loro intenti. Invece di farsi riconoscere come soldati inviati dalla propria fazione, sarebbe il caso di metterne alla prova la lealtà fingendosi comuni canaglie e proponendo affari diversi – o almeno è così che hanno suggerito i rispettivi ufficiali.

La situazione in città è la seguente.

Il traffico di vettovaglie da sud a nord e diretto agli accampamenti imperiali è gestito da una banda di passatori che versa formalmente un tributo all'Arte dei Rigattieri. Il loro capo è Ansolmo "Cassoela" (CB umano **comandante****), l'obiettivo della missione; egli è belloccio e sicuro di sé, e la sua banda è formata da 8 **maramaldi*** e 4 **felloni***. Il braccio destro di Cassoela è il colossale Busecca (CB selvatico **pagano****), fedele e di poche parole, spesso incomprensibili, abile con la pertica tanto come con il randello.

La banda si riunisce tra i magazzini e gli stalli del Mercato del Rigatto, e Cassoela può essere trovato spesso nei locali dell'Arte dei Rigattieri dedicati al rinfresco dei suoi membri, un'osteria molto alla buona.

Ansolmo non è il primo fesso in circolazione e cercare di attaccarlo direttamente, rapirlo o ingannarlo non dovrebbe andare facilmente a buon fine. Oltre a essere rispettato e temuto in tutta Chiavica, i membri della sua banda gli sono molto fedeli ed è inoltre figlio di Angheria, la donna a capo dell'Arte dei Rigattieri nonché Consigliere della Federazione dei Merciai di Chiavica. Le informazioni sulla sua rotta segreta, insomma, non dovrebbero venire estorte con la forza, ma vanno ottenute con l'inganno o facendoselo amico, oppure complottando con il suo storico rivale Lando, il capo dei barcaioli.

Il traffico di armi e merci lungo il fiume Fossa e destinato alla Comunella è infatti gestito dall'Arte dei Barcaioli, più o meno alla luce del sole. Tutti in città conoscono Lando, a sua volta il più giovane dei Consiglieri della Federazione dei Merciai. Lando (CN umano **tenutario***) è un tipo magro, alto e spavaldo, che nelle occasioni più rischiose si circonda di 4 **felloni*** e 2 **colubrinieri***, le sue uniche guardie del corpo, ma è talmente rispettato da avere anche 1d12 **popolani** pronti a parteggiare per lui in ogni situazione.

Come già indicato, assalire o minacciare Cassoela o Lando direttamente non è cosa buona: in città sono due pilastri della comunità, due persone estremamente ammirate e benvolute. Se le Canaglie dovessero farlo, si troverebbero facilmente contro tutti i **birri**** e i **capobirri**** di Chiavica, oltre a una **folla inferocita****. D'altra parte, non esiste giudice, notabile o soldato a Chiavica che ascolterebbe accuse o maledicenze sul loro conto, soprattutto se pronunciate da forestieri sospetti.

Altre arti molto importanti in città sono quelle dei Tenutari, alleata con i Rigattieri, quella degli Acchiapparatti e degli Stracciaioli, indipendenti, e quella dei Campanari, alleata con i Barcaioli, che di recente ha preso a dedicarsi ad armi da fuoco e altri ordigni, e dunque cerca a sua volta un'alleanza duratura con la Comunella.

L'Arte degli Acchiapparatti è guidata da Schwarzer Peter, Pietro il Nero, un losco e pericoloso individuo proveniente dall'Altomagna. Pietro è un gatto lupesco **acchiapparatti** NM (vedi *Gazzetta del Menagromo* #4 oppure *Almanacco del Menagromo*, p. 78), con una delle zampe posteriori di legno e una cicatrice che ama mettere in bella mostra e che parte dalla zampa anteriore sinistra e gli arriva sino al gomito. Gli altri acchiapparatti della sua corporazione sono equiparabili a **popolani** e **picchieri comunali***.

L'Arte degli Stracciaioli non ha grandi pretese e i suoi capi sono tutti membri dei Fratelli di Taglia, in particolare della fazione dei Denari, ma sono sempre rimasti malfattori di basso rango, più interessati al commercio, alla truffa e all'e-lemosina che a veri crimini...

Al suo vertice si trova Elaina Bentistà (LM dotata **bagatto****) detta la Stracciafili: donna dura e severa, che non tollera fregature o giochetti; gli altri membri dell'Arte sono **popolani**, con l'esclusione di 6 **tagliagole**** pronti a tutto, che costituiscono i suoi "consiglieri".

Infine, a capo di Tenutari e Campanari ci sono due morganti imparentati tra loro, rispettivamente Cartoccio dei Basilardi (LB morgante **tenutario***) e Bastiano dei Baluganti (LN morgante **dragone****). Le due famiglie seguono affari e intrallazzi propri, ma sono leali tra loro e nessuna nuocerà mai davvero all'altra.

Le Canaglie devono informarsi prima di tutto su questi personaggi cittadini e poi decidere se e come avvicinarsi al proprio contatto, Lando o Ansolmo, come trovarlo e cosa andargli a raccontare. "Essere appena arrivati in città e stare cercando un buon incarico" è la formula più semplice e va già bene. Se le Canaglie si limitano a questo, bisogna convincere o impressionare Cassoela o Lando in qualche modo a scelta, ma con una prova di ambito sociale con CD almeno 15. Fallire la prova significa che il contatto invia la Cricca all'Arte degli Acchiapparatti a darsi da fare lì (vedi più avanti). Dopo aver risolto il lavoretto dell'Orco Giallo per conto di Pietro il Nero, questi accetta di mettere una buona parola verso il contatto, e le Canaglie possono ottenere finalmente l'attenzione del loro vero obiettivo.



LAVORETTO PER GLI ACCHIAPPARATTI – L'ORCO GIALLO

Per poter prendere questo lavoretto è necessario per prima cosa trovare l'Acchiapparanza nel quintiere Sottoportico. Canaglie che non sappiano riuscire da sole non sarebbero mai accettate come ausiliari da Pietro il Nero. In alternativa, le Canaglie potrebbero essere assegnate a questo lavoretto direttamente da Pietro il Nero per scontare la "colpa" di aver pestato i piedi all'Arte degli Acchiapparatti, per esempio accettando incarichi di derattizzazione in città senza far parte della corporazione, oppure avendo attaccato o accusato pubblicamente questa e i loro compari pantegani di essere in combutta (anche se è vero).

Questo lavoretto può essere acquisito anche chiedendo in giro a cittadini e birri, che però non hanno idea di chi o cosa possa essere il colpevole, o scegliendo tra gli incarichi affissi al muro di Palazzo dello Sgamo.

Se le Canaglie stanno indagando per conto loro sul caso dei pescatori scomparsi e si premurano di chiedere informazioni in giro agli Acchiapparatti, Pietro potrebbe degnarle del proprio aiuto per l'obiettivo comune.

Una mostruosa marroca nota come l'Orco Giallo ha assalito di recente dei pescatori della zona (sempre di notte) e l'Arte degli Acchiapparatti cerca manovalanza esperta e pronta a tutto per stalarla ed eliminarla. Gli Acchiapparatti sanno che si tratta di una **marroca****, ma non lo hanno ancora divulgato: la responsabilità di catturarla ed eliminarla rimane loro, e rivelarne la natura dimostrerebbe di aver così mancato uno dei propri incarichi principali. Chiamarlo "orco" serve anche a ritenere l'assalitore come esterno alle loro responsabilità.

Se le Canaglie hanno ottenuto il favore o l'aiuto degli Acchiapparatti, queste informazioni vengono condivise con loro, altrimenti no.

Per seguire le tracce del mostro bisogna trascorrere una notte intera a pattugliare il quintiere di Sottoportico e consultare una volta la tabella "Incontri Casuali di Chiavica".

Dopo aver risolto l'incontro, poco dopo la mezzanotte, è possibile udire degli sciabordii e uno strano rumore di passi che si allontana tra le pozzanghere, o qualcosa del genere. Superando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 14 è possibile seguire delle tracce d'acqua stagnante fino a un molo basso sul livello del fiume. Tuffarsi in quel punto e cercare un passaggio in immersione permette di trovare l'accesso a una cantina mezza allagata e chiusa da tutti gli altri lati. Questa è la tana dell'Orco Giallo, che attacca non appena la prima Canaglia mette il piede sulla sezione asciutta della stanza.

Nella tana ci sono anche i resti delle sue vittime precedenti (utili per riscuotere le ricompense sui pescatori scomparsi), delle armi di qualità normale e un *fastidiologo da tasca*.

Evitare di divulgare il fatto che l'Orco Giallo fosse una marroca permette inoltre di ottenere gratitudine e favori da Pietro il Nero e i suoi Acchiapparatti.

LAVORETTO DI RECUPERO – LA BEFFA DELLA PANTEGANA

Questo incarico è adatto a quelle cricche che non hanno eseguito alla perfezione gli incarichi assegnati da patroni come Pietro il Nero, Lando o Cassoela, e a cui serve un aiutino...

Cassoela e Lando (oppure Pietro il Nero ed Elaina Bentistà) non possono attaccarsi apertamente ma amano farsi degli scherzi e dei sabotaggi anche molto pesanti, e con l'occasione hanno la possibilità di rifilarne uno anche alla stessa Cricca di incompetenti che si è attaccata loro addosso e non li lascia in pace.

La beffa riguarda il rispettivo rivale: bisogna diffondere e supportare la maldicenza che questi abbia una relazione clandestina con qualcuno di estremamente e platealmente discutibile, per esempio la pantegana più laida e sciatta della città, una befana becera e inquietante, un arcimboldo fatto di stracci, un colapesce che puzza di baccalà lontano dieci passi e cose simili.

Il loro committente rivela solo che lui sospetta di una strana e imbarazzante relazione del rivale, ma non ha alcuna prova. Causare una pubblica rivelazione a riguardo e sottoporre in piazza la vittima al pubblico dileggio sarà il compimento ideale di tale lavoretto. A quel punto, il capo della corporazione scoppiera in una laida risata di compiacimento e finalmente acconsentirà a far compiere l'atteso passo avanti alla Cricca nella risoluzione della propria missione.

Vista la natura dell'incarico, la Cricca deve usare tutti i mezzi e la propria immaginazione per portarlo a compimento.

LAVORETTI PER I RIGATTIERI

Mettersi al servizio di Cassoela e dei Rigattieri, per riuscire a ottenerne la fiducia e farsi rivelare la rotta segreta, prevede di portare a termine diversi lavoretti. A seconda di quanto bene li svolgono, le Canaglie devono portarne a compimento 2 o 3, prima di arrivare a quello finale. In caso il Primo e il Secondo Lavoretto non vengano eseguiti in maniera ottimale, sarà necessario dedicarsi anche al Lavoretto di Recupero prima di vedersi assegnato quello Conclusivo.

Se poi per caso, anche in questo modo, la Cricca non riuscisse a ottenere la fiducia di Cassoela, allora questi la congederebbe bruscamente e non si fiderebbe più dei suoi membri. Ulteriori tentativi di avvicinamento causano fastidio, reazioni violente e persino denunce ai birri cittadini. In questo caso, a meno che il gruppo non abbia qualche ottima idea (per esempio tentare di entrare nelle grazie di Lando o rapire Busecca per conto proprio) l'incarico a Chiavica può dirsi fallito.

PRIMO LAVORETTO – PROVE TECNICHE DI CONTRABBANDO

Il primo incarico che Cassoela offre alle Canaglie è esplicitamente pensato per capire quanto si possa fidare di loro. Il passatore li conduce in uno dei suoi magazzini e indica una cassa di legno inchiodata, grande all'incirca come una barca e pesante un quintale. L'incarico è presto detto: bisogna portare la cassa al di là del Fossa quella stessa notte, consegnandola a "una cricca di Balenghi", un villaggio che si



trova a due miglia nell'entroterra sull'altra sponda del fiume, evitando le strade e le guardie della contrada.

La cassa contiene delle pentole e delle stoviglie per un campo altomanno, ma niente di illegale o costoso. Tra le stoviglie c'è uno scrigno di legno di nuovo ben chiuso, e dentro quest'ultimo si trova un mucchio di posate d'argento per gli ufficiali imperiali, ma anche qui niente di eccezionale. Cassoela però non rivela il contenuto, alludendo al fatto che si tratta di materiale delicato e prezioso: fidarsi, obbedire, tenere la bocca chiusa, sopprimere la curiosità ed evitare di fare domande sono tutti elementi fondamentali della prova.

Le Canaglie devono per prima cosa trovare il modo di trasportare la cassa, pesante e ingombrante, sull'altra riva e poi per due miglia nella selva, il tutto senza ricorrere all'Arte dei Barcaioli, che sono dei rivali. Devono anche evitare di aprirla, o Cassoela se ne accorgerà poiché ha impresso dei sigilli nascosti che una volta rotti mostrano che qualcuno ha curiosato all'interno della cassa.

Se riescono ad arrivare sul luogo dell'appuntamento, le Canaglie trovano ad attenderli 5 **birri**^{**} e 2 **capobirri**^{**} con la balestra spianata, in attesa e ben nascosti. Le guardie provano ad arrestarle, a sequestrare loro la cassa e a interrogarle sul carico. Se le Canaglie si arrendono ma tengono la bocca cucita sul loro mandante, o se mettono fuori combattimento le guardie, una di esse alza la voce e li apostrofa: "Siete voi la cricca di Balenghi". Poi i birri se ne vanno con la cassa oppure spiegano che anche loro sono amici di Cassoela, e sono loro a dover prendere in consegna il carico.

Tornate a Chiavica da Cassoela, il passatore rivela il contenuto della cassa, spiega alle Canaglie che è stata solo una prova e che i birri fanno parte della sua rete di contatti.

SECONDO LAVORETTO – RISCUOTERE UN DEBITO

Comunque sia andato il primo incarico, Cassoela chiede adesso alle Canaglie di riscuotere un debito per conto della sua corporazione. Una mercenaria proveniente da est ha richiesto in passato alcuni servizi dei passatori ma non ha mai corrisposto la seconda metà della cifra pattuita, provocando un ammanco di 200 monete d'oro alle casse della banda. La donna risiede da qualche parte nel quintiere di Terrazze, territorio dei Barcaioli, che non lascia mai, credendo così di essere al sicuro dalla vendetta dei Rigattieri. Effettivamente, Cassoela, Busecca e i loro tirapiedi non possono entrarci direttamente, ma possono mandarci qualcuno che non appartenga alla corporazione, e adesso hanno proprio chi fa al caso loro...

La donna si chiama Sardonica Sardanapala (CM umana **veterana**) e proviene da Tasinnanta. Per rintracciarla si devono origliare i discorsi in un luogo affollato come Il Chiodo Annacquato, dove alcuni scaricatori di porto sanno dove si trova il suo rifugio (un sottotetto lì accanto), oppure attenderla per cena a Il Luccio, la taverna dove mangia tutte le sere. Peccato che entrambi i locali appartengano a Lando e siano frequentati dai suoi chiattonieri...

Se messa alle strette, la donna accetta di pagare il debito, ma possiede soltanto 100 monete nascoste nel suo rifugio, e non sa come raggranellare il resto. Può però consegnare il

suo equipaggiamento o rivelare dei segreti sulla Federazione dei Merciai, i cui intrighi conosce bene, oppure le Canaglie possono mettere per lei la differenza.

Cassoela accetta però solamente il saldo del debito completo e sull'unghia, senza altre dilazioni o compromessi.

Se la Cricca gli consegna le 200 monete d'oro senza spiegare altro, lui ne regala 10 a ogni Canaglia e porge loro i suoi ringraziamenti.

LAVORETTO CONCLUSIVO – DOCUMENTI COMPROMETTENTI

Se le Canaglie hanno portato a compimento in maniera accettabile i 2-3 lavoretti precedenti, compreso eventualmente quello di Recupero, Cassoela è pronto ad assegnare loro quello Conclusivo, prima di confidarsi definitivamente con loro riguardo al suo segreto.

Il passatore spiega che due mesi prima, Farsesco, un giovane apprendista della corporazione, ha trafugato dei documenti molto importanti. Una sera, rimasto solo nel magazzino della banda, si è messo in tasca un registro che attesta i traffici dei Rigattieri con gli imperiali ed è fuggito nella notte. L'ultima volta che è stato visto, è stato scorto allontanarsi dalla città verso oriente dagli ungumani della Chiavica del Caprifoglio.

Seguire la pista fredda di Farsesco è molto difficile. La sua famiglia vive ancora in città e non ne sa nulla, e teme che sia stato fatto fuori dall'Orco Giallo (mentre non è affatto andata così).

Uno solo degli ungumani, Grugnetta, ha visto qualcosa di più di quanto già noto a Cassoela: Farsesco ha lasciato la Repubblica dirigendosi verso oriente, ma dopo meno di un miglio ha voltato verso sudovest e si è ridiretto verso Chiavica. La strategia doveva servire semplicemente a confondere le tracce.

Degli amici di Farsesco, se rintracciati, possono rivelare che l'apprendista aveva un'amante con cui si incontrava regolarmente alla Locanda degli Innamorati, per esempio proprio qualche giorno prima di rubare i documenti e andarsene. Nessuno però l'ha mai conosciuta.

Convincendo o corrompendo i due tenutari della locanda, è possibile a quel punto risalire all'amante: si tratta di Hans von Hase, il bieconiglio che si esibisce in piazza tutti i giorni come ciarlatano.

Hans è il vero colpevole dell'intrigo: lavorando come spia per conto dell'Arcicancelliere Reginaldo, ha sedotto il giovane Farsesco e lo ha convinto a trafugare i documenti dei Rigattieri, fingere di lasciare la città e poi incontrarsi con lui presso il Cimitero delle Chiatrone. Lì lo ha ucciso e ne ha nascosto i resti tra i relitti.

La custode del cimitero dei relitti, Catrina, ha trovato al mattino il cadavere ma non ha indagato ulteriormente; ha sepolto i resti materiali del giovane, chiunque fosse, e ha usato il suo spirito immortale per animare quello che è attualmente il suo servitore, Barcone, un accrocco di fasciame. Farsesco-Barcone non ha rancore o rimpianti per la sua vita precedente e ama oggi essere quello che è ma, se direttamente interrogato, può raccontare la sua versione dei fatti alla Cricca.

I documenti in questione dimostravano come Cassoela stesse fregando gli imperiali sulle bolle dei carichi, e sono già stati



consegnati a chi di dovere, ma Hans ne conosce il contenuto ed è ancora in città (vedi p. 122).

Spiegare tutta la storia a Cassoela, e magari consegnargli la testa della spia di Reginaldo, permette di ottenere la sua fiducia definitiva.

LAVORETTI PER I BARCAIOLI

Mettersi al servizio di Lando e dei Barcaioli, per riuscire a ottenerne la fiducia e farsi aiutare nello scoprire la rotta segreta del loro rivale, prevede diversi lavoretti. A seconda di quanto bene li svolgono, le Canaglie devono portarne a compimento 2 o 3, prima di arrivare a quello finale. In caso il Primo e il Secondo Lavoretto non vengano eseguiti in maniera ottimale, sarà necessario dedicarsi anche al Lavoretto di Recupero prima di vedersi assegnato quello Conclusivo.

Se poi per caso, anche in questo modo, la Cricca non riuscisse a ottenere la fiducia di Lando, allora questi la congederebbe bruscamente e non si fiderebbe più dei suoi membri. Ulteriori tentativi di avvicinamento causano fastidio, reazioni violente e persino denunce ai birri cittadini. In questo caso, a meno che il gruppo non abbia qualche ottima idea (per esempio tentare di entrare da soli nelle grazie di Cassoela o rapire Bussecca per conto proprio) l'incarico a Chiavica può darsi fallito.

PRIMO LAVORETTO – BALORDI IN CITTÀ

Il primo incarico che Lando offre alle Canaglie è espressamente pensato per capire quanto si possa fidare di loro. Dei lanzichenecchi di stanza a Pavida e in libera uscita sono arrivati a Chiavica a fare bagordi, dilapidando il loro denaro alla Stambergia del Bue Farcito. Le autorità cittadine li tollerano, ma Lando sospetta che il gruppetto sia qui anche per dare un'occhiata in giro, e la cosa non gli piace, così come non gli piace che gli altomanni vengano nella sua città a fare baldroria ogni volta che hanno dei giorni di licenza.

Compito della Cricca è ripulirli da capo a piedi di armi e denaro (per esempio facendoli ubriacare, giocando a qualche gioco da bettola o borseggiandoli), riempirli di botte senza però ucciderne nessuno (per esempio con una bella rissa) e poi lasciarli in mezzo al fiume in mutandoni su una barca alla deriva, in modo che gli altomanni capiscano che non sono graditi in città.

A parte dover affrontare in questo modo 4 **lanzichenecchi*** e 2 **lanzichenecchi doppio soldo***, la Cricca deve prestare attenzione a un altro dettaglio: l'Arte dei Tenutari e i morganti della Stambergia del Bue Farcito, che invece prosperano su questi soldati in licenza, non sono affatto d'accordo nel consentire quest'impresa...

SECONDO LAVORETTO – LA SCORTA

Comunque sia andato il primo incarico, Lando decide di affidarne un secondo alla Cricca. Il capo dei barcaioli sta per inviare una chiattona delle sue fino a Bonomia e ritorno, e teme che ci possano essere dei sequestri o delle ispezioni da parte degli altomanni stanziate lungo il Fossa, degli attacchi da parte di banditi del fiume o perfino dei sabotaggi da parte degli scagnozzi di Cassoela. Tra l'altro, il naviglio si muove lento ed è appesantito e poco maneggevole, visto tutto il ciarpame di contrabbando nascosto a bordo. Serve quindi qualcuno che scorti la chiatta e funga da deterrente contro fastidi sommari e inconvenienti di tal fatta.

La Cricca ha a disposizione tutto il tempo per prepararsi e disporre accorgimenti, turni di guardia e altri espedienti per il viaggio, e la chiattona non ha altro equipaggio che loro, la vecchia Scatarra e le sue due figlie, Lenza e Semenza, tutte esperte barcaiole ma pessime combattenti.

Alla fine, la tratta si rivela tranquilla e priva di incontri fin quasi alle mura di Bonomia. Qui invece il fondo del barcone appesantito tocca la cresta di un placido **bigatto comune**** che se ne andava in giro sommerso a farsi gli affari propri.





La bestiacce di fiume si erge allora fuori dall'acqua e cerca di rovesciare la chiattha. Se le Canaglie riescono a evitarlo, o punzecchiano il mostro infliggendogli almeno 40 punti ferita, il bigatto si inabissa di nuovo e l'imbarcazione può concludere il suo viaggio.

LAVORETTO CONCLUSIVO – IL RAPIMENTO DI BUSECCA

Se le Canaglie hanno portato a compimento in maniera accettabile i 2-3 lavoretti precedenti, compreso eventualmente quello di Recupero, Lando è pronto ad assecondare le richieste della Cricca e organizzare il Lavoretto Conclusivo, che serve proprio a scoprire insieme il segreto della rotta di Cassoela.

L'uomo spiega alle Canaglie che il modo più semplice per scoprire il segreto di Cassoela è quello di rapire Busecca, suo braccio destro nonché l'unico altro a compiere la celebre rotta assieme a lui, e fargli riferire per filo e per segno quello che sa.

Busecca non va ferito, ma sequestrato in maniera incruenta, e nessuno dei Barcaioli può dare una mano, pena lo scatenarsi di una guerra tra bande in città. Si tratta di un selvatico **pagano**** alto più di due metri e pesante oltre un quintale, che non passa certo inosservato. Quando non è impegnato con il contrabbando, Busecca frequenta la Locanda degli Amici, dove ha una camera personale che funge da sua abitazione.

Busecca è benvoluto e rispettato dai morganti della Locanda e dalla gente di Morgantino e Piedidolci, visto che tutti sanno si tratta del braccio destro di Cassoela. Inoltre, il gigantesco selvatico non tradirà mai coscientemente il suo compagno e amico, e bisognerà trovare qualche altro modo – incruento – per farlo parlare, prima di liberarlo nuovamente, magari sbronzo e dimentico di tutto quello che è accaduto...

SCENA 3 – FIDUCIA MAL RIPOSTA

Dopo aver scorazzato a Chiavica per giorni, o addirittura settimane, le Canaglie si sono probabilmente fatte notare, hanno sconfitto i rivali dell'esercito avversario, conquistato la fiducia del loro contatto e sabotato in parte le operazioni della fazione avversa.

Cassoela (o Busecca) a questo punto potrebbero svelare il segreto della celebre "rotta" dei passatori, quella che consente di raggiungere di nascosto ogni angolo della Galaverna in barba ai picchieri della Comunella.

Ed eccolo qua: il segreto della rotta di Cassoela è che non esiste alcun segreto! I passatori corrompono a suon di bissoni d'oro doganieri e guardie di confine, prendono le strade principali, facendo ogni cosa alla luce del sole, con tutto che procede alla grande...

Una volta acquisito in un modo o nell'altro tale incredibile segreto del Regno di Taglia, la missione a Chiavica delle Canaglie è formalmente compiuta.

A questo punto, la Cricca deve solo riuscire a lasciare la città senza destare i sospetti del suo "nuovo alleato", magari proprio con un carico di armi o vettovaglie di contrabbando, e dirigere verso il Rozza, per poi tornare al proprio accampamento, presso Pavida o Tarantasia.

Se Lando o Cassoela sospettano o scoprono il tradimento, o se i personaggi vengono associati a un carico in uscita dalla città, allora prima di concludere la missione sarà necessario combattere contro un piccolo manipolo di sgherri del loro (ex) contatto, a scelta del Condottiero (vedi p. 123).

CONCLUSIONE

Una volta che le Canaglie hanno lasciato Chiavica e concluso, in un modo o nell'altro, il compito assegnato, possono tornare indietro senza grossi problemi fino al loro quartier generale.

Aver ottenuto la fiducia del proprio contatto e aver scoperto il segreto della rotta di Cassoela basta per aggiudicarsi l'Encomio di cui le Canaglie hanno bisogno.

Per ogni obiettivo aggiuntivo ottenuto fra i seguenti, la Cricca ottiene anche dei vantaggi ulteriori.

- Eliminazione del manipolo rivale in città: 1 Testone dello Imperatore come premio speciale per ogni Canaglia oppure, se le Canaglie erano ancora di 2° livello, perdonanza della loro presunta diserzione e passaggio al 3° livello.
- Scoperta della spia dell'Arcicancelliere Reginaldo a Chiavica, e averla aiutata con Pietro il Nero (per la Cricca filo-imperiale) o averla eliminata (per la Cricca filo-comunale): 1 Testone dello Imperatore come premio speciale per ogni Canaglia.
- Sabotaggio di rilievo o eliminazione importante dei membri della fazione avversa in città: esonero dai lavori e dai compiti gravosi dell'accampamento per un mese e assegnazione di equipaggiamento sostitutivo a ogni Canaglia (ogni oggetto, arma e armatura diventa di qualità normale).
- Rapporto completo sulla Federazione dei Merciai e sulle strutture di potere della città: licenza premio di una settimana, da svolgersi a Bonomia. Se le Canaglie intendono sfruttarla, possono dedicarsi ai Bagordi come si trattasse di una città maggiore (vedi *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, pp. 59-60); inoltre, poiché si tratta di soldati in licenza premio, con tanto di documento di arruolamento ufficiale, ogni effetto che riguarda Malefatte, Taglie, Nomea e Rischi del Mestiere va ignorato.
- Aver portato un carico di armi e vettovaglie di contrabbando direttamente all'accampamento, dopo averlo sequestrato ai contrabbandieri nella Scena 3: doppia razione di cibo e vantaggio a tutte le prove sociali con gli altri soldati e gli ufficiali per un mese.

Nei giorni successivi, la Cricca ha inoltre la possibilità di recarsi più volte alla Mozzarella in Carrozza, conferire con Ventresca e scambiare messaggi a distanza con Lelia.



Una nuova baldanza

— E P I S O D I O IV —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 3° LIVELLO E AVER OTTENUTO CIASCUNO DUE ENCOMI PER LE MISSIONI PRECEDENTI.



QUALCOSA NON È ANDATO PER IL VERSO GIUSTO

L'assunto di questo episodio è che le Canaglie abbiano già due Encomi, siano di 3° livello e manchi loro un ultimo Encomio ufficiale per poter poi accedere a Pavida e continuare così con il loro colpo al Tesoro Imperiale. Se questo non è accaduto, e gli incarichi precedenti sono stati svolti in maniera mediocre, nessun problema: la missione (suicida) di Molo Becco viene comunque loro assegnata, o *imposta*, ma senza che esse vengano rifornite dell'equipaggiamento scelto, e anche qualora fossero ancora di 2° livello. Ci pennerà il destino a provvedere a loro...

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

In un modo o nell'altro, per toglierle di mezzo o perché sono i migliori a disposizione della loro armata ausiliaria (il che è tutto dire), le Canaglie vengono convocate per una nuova missione, adatta a dei (ri)baldi soldati come loro!

La situazione stantia del fronte di Molo Becco viene spiegata loro, e la Cricca viene incaricata di farsi strada nelle catacombe del villaggio e uscire dal lato opposto, per poter essere sicuri che una via attraverso quell'antico sepolcro esista.

L'informazione sulle antiche catacombe alabarde arriva dallo studio disperato dei genieri in forze alla loro fazione, quale che sia. Quelli imperiali conoscono la storia dei manduchi alabardi Faraldo e Trasamondo, che dopotutto appartenevano al loro popolo e venivano dall'attuale Altomagna, della città che loro avevano fondato e del grande sepolcro dove si fecero seppellire assieme. Quelli della Comunella hanno consultato degli archivi di Tarantasia risalenti al periodo in cui Molo Becco apparteneva alla capitale galaverna, in cui è riportata la chiusura delle catacombe per colpa di "fastidiose infestazioni".

Se le Canaglie militano nei ranghi dell'Impero, l'ingresso alle catacombe è quello dall'alto, segnato con il numero 5 sulla mappa. Se la Cricca agisce per conto della Comunella, l'accesso è quello dello scarico fognario, il punto 3 della mappa.

In entrambi i casi, anche stavolta, il luogo delle operazioni e l'obiettivo sono i medesimi, anche se il percorso della Cricca procede in direzione diversa a seconda del mandante.

Prima di partire, se la Cricca possiede già due Encomi, vengono fornite alle Canaglie armi e armature comuni a loro scelta e ogni tipo di equipaggiamento di avventura possa essere loro utile e riescano a trasportare, il tutto di qualità normale. Inoltre, la Cricca riceve quanto segue dalla propria fureria, tutto di qualità normale:

Battaglione Sforzo

- 1 bottiglia di Bombardino contenente 3 dosi.
- 1 spingarda e dei proiettili comuni (20).
- 1 melagrana.
- 2 lanterne d'arme (vedi *Macaronicon*, p. 46).

Colonna Fellona

- 1 lanzichenetta ciascuno.
- 1 maschera da monatto ciascuno.
- Le armature medie e pesanti di metallo delle Canaglie che lo desiderano vengono brunitate; chi le indossa non subisce svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) in condizioni di luce fioca.
- 2 elmi del cercatore (vedi *Macaronicon*, p. 47).



Se in aggiunta le Canaglie vogliono recarsi da Ventresca e ottenere qualche Granlusso aggiuntivo prima di partire, sono libere di farlo e nessuno le tiene d'occhio.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La missione assegnata alla Cricca è questa volta basata su esplorazione e infiltrazione dietro le linee nemiche.

A poche miglia a nord di Pavida, sul lato occidentale del Rozza, si trova Molo Becco, un tempo prospera città alabarda ma oggi miserabile villaggio fluviale utilizzato per traversare il corso d'acqua e rifornire Pavida via terra e via fiume.

Il piccolo borgo appartiene da tempo ai signori di Pavida, e dunque adesso è controllato e occupato dalle forze imperiali, ma i suoi abitanti non intendono schierarsi con gli stranieri e fanno di tutto per sabotarne le manovre, pur senza esporsi apertamente (il tipico atteggiamento "pavidino" si fa sentire anche qui). D'altra parte, le milizie comunali inviate da Tarantasia non hanno le forze per prendere il centro, né l'interesse, a dirla tutta, e al contempo non intendono assaltare a ferro e fuoco un centro popolato da possibili alleati, forse in futuro utile e amichevole.

Stanti così le cose, la situazione attuale è quella di un pigro assedio dove nessuno intende snudare una lama.

Barcaioli e picchieri della Comunella occupano il fiume, la spiaggia e il pontile inferiore del villaggio, ovvero la zona conosciuta come Molo Becco di Sotto, mentre lanzichenecchi e ausiliari vari si sono acquartierati nel centro cittadino, a Molo Becco di Sopra. Ogni tanto volano frecce da un lato all'altro del pontile, qualche drappello di guastatori della Comunella incendia dei cespugli attorno al paese o gli imperiali gettano di sotto liquami e ferraglia, ma di fatto non succede nulla. La guerra più noiosa che si possa immaginare.

A questo punto, per i suoi meriti ò per levarsela di torno, la Cricca viene inviata dal proprio ufficiale di riferimento nel villaggio, con lo scopo di compiere una sortita che possa ribaltare le inutili sorti di questo inutile conflitto locale. La grande battaglia per Molo Becco sta per iniziare!

Il trucco escogitato dall'ufficiale di riferimento della Cricca è quello di infilarsi nelle antiche catacombe alabarde della città, abbandonate da tempo, e verificare se vi sia davvero una via d'uscita dall'altro lato, per poter irrompere dietro le linee nemiche e fare danno. A quel punto, tale incursione dovrebbe costringere gli avversari a contrattaccare duramente e scatenare così il casus belli necessario per ordinare un bel massacro: le solite cose, insomma...

Non è una missione per tutti, ma richiede appunto una certa baldanza, o per meglio dire *incoscienza*: la situazione ideale per mandarci la Cricca!

Il problema, naturalmente, è che le catacombe di Molo Becco, l'antica Molbeocca, sono abbandonate da tempo per un buon motivo. A parte ogni sorta di carcassa infestante e bestiaccia, esse sono la tana di una nutrita (ahahah) congrega di Masticasudari, cadaveri animati da pessime intenzioni,

che non tollerano intrusi nelle proprie camere sepolcrali, a meno che non decidano di fermarsi per cena. Per riuscire nella propria missione, la Cricca dovrà dunque farsi strada in questo sepolcro sotterraneo senza finire preda di tali mostri, aprendo la via agli altri soldati, cosa che risulterà la parte più difficile dell'impresa.

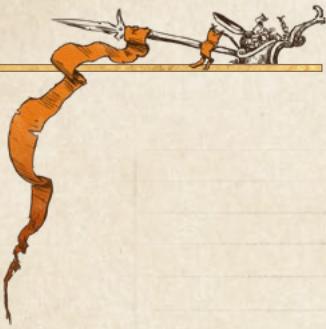
Come da tradizione di questi episodi, a un certo momento della loro missione, le Canaglie possono incontrare un manipolo di incursori analoghi a loro e inviati dalla fazione avversa. Se le Canaglie avevano sgominato i manipoli precedenti, le loro facce e le loro descrizioni sono comunque note ai nuovi rivali, grazie a qualche spia nell'accampamento in cui risiede la Cricca. Altrimenti, se ci sono sopravvissuti dei manipoli precedenti, questi accompagnano adesso il nuovo drappello, e anche in questo caso conoscono le facce dei membri della Cricca. Questa è l'ultima volta in cui appaiono delle cricche rivali; quindi, è davvero il momento di far fuori eventuali avversari ricorrenti. D'altra parte, la presenza di altre canaglie e soldati – seppure dell'esercito avversario – potrebbe essere utile ai personaggi per sgominare i masticasudari delle catacombe (o viceversa), oppure come personaggi di rimpiazzo qualora i mostri dovessero farli a brandelli...

Dopotutto, che si militi per la Comunella o l'Altomagna, l'importante è che si magna...

Rivali imperiali: 1 **lanzichenocco***, 1 **lanzichenocco doppio soldo***.

Rivali comunali: 3 **picchieri comunali***, 2 **colubrinieri***.





COSA SI SA DELLE CATAcombe

In aggiunta a quanto rivelato dal proprio ufficiale prima di spedirle in missione, non sarebbe male per le Canaglie provare a fare qualche domanda in giro, esplorare gli archivi della "Birreria" o rispolverare le proprie conoscenze storiche e cronachistiche su Molo Becco e le sue catacombe, prima di infilarci dentro.

Se le Canaglie lo fanno, superando per esempio una prova di Intelligenza (Storia) o Carisma (Persuasione) con CD 15, possono ricostruire alcuni frammenti della verità. Il Condottiero può rivelare loro alcune delle seguenti informazioni, a propria scelta:

- ☞ Molo Becco è stata fondata al tempo della conquista alabarda, diversi secoli fa, con il nome di Molbeoccia. La Birreria, ovvero la classica caserma-prigione dei birri di origine settentrionale, lo attesta ed è l'ultimo edificio rimasto della sua prima fase edilizia.
- ☞ I due manduchi che eressero il borgo erano Faroaldo e Trasamondo, due condottieri semi-sconosciuti ma a quanto pare abili e rispettati, tanto da potersi permettere di far realizzare delle catacombe a più livelli, che scavavano l'intera collina, dalla sua cima alla spiaggia sottostante.
- ☞ Guerrieri, religiosi, dame e dignitari continuaron a essere sepolti nelle catacombe per circa un secolo, fino a quando il dominio del borgo passò a una certa Rosmunta, che le cronache ricordano come magrisima, avida e taccagna all'inverosimile, tanto da guadagnarsi il nomignolo di Dama di Ossa. Rosmunta e le sue tre concubine portarono ben presto il centro alla rovina, strappando ai paesani ogni guadagno senza curarsi di nulla che non fosse il loro palazzo.
- ☞ In una notte di rivolta, i popolani abbatterono le nobili, scacciarono via le guardie, saccheggiarono la loro dimora e le diedero fuoco. A quel punto, giusto per lavarsi la coscienza, seppellirono le vittime nel cuore delle catacombe, senza i riti corretti, e provarono a dimenticare quella parte della loro storia.
- ☞ Da quel momento, le catacombe furono oggetto di "sgradevoli incidenti", fin quando i due accessi non vennero sbarrati e il sepolcro abbandonato. Da allora, la gente del posto ha continuato a seppellire i propri morti nel campo santo in cima alla collina, senza più andare in profondità. Tuttavia, la rapacità di Rosmunta aveva ormai fatto troppi danni e il centro non tornò mai più quello di un tempo, fino a ridursi al dimenticabile Molo Becco del presente.



SCENA I – LA GUERRA STANCA

Il viaggio verso Molo Becco è ancora più breve di quello per Chiavica. Il piccolo distaccamento imperiale si trova a un paio di ore di marcia da Pavida verso nord, mentre i barconi della Comunella sono a vista delle torri di Tarantasia, verso ovest, appena oltre il Rozza.

Se questa fosse una guerra seria, ci sarebbero armate scintillanti in marcia, schiere di cavalieri al galoppo su e giù per la piana, fossati, accampamenti, torri di guardia, uniformi e mostrine, squilli di trombe, grida di incoraggiamento e rulli di tamburi, e di tanto in tanto onorevoli scontri campali all'arma bianca, dove i più valorosi soldati e i più abili comandanti vincono contro lo sfortunato nemico.

Invece siamo nel Regno di Taglia e queste cose sono ben lontane, sempre che siano mai esistite.

La pioggia cade a torrenti da giorni, trasformando campi e strade in colate di fango. Plotoni e reggimenti corrono a rifugiarsi all'asciutto, ignorando ogni ordine di marcia, incollonamento e assalto. Imperiali e comunali non perdono occasione per scambiare vino penisolano con prosciutto altomanno e brindare assieme, o sfidarsi a partite di calcio draconiano, in cui i locali vincono sempre...

A nessuno importa nulla della guerra, dei comandi dello Imperatore o delle beghe dinastiche che si consumano tra i nobilotti galaverni. Le battute sulla principessa scomparsa, sul suo promesso sposo e sui vari pretendenti e spasimanti si sprecano. Il corpo è stanco, lo stomaco vuoto, i piedi freddi, il morale a terra e nessuno ha voglia di fare alcunché.

Quando arrivate a destinazione, quello che scorgete sotto la pioggia è un villaggio decadente, fatto di edifici grigi e vetusti, che i decenni e le intemperie hanno reso tutti uguali. Molte case sono state occupate dagli altomanni, e fuori dalla loro porta pende flaccido qualche stendardo imperiale. A un tiro di colubrina di distanza, dei barconi corazzati e incerati con i vessilli di Tarantasia salgono e scendono lungo il fiume, spalleggiando il piccolo acquartieramento di picchieri della Comunella che tengono i moli del villaggio, cinquanta piedi più in basso.

Nonostante la situazione sia di fatto quella di un assedio, seppure di un luogo secondario e ininfluente come Molo Becco, dappertutto vigono il disordine, la pigrizia e il lassismo più completi. Quando raggiungete il distaccamento del vostro esercito, vi sembra assurdo che due armate (o meglio... due plotoni da cinquanta soldati scarsi ciascuno) si ritrovino lì a guardarsi in cagnesco da Sotto a Sopra e nessuno faccia nulla per forzare il blocco e scacciare gli avversari.

Eppure, è proprio così...

Un'altura isolata e scoscesa sul lato nord dell'insediamento ospita in cima un campo santo, simile a una corona di lapidi sulla testa calva di un vecchio gigante: è Colle Becco, la vostra meta.

Sotto un cielo plumbeo e coperto, la pioggia continua a battere incessante, come ha fatto negli ultimi due giorni. Un fastidio interminabile per i paesani, ma un'ottima occasione per sgattaiolare non visti nelle catacombe, e cercare la favoleggiata via segreta che unirebbe le due parti del villaggio.

Il lavoretto è previsto per stanotte: mancano giusto un paio d'ore al tramonto!







- 1. PONTILE INFERIORE.** Il pontile inferiore è costruito quasi a pelo dell'acqua del Rozza e a esso sono attraccate una decina di barconi e chiatte, molte delle quali corrosi dalle intemperie e ricoperte da alghe e incrostazioni. Questi attracchi sono regolarmente pattugliati dai barchaioli e dai picchieri della Comunella, che salgono e scendono dai traghetti provenienti da Tarantasia, tenendo ben dritto lo scudo sulla testa per evitare di essere bersagliati dall'alto. Le truppe comunali hanno occupato delle grotte che si aprono nella scogliera, un tempo magazzini per i mercanti del paese, e in questi depositi sono al sicuro dai colpi dei lanzichenecchi, almeno per ora.
- 2. PONTILE SUPERIORE.** A circa cinquanta piedi di altezza dal livello del fiume e dal pontile inferiore si staglia un altro grosso molo in legno, su cui vanno e vengono con cautela gli abitanti del villaggio, che provano a pescare alla lenza dall'alto. I pescatori e i fluviali lamentano la recente invasione dell'Impero e le pressanti richieste di pesce dai lanzichenecchi, e spesso trattano con i soldati della Comunella senza farsi notare troppo. Nonostante siano bendisposti, hanno troppa paura degli altomanni che occupano le loro case per fare alcunché di concreto per l'altra fazione. D'altra parte, i lanzichenecchi non percorrono mai il pontile superiore, per paura che i picchieri seghino i pali di sostegno da sotto e li facciano precipitare.
- 3. FOSSA DI SCARICO.** Al di sotto di Colle Becco c'è una spiaggia poco frequentata, con dei rigagnoli d'acqua melmosa che escono da una grossa grata di piombo, incastrata e concretizzata da decenni di incuria. Il cunicolo porta all'interno dell'altura ma il colore del ruscelletto melmoso allude a un qualche scolo fognario o a un corso d'acqua lerco e fangoso. Occorre una prova di Forza con CD 15 per poter scalzare la grata, ma il rumore potrebbe avvertire anche le ronde imperiali vicine. La grata può anche essere scardinata silenziosamente con degli arnesi da scasso, effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15. Se i personaggi sono arruolati nel Battaglione Sforzo, è da qui che devono entrare per infiltrarsi nelle catacombe.
- 4. PIAZZA CITTADINA.** La vecchia piazza cittadina accoglie i pochi edifici in buone condizioni del centro, come la chiesa di San Fraschetto da Sisi, la cui statua abbellisce la piazza, ma anche l'antica Birreria, ovvero, nella tradizione alabarda, il palazzo che funge da alloggio dei birri e del borgomastro, ma anche da prigione, archivio, tribunale e cancelleria pubblica. I lanzichenecchi inviati a presidiare il villaggio occupano principalmente questo palazzo, che le Canaglie in forze alla Colonna Fellona possono usare come alloggio. Se dovessero frugare nei suoi registri più antichi, nei sotterranei dell'edificio, superando una prova di Saggezza

(Percezione) con CD 15, è possibile trovare delle informazioni sulle catacombe (vedi p. 130).

- 5. CAMPO SANTO.** In cima a Colle Becco sorge un recente cimitero, dove vengono sepolti gli abitanti della città da un secolo a questa parte, dopo che le catacombe alabarde sono state dichiarate "inagibili" (ovviamente per via dei masticasudari). Una via tortuosa porta da Molo Becco di Sopra al campo santo, che è molto isolato rispetto agli edifici cittadini. È semplice notare il grande mausoleo al centro del cimitero, che costituiva l'ingresso alle catacombe. L'edificio è sbarrato dall'esterno e bloccato da enormi blocchi di pietra, per evitare l'uscita dei masticasudari. Il campo santo è curato da Margialotto, il beccamorto e cassamortaro di Molo Becco. Margialotto è un paragulo, che si è fatto trovare talmente ubriaco e puzzolente la notte in cui è morto che Sorella Morte non lo ha voluto con sé per il troppo schifo. Da quel momento, Margialotto ha deciso di ubriacarsi a bestia ogni sera e condurre pratiche igieniche del tutto ripugnanti per ripetere all'infinito questo trucco. La cosa sembra funzionare... Margialotto è un gran chiacchierone e ama le battute sulla morte e sulla puzza di liquame, sudore e vomito che lo circonda. È possibile ingraziarselo discorrendo di quegli argomenti oppure offrendogli da bere, ma non sa nulla sulle catacombe, visto che anche lui non ci si addentra mai. Informa però che è assolutamente proibito entrare nel Mausoleo, chiuso da prima che lui nascesse, e che nella Birreria di Molo Becco ci sono i vecchi archivi sotterranei, dove è possibile trovare altre informazioni. Se i personaggi sono arruolati nella Colonna Fellona, è da qui che devono entrare per infiltrarsi nelle catacombe. Anche se le Canaglie liberano l'ingresso del Mausoleo rimuovendo i blocchi, il vecchio portale è incastrato e occorre superare una prova di Forza con CD 13 per poterlo sbloccare, ma il rumore potrebbe avvertire Margialotto, pronto ad avvisare i **picchieri comunali*** di guardia giù lungo il pontile inferiore in cambio di un paio di damigiane di vino. Il portale può anche essere forzato silenziosamente con degli arnesi da scasso, effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 16.

SCENA 2 – PER UNA VIA OSCURA E PERIGLIOSA

Dal momento del loro ingresso nelle catacombe, dall'alto o dal basso, le Canaglie si muovono sulla mappa e devono riuscire a raggiungere l'altro lato, evitando insidie, guli, masticasudari e rivali, oppure usando ciascuno di questi inconvenienti contro gli altri. L'intero sepolcro è immerso nell'oscurità e la mobilia in legno è ancora solida, anche se potrebbe cedere con un paio di colpi. Al contrario soffitti, pareti e i pavimenti sono in ottime condizioni e non è possibile sfondarli se non con strumenti adeguati e ore di lavoro. Questo inoltre potrebbe provocare smottamenti e crolli, danneggiando gli incauti e provocando alla fine la distruzione delle catacombe stesse e l'inagibilità del passaggio.

Bisogna insomma percorrere le catacombe in maniera convenzionale e affrontarne tutte le magagne!

1 – MAUSOLEO ALABARDO

Questo straordinario reperto di architettura alabarda fu eretto secoli or sono dai Manduchi Faraldo e Trasamondo, condottieri e amanti, che aggiogarono questi territori durante un periodo a caso dopo la Caduta di Plutonia. All'epoca, il borgo di Molbeocca era ricco e fiorente, non come oggi, e il mausoleo e le sue catacombe, un tempo stipate di migliaia di sepolture, sono ancora qui a testimoniarlo.

Il mausoleo e le prime camere del complesso sono state saccheggiate da tempo (che ve lo dico a fare?) ma più di recente, diciamo un secolo fa, qualche esorcista ha inciso tutto l'interno del mausoleo di simboli sacri, per tenere lontani i masticasudari e gli altri morti rianimati. Assieme agli sbarramenti fisici dell'edificio, queste difese hanno sempre retto.

Finora...

Superare una prova di Intelligenza (Storia) o Intelligenza (Religione) con CD 15 permette di scoprire questi aspetti rispettivamente storici o magici, se qualcuno si prende la briga di indagare.

A meno che le Canaglie non distruggano i glifi di esorcismo, combattere dei non-morti all'interno del Mausoleo provoca a questi ultimi svantaggio a ogni prova di caratteristica e tiro salvezza, e infligge loro 1 danno radioso a round.

2 – ACCESSO SUPERIORE ALLE CATAcombe

Quest'area è costituita da scale, vestiboli e passaggi, che si snodano in orizzontale subito sotto il livello del terreno, e in verticale per i tre piani sottostanti. Gradini, pareti, pavimenti e soffitti sono in pietra ben sbizzarrita, a malapena ricoperta da macchie di muffa e fango. Gli ambienti sono bui e privi di alloggiamenti per torce, l'aria è stantia e numerose alcove e deposizioni minori si aprono in ogni dove, tutte in precedenza saccheggiate e con i corpi deposti ormai completamente divorati.

Superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 è possibile notare dei frammenti di ossa umane gettati qua e là, parzialmente rosicchiati da denti aguzzi e feroci.

Una porta di legno ancora solida, ma facile da forzare, divide quest'area da quella del Montacarichi (4).



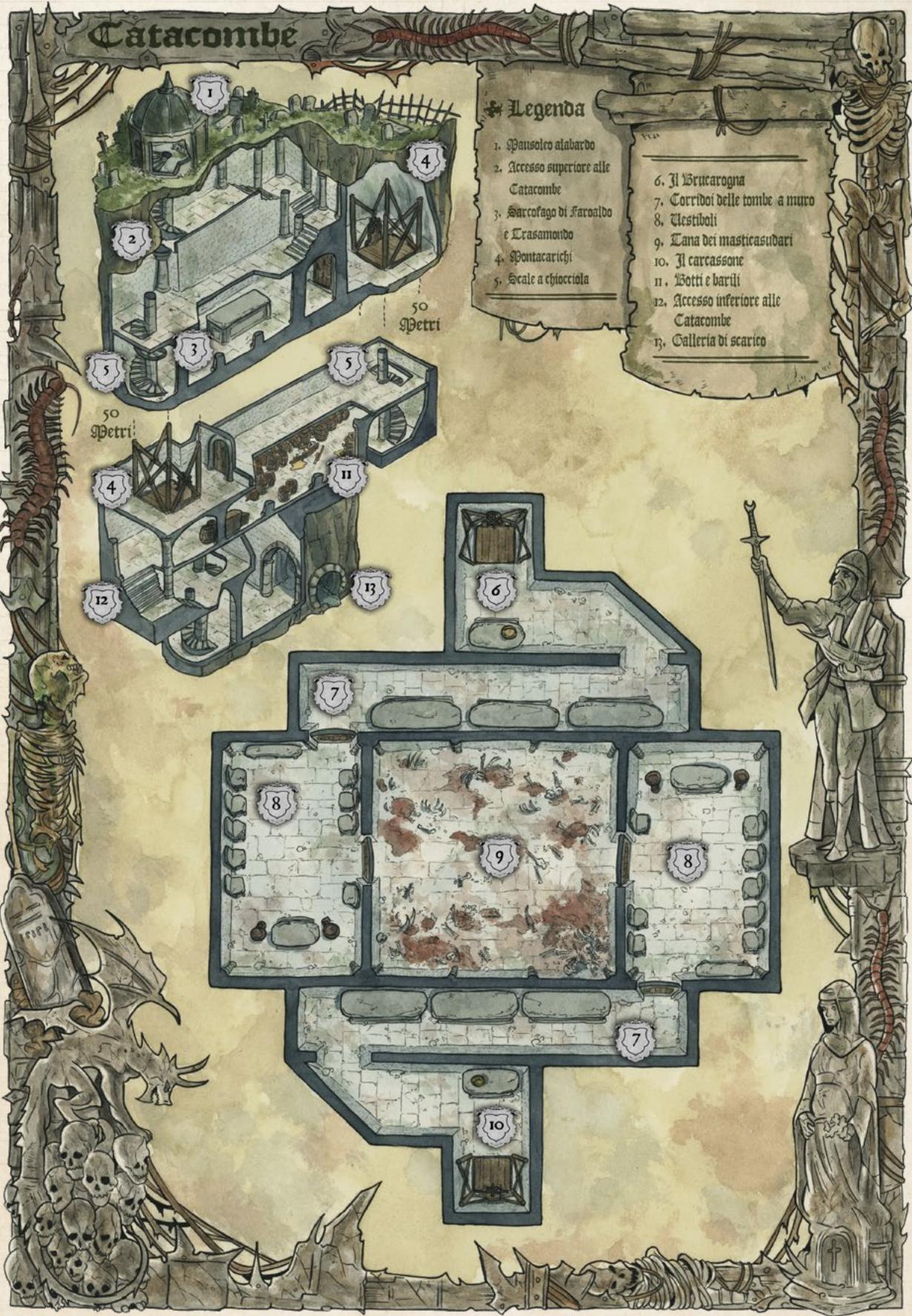
Se le Canaglie militano nel Battaglione Sforzo e sono entrate dalla grata del livello più basso, qui incontrano i loro rivali imperiali, pronti a farle a pezzi (vedi Retroscena per il Condottiero). Essi sono provvisti di un paio di torce, che illuminano fiocamente l'area intorno a loro, e sono facilmente spaventabili.

3 – SARCOFAGO DI FARALDO E TRASAMONDO

Questo grande sarcofago in pietra, in squisito stile antico-alabardo, ospita le spoglie terrene dei due condottieri che hanno fondato Molo Becco. Il coperchio del sarcofago è incastrato con un bieco trucco alabardo e può essere rimosso solo spingendolo in una particolare direzione, lungo due profonde scanalature dell'incasso, e anche così pesa diversi quintali. Per questo motivo, né i comuni saccheggiatori né i masticasudari sono mai riusciti ad aprirlo.

Per farlo, è necessario superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 13 per comprendere il trucco, e poi effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per riuscire a spingere il coperchio del sarcofago nella direzione giusta.

All'interno del sarcofago ci sono preziosi pari a 150 monete d'oro, i resti corporali dei due manduchi, e le loro armi da guerra, celebrate nelle canzoni di gesta e ancora in ottimo stato: un forcone d'arme e una zappa d'arme. Ci sono anche due *anelli del desiderio estinto* **, donati loro in punto di morte dal proprio signore, Re Desiderio III, come fedi nuziali al momento di benedire la loro unione.





4 – MONTACARICHI

Dietro un uscio di legno ancora in discrete condizioni si trova un montacarichi ancora in funzione, con il piano di carico fermo a questo livello. I montacarichi sono in tutto due, situati nelle Aree 2 e 12 delle catacombe, ma in entrambi i casi la situazione è analoga, tranne il fatto che conducono chi li usa rispettivamente nelle Aree 6 e 10.

I due congegni funzionano senza problemi, con cigolii e rumori di catene, se un personaggio supera una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12. Altrimenti, il piano di carico si incastra, cede e si schianta in basso, lasciando cadere chi lo stava usando per 3d6 metri (comuni danni da caduta). Ungere a dovere catene e carrucole, o spendere del tempo a riparare il trabiccolo utilizzando degli strumenti da artigiano ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 15, permette di farlo funzionare in maniera egregia e senza alcun rumore.

Il vero problema in entrambi i casi è se nell'aprire l'uscio o nell'usare il montacarichi si produce troppo rumore, cosa che allerta chi si trova nelle aree adiacenti e i masticasudari.

In caso le Canaglie stiano usando il montacarichi mentre sono in fuga, dai masticasudari o dai loro possibili rivali, questi cercano subito di distruggere il congegno per fare precipitare la Cricca, prima di avventarvisi addosso.

5 – SCALE A CHIOTTA

Al contrario di altri tipi di scale in pietra presenti nelle catacombe, queste scale a chiocciola sono un po' compromesse. Ogni rampa regge fino a circa centocinquanta chili alla volta, tra scricchiolii, leggeri cedimenti e sbuffi di polvere verso il basso. Se vengono usate da tre o più persone contemporaneamente (con qualche variazione in caso di esseri di taglia Piccola o morganti), l'intera struttura cede con un crollo fragoroso. Ogni creatura coinvolta nel crollo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti subisce 2d6 danni contundenti.

Il crollo, inoltre, allerta chi si trova nelle aree adiacenti e i masticasudari.

“Contro al gulo, ragion non vale!”

- SAGGEZZA POPOLARE -

6 – IL BRUCAROGNA

Questo passaggio conduce dalla zona di arrivo del montacarichi dell'Area 4 all'Area 7 ed è occupato da uno stipo votivo di pietra, ingombro di vasi e donativi funerari di età alabarda. Un piccolo tesoretto di aurei draconiani (4d6, ciascuno del valore di 10 monete d'oro) e una lanterna d'arme (vedi *Macaronicon*, p. 46) votiva di ottima fattura e carica d'olio ancora in buone condizioni, sono le uniche cose di valore.

Nel passaggio striscia un tipico parassita di tombe e sepolcri, chiamato brucarogna. Si tratta di una specie di scolopendra con la testa che ricorda un cranio di iena, che è solito divorare resti umani e incauti tombaroli. Per fortuna, questo esemplare è talmente piccolo da non costituire un ostacolo concreto, ma se si ha fretta di superarlo, senza prima accopparlo con calma, è necessario superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 13 o la bestiaccia rifila un morso alla caviglia al malcapitato. Chiunque sia stato morso deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti rimane avvelenato fino al prossimo riposo breve.

Il passaggio è costellato di buche nel muro e nel pavimento, da cui continuano a entrare e uscire brucarogna; quindi, ogni volta che ripassano in quest'area, le Canaglie devono di nuovo stare attente a tale insidia.

7 – CORRIDOI DELLE TOMBE A MURO

Questi passaggi sono vecchi e umidi di muffa. I corridoi sono in tutto due, collegati entrambi ai passaggi dei montacarichi (Aree 6 e 10) e ai due vestiboli segnati come Area 8, ma in entrambi i casi la situazione è analoga. Lapi e coperchi di sarcofagi a muro sono stati aperti da secoli, e i resti all'interno sono stati divorati dai masticasudari. Superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12, è facile notare dei frammenti di ossa umane gettati qua e là, parzialmente rosicchiati da denti aguzzi e feroci.

Qui si possono trovare dei tesori votivi, degli oggetti speciali, dei cimeli e delle armi, compreso del ciarpame magico, il tutto a scelta del Condottiero. A parte un bel po' di monete e gioielli d'oro e argento, non ci dovrebbero essere corredi particolarmente preziosi e rari, tranne forse un oggetto speciale a testa, da tarare anche in base a quanto le Canaglie siano già forti a questo livello di avanzamento della campagna e preparate ad affrontare Rosmunta e le sue tre ancelle.

In caso le Canaglie percorrono quest'area inseguite dai **guli*** e dai **masticasudari ***, le pesanti tombe a muro possono essere rovesciate sugli inseguitori, causando loro danno e rallentandoli.

L'uscio che separa quest'area dall'Area 8 è accostato ma non chiuso a chiave e può essere aperto in ogni momento. Un grosso passetto di ferro può bloccarlo temporaneamente, dalla parte del corridoio. Il legno è solido ma non resiste a lungo contro schianti e artigliate.





8 – VESTIBOLI

Queste ampie sale sotterranee sono buie e fredde, e ne proviene un fetore insopportabile. Sono entrambe occupate da alcuni sedili di pietra, un massiccio altare, uno stipo di pietra e due pesanti candelieri di bronzo, ottimi da rovesciare addosso ai nemici.

I vestiboli sono in tutto due, collegati alle Aree 7 e 9 delle catacombe, ma in entrambi i casi la situazione è analoga, se non che nel primo che le Canaglie raggiungono ci sono 3 **guli***, mentre nell'altro 1 **gulo pesante***.

Questi esseri sono quanto rimane del corteggiaggio di servitori e soldati di Rosmunta che la rivolta popolare che l'ha deposta ha trasformato in altrettante vittime della furia popolare. Siccome la morte è grama come la vita, anche nel sepolcro questi disgraziati sono rimasti asserviti alla loro signora e alle sue tre ancelle e, rianimati dai poteri nefandi dei masticasudari, adesso si trascinano in un'esistenza crepuscolare come loro schiavi, col compito di trovare in giro resti umani e portarli alle loro signore da divorare. Una volta saccheggiato

e spolpato ogni singolo osso delle catacombe, tranne il povero Carcassone dell'Area 10, Rosmunta ha iniziato a estrarre a sorte i propri schiavi e a nutrirsi di loro, grossomodo una volta a decennio. I guli sono abbastanza preoccupati di questa pratica, e anche il gulo pesante inizia a impensierirsi: il mostro confida che sarà l'ultimo della fila, ma è ben consapevole che prima o poi arriverà anche la sua ora.

Se le Canaglie tentano una qualsiasi trattativa con questi orrori sepolcrali, consegnare loro Carcassone o le ossa dei due Manduchi e garantire così loro una franchigia di un decennio e più può servire a tenerli a bada...

Gli usci che dividono queste aree dalla tana dei masticasudari sono bloccati dall'interno, tramite un pesante passante di ferro, ma possono essere sfondate con facilità.

Provocando molto rumore...





STRATEGIE DEI MASTICASUDARI

I masticasudari, e in particolare Rosmunta, sono esseri subdoli, astuti e furtivi, e cercheranno di colpire a sorpresa, nell'ombra, alle spalle. Se le Canaglie hanno fatto troppo rumore avanzando nelle catacombe, allora tutti e quattro sono già in agguato e pronti a colpire, altrimenti sono colti di sorpresa. In particolare, la loro arma segreta è quella di potersi muovere lungo le pareti e il soffitto e usare il loro fiato pestilenziale. Inoltre, ciascuno di essi può richiamare e controllare i guli dei Vestiboli (8) per farsi aiutare ad abbattere la Cricca, e lo faranno appena possibile.

Se i personaggi tentano un assalto diretto, le tre ancelle combattono insieme, e solo dopo la loro sconfitta completa interviene Rosmunta, gettandosi dall'alto. Altrimenti, Ermingorda si lancerà per prima, da sola, contro gli intrusi. Una volta sconfitta, le altre due ancelle si avvicineranno con cautela a loro volta, stavolta insieme. Infine, sempre per ultima, Rosmunta attenderà che gli intrusi si stanchino per infliggere loro il colpo di grazia.

9 – TANA DEI MASTICASUDARI

Se la puzza di gulo del vestibolo era vomitevole, la scena che si presenta ai vostri occhi è agghiacciante. Una sala enorme, la più grande vista finora, è completamente occupata da casse da morto sfasciate, ossa e casse toraciche spolpate, liquami rappresi e altri segni di sfacelo secolare. Un rumore nauseante di schiocchi e risucchi proviene dagli angoli della camera, come se qualcuno stesse spolpando, sgranocchiando e masticando qualcosa all'infinito.

Quest'ampia camera sotterranea è la tana dei masticasudari che infestano queste catacombe, tutti qui riuniti. Si tratta di Adelaida, Sigimmonda ed Ermingtonda, le tre ancelle, spose, schiave e concubine di Rosmunta, la Dama di Ossa, e naturalmente quest'ultima. Le ancelle (**masticasudari***) si trovano negli angoli della stanza, vestite di sudari logori e macchiati di sangue rappreso, sdraiata al suolo, intente a lappare e succhiare il midollo annerito dell'ultimo gulo che è servito loro come pasto. Rosmunta (**masticasudari anticato***), pigra e indolente, è invece in alto, attaccata al candeliere di ferro appeso al soffitto. Il suo sudario è nero come i suoi artigli, e anche per questo è più difficile scorgerla.

Per attraversare le catacombe e completare la missione, le Canaglie devono sconfiggere i masticasudari, uno dopo l'altro, e proseguire dall'altro lato. Anche una fuga strategica, in avanti o indietro lungo i passaggi delle catacombe, sarà frustrata dal continuo inseguimento dei mostri.

Il covo dei masticasudari, una volta abbattuti tutti i mostri, è un carnaio e un ossario disgustoso, senza molto da poter saccheggiare. Tra le ossa maciullate e spolpate si possono rinvenire giusto una statuina del potere mediocre: *gatto rognoso di lana cardata**, e un mucchio di anelli, monili e bracciali per un totale di 200 monete d'oro.

10 – IL CARCASSONE

Questo passaggio conduce dalla zona di arrivo del montacarichi all'Area 7 ed è occupata da uno stipo votivo di pietra, ingombro di vasi e donativi di età alabarda. Un piccolo tesoretto di monete d'argento di età alabarda (4d6 x 100) e una lanterna d'arme (vedi *Macaronicon*, p. 46) votiva di ottima fattura e carica d'olio ancora in buone condizioni sono le uniche cose di valore.

Nel passaggio rantola il resto umano putrefatto e scarnificato di quello che doveva essere un tempo un possente e torreggiante guerriero (**scheletro**), rianimato dalla nefasta influenza di Rosmunta. Il Carcassone guarda verso l'Area 7 e non è particolarmente attento, se si volesse colpirlo alle ossa delle spalle o dei fianchi, a meno che non abbia udito l'eventuale schianto del montacarichi lì accanto. È terrorizzato dai masticasudari, che in questi secoli si sono spolpati tutti i cadaveri del sepolcro, e adesso si nasconde qui cercando di scamparla.

Non è in grado di parlare ma si esprime con gesti e mugugni molto accorati, e se lo si lascia andare via col montacarichi, taglia la corda senza problemi.

11 – BOTTI E BARILI

Questi grandi contenitori di legno, in parte crepati, contengono o contenevano dell'olio da lanterna, che serviva a riempire di volta in volta le lampade del sepolcro e illuminare i passaggi, quando questi erano frequentati dai parenti dei sepolti per officiare ceremonie varie o esequie.

Alcuni barili sono sfondati da tempo e una densa melassa oleosa ricopre adesso il pavimento, mentre altri sono ancora sani e il loro contenuto può ancora essere usato come combustibile.

Chi attraversa queste camere deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 (con svantaggio se sta correndo) per evitare di scivolare a terra supino e inzupparsi di liquame combustibile, mentre chi vuole innescare l'olio antico e in



parte rappreso ha il 50% di possibilità di farlo a ogni tentativo, se usa un comune acciarino, oppure utilizzare un fuoco già acceso. Se si agisce con astuzia (o con stoltezza), l'intero ambiente si può facilmente trasformare in un rogo.

12 – ACCESSO INFERIORE ALLE CATAcombe

Quest'area è costituita da scale, vestiboli e passaggi, che si snodano in orizzontale subito sopra il livello della spiaggia, e in verticale per i tre piani soprastanti. Gradini, pareti, pavimenti e soffitti sono in pietra ben sbizzarrita, a malapena ricoperta da macchie di muffa e fango. Gli ambienti sono bui e privi di alloggiamenti per torce, l'aria è stantia e numerose alcove e deposizioni minori si aprono in ogni dove, tutte in precedenza saccheggiate e con i resti corporali completamente divorati.

Con una prova di Intelligenza (Indagare) effettuata con successo con CD 15 è possibile notare dei frammenti di ossa umane gettati qua e là, parzialmente rosicchiati da denti aguzzi e feroci.

Una porta di legno ancora solida ma facile da forzare divide questa Area dal Montacarichi (4).

Se le Canaglie militano nella Colonna Fellona e sono entrate dal mausoleo in cima al campo santo, qui incontrano i loro rivali comunali, pronti a farle a pezzi (vedi Retroscena per il Condottiero). Sono provvisti di un paio di torce, che illuminano fiocamente l'area intorno a loro, e sono facilmente spaventabili.

13 – GALLERIA DI SCARICO

Questo cunicolo è stato scavato al tempo della realizzazione delle catacombe alabarde, per drenare le acque piovane di Colle Becco e irreggimentarle in un'unica condotta di scarico. Il corso d'acqua così incanalato serviva anche ad alimentare lavacri e fonti per le abluzioni delle varie camere del sepolcro, per poi scolare via verso la spiaggia. In qualche modo, nonostante il fango e la rovina secolare, questo rende ancora oggi tali acque consurate, e non è possibile per i masticasudari o gli altri non morti del sepolcro attraversarle. Per consentire la manutenzione di queste canalette, la galleria di uscita è ad altezza uomo e conduce subito a un accesso secondario delle catacombe, attraverso un'arcata priva di porte, mentre la canaletta in sé prosegue nel cuore della roccia e si perde rapidamente in tante strettoie non percorribili.

Grazie a questo accesso, le camere più basse del complesso sono state saccheggiate da tempo (che ve lo dico a fare?) ma le acque consurate e la grata di piombo della galleria hanno sempre evitato che gli orrori delle catacombe ne venissero fuori.

Finora...

Una prova di Intelligenza (Religione) effettuata con successo con CD 10 permette di scoprire questo aspetto magico e religioso, se qualcuno si prende la briga di indagare.

A meno che le Canaglie non fermino il flusso delle acque consurate, combattere i non morti all'interno della galleria di scarico provoca a questi ultimi svantaggio a ogni prova di caratteristica e tiro salvezza, e infligge loro 1 danno radiosò a round.

CONCLUSIONE

Per completare la missione, la Cricca deve farsi strada nelle catacombe e uscirne dall'altro lato, liberando finalmente quell'antico sepolcro dagli orrori che lo infestano e aprendo una strada segreta per la loro fazione, in modo da farle conquistare l'altra metà di Molo Becco.

Questa volta non vi sono possibilità di successo minore o fallimento parziale: o le Canaglie ce la fanno, o saranno morte nel tentativo e la loro fine sarà la più ingloriosa e racapricciante possibile, come portata principale dell'eterno banchetto dei masticasudari per i decenni a venire.

Se invece riescono nell'impresa, nottetempo e sotto la pioggia che non accenna a diminuire, i soldati del loro esercito potranno sorprendere il nemico e scacciarlo una volta per tutte da Molo Becco, che verrà finalmente presidiato completamente e diventerà un piccolo ma sicuro caposaldo degli schieramenti per cui militano le Canaglie.

Una volta che le Canaglie hanno lasciato Molo Becco, possono tornare indietro senza grossi problemi fino al loro quartier generale.

Al completamento della missione, oltre all'ultimo Encambio necessario per farsi mandare a Pavidà, la Cricca ottiene anche ogni sorta di riconoscimento e festeggiamento, e ogni Canaglia raggiunge finalmente il 4° livello.





L'attacco degli Zucconi

— E P I S O D I O V —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 4° LIVELLO E AVER OTTENUTO
ABBASTANZA ENCOMI DA GARANTIRSI IL PRIVILEGIO DI ESSERE SPEDITI A PAVIDA, DOVE POTER EFFETTUARE IL
COLPO GROSSO CHE STANNO PIANIFICANDO.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo essersi ripresi dall'incarico precedente, con 2 settimane di Sbraco a disposizione, le Canaglie vengono convocate dal proprio ufficiale di collegamento e, stavolta, introdotte direttamente nel quartier generale del condottiero responsabile della formazione in cui militano: Massimo Sforzo per la Comunella, o Corrado Schwanzstucker per l'Impero.

Qui, dopo cinque minuti di pomposi elogi per gli encomi ricevuti, l'ufficiale squadra ben bene la Cricca e poi, fissando il proprio sottoposto con sguardo allusivo, dichiara: "Sì, mi sembrano proprio i soldati giusti per farsi passare da comuni canaglie di strada..."

A quel punto, dopo aver spiegato che le informazioni che si stanno per ricevere sono della massima riservatezza, e tradire la segretezza e il compito affidato porteranno le Canaglie alla corte marziale, l'ufficiale racconta quanto segue.

Corrado Schwanzstucker: "A Pavida hanno un problema e noi dobbiamo essere quelli che lo risolvono! Da quando l'alto comando imperiale si è acquartierato in città, una banda di efferati criminali conosciuti come gli Zucconi sta piazzando ordigni incendiari nei luoghi più impensati, causando vittime innocenti, sgomento nella popolazione e danni ingenti ai nostri mezzi e rifornimenti, oltre che al morale dei soldati. Sospettiamo che questi terroristi ricevano soffiate e denaro dalla Comunella, che li sostiene e nasconde, ma non abbiamo nessuna pista da questo punto di vista.

Gli ufficiali dell'armata in città hanno compiuto indagini e interrogatori, anche minuziosi, ma non stanno cavando un ragno dal buco, e la gente a quanto pare non sa davvero nulla o ce lo direbbe, visto che il popolo è dalla nostra parte. Tutto ciò fa pensare che ci siano dei complici di tali assassini o delle loro ignobili spie anche all'interno del Comando, o del Castello. Voi dovete indossare abiti civili e fingervi comuni cittadini: circensi, ambulanti, merciai, truffatori, tagliagole... quello che vi pare, purché non mostriate uniformi e divise. Avrete dei salvacondotti per entrare in città e dei lasciapassare per la Prima Cinta, realizzati dai migliori falsari a nostra disposizione, più una ulteriore lettera d'incarico firmata e sigillata da me, da mostrare al capo degli Zucconi quando dovete trovarlo, in cui lo invito ad arruolarsi alla nostra causa: quest'ultima tenetela ben nascosta o la vostra vita finirà tra i ferri e i fuochi degli inquisitori imperiali.

Trovate questi Zucconi, catturate vivo perlomeno il loro capo, e consegnatelo direttamente all'Arcicancelliere Reginaldo, spiegando che siete miei uomini e mostrandogli la lettera d'incarico. A quel punto le ricompense per voi e per la Colonna Fellona saranno grandi."

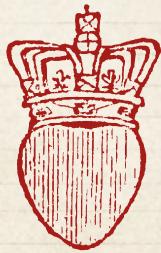
Massimo Sforzo: "A Pavida hanno un problema e noi dobbiamo trasformarlo in una grande opportunità! Da quando l'alto comando imperiale si è acquartierato in città, alcuni eroici rivoluzionari conosciuti come gli Zucconi stanno piazzando ordigni incendiari nei luoghi più impensati, colpendo i rifornimenti nemici, terrorizzando quegli stupidi Altomanni e generando sempre nuove ondate di orgoglio e rivolta nella popolazione oppressa. La cosa strana è che non si tratta di nostri uomini, non sappiamo chi siano né come agiscano, e fin dall'inizio stanno facendo tutto da soli, tra l'altro con ottimi risultati.

Gli ufficiali dell'armata occupante in città hanno reagito in maniera orrenda e sproporzionata, ordinando esecuzioni sommarie, rastrellamenti e interrogatori, con minacce e torture annesse, ma non stanno cavando un ragno dal buco, e la gente preferisce morire eroicamente piuttosto che rivelare alcunché all'invasore. Tutto questo fa pensare che ci siano delle cellule rivoluzionarie o dei coraggiosi fiancheggiatori anche all'interno del Comando, o del Castello.

Voi dovete indossare abiti civili e fingervi comuni cittadini: circensi, ambulanti, merciai, truffatori, tagliagole... quello che vi pare, purché non mostriate uniformi e divise. Avrete dei salvacondotti per entrare in città e dei lasciapassare per la Prima Cinta, realizzati dai migliori falsari a nostra disposizione, più una ulteriore lettera d'incarico firmata e sigillata da me, da mostrare al capo degli Zucconi quando dovete trovarlo, in cui lo invito ad arruolarsi alla nostra causa: quest'ultima tenetela ben nascosta o la vostra vita finirà tra i ferri e i fuochi degli inquisitori imperiali.

Trovate questo Signore degli Zucconi, mostrategli la lettera d'incarico e convincetelo a passare direttamente alla nostra causa. A quel punto le ricompense per voi e per il Battaglione Sforzo saranno grandi."

Terminata l'udienza, la preparazione della Cricca prosegue senza troppi problemi.



CHI È IL SIGNORE DEGLI ZUCCONI?

Checché ne pensino imperiali e comunellardi, non esiste alcuna setta o gruppo rivoluzionario degli Zucconi, e il loro capo non è un eroe del popolo e non è parte della Comunella, né intende in alcun caso appartenervi.

La persona che sta ordendo gli attacchi è una sola, una guignola, una marionetta sinistra e grottesca creata anni fa da un burattinaio mattatore di Penumbria. Il suo nome d'arte, quando si esibiva al Gran Guigno di Crimini (in spettacoli macabri ed estremi), era "Sega", per il suo attrezzo di scena preferito.

Finita a Pavida per sfuggire ai birri e ai cacciatori di taglie, Sega ha trovato un covo ideale negli Orti di San Lichene, da dove ha preso a ordire nuove stragi sempre più efferate, mentre si finge una semplice inserviente degli erboristi dell'Arte degli Erbalivi, col nome di Gerbera.

L'occupazione della città da parte degli Altomanni le ha dato una nuova spinta a colpire. Dopo aver realizzato in gran segreto dei composti incendiari con le piante esotiche e i terreni mefitici degli Orti, ha iniziato a innestare degli ordigni deflagranti nel corpo dei suoi servi Zucconi, degli arcimboldi di verdura e fanfalucco che crea lei stessa e che chiama "Spoletta". Per prima cosa, innesta il fanfalucco nel corpo di un accrocco di ortaggi di sua creazione, animandolo. Poi, gli sistema sul capo una zucca intagliata, che per virtù fandonica diventa subito la testa della Spoletta. Infine, imbottisce la sua creazione del liquido incendiario giusto per la missione e le dà degli ordini precisi per farla arrivare ed esplodere in una pira fiammeggiante presso il suo obiettivo. Della Spoletta e dell'ordigno non rimane più nulla dopo l'esplosione, se non la testa, che rotola spesso via inanimata e contribuisce ad alimentare la dicezia degli "Zucconi". D'altra parte, nessuno ha mai visto Sega aggirarsi sui luoghi del delitto, visto che è troppo intelligente per farlo...

Il vero problema di Sega è che il fanfalucco che usa per le proprie creazioni viene generato strappando parti del proprio corpo, non avendo nient'altro a disposizione; a ogni mutilazione di tale tipo il suo spirito si fa sempre più vacuo, e la sua follia sempre più pressante...

A ciascuno vengono forniti abiti comuni e 1.000 monete d'argento di conio misto, per spese, acquisti e corruzione a Pavida, più il Lasciapassare, il Salvacondotto e la Lettera d'Incarico del rispettivo ufficiale. Attenzione in particolare a questi oggetti, perché senza i primi due non è possibile circolare liberamente in città, e il terzo può dare vantaggi e svantaggi a seconda della situazione.

A tutti viene inoltre fornita la Mappa di Pavida (per quella delle Canaglie, vedi p. 146) da poter consultare liberamente e tutte le informazioni generali sulla città che possano richiedere.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La città di Pavida è stata occupata mesi or sono dalle truppe imperiali e oggi è il quartier generale altomanno nella Pianura Pagana, sede del suo alto comando, residenza dello Imperatore e dell'Arcicancelliere Reginaldo, acquartieramento di molte migliaia di lanzichenecchi.

È qui, nel Castello Reginale di Menalda di Catozza, che si troverebbe anche il Tesoro Imperiale, l'oggetto del desiderio della Cricca e della Principessa Lelia, e obiettivo finale del loro Colpo Grosso.

Durante l'occupazione imperiale, la città è ovviamente strettamente sorvegliata e controllata, e almeno in questo caso, l'efficienza e l'organizzazione imperiale si percepiscono nettamente. Nessuno può entrare o uscire dalla città senza subire controlli stringenti e senza un salvacondotto personale, più un ulteriore speciale lasciapassare per poter entrare nella Prima Cinta della città, quella più interna e più protetta.

Varcare la soglia del Castello Reginale è ancora più complesso e difficile, ovviamente.

In tutto questo, tuttavia, le Canaglie hanno un asso nella manica: i tre Encomi raggranelati permettono loro di essere arruolati per una nuova missione e dotati di documenti adeguati per aggirarsi in città a proprio piacimento.

L'incarico è estremamente delicato: dei misteriosi attentatori stanno colpendo con ordigni incendiari le milizie e i luogotenenti altomanni in città, e nessuno riesce a scovarli. Dalle zucche intagliate che essi lasciano sui luoghi del delitto, e per denigrarli, essi vengono chiamati comunemente "zucconi". Sia l'Impero che la Comunella, per opposti motivi, vogliono rintracciarli e questa per la Cricca è l'occasione migliore di farsi notare e poter accedere al Castello, con la scusa di consegnare i terroristi all'Arcicancelliere.

Tutto questo episodio è dedicato all'esplorazione di Pavida, alla ricerca di indizi, e alla ricerca degli Zucconi e del loro capo, il misterioso Signore degli Zucconi.

Una volta rintracciato il suo covo, nell'Episodio 5 le Canaglie devono cercare di stalarlo e catturarlo per riscuotere la taglia.

PREPARARSI AL COLPO GROSSO

Prima di partire per Pavida, è anche il momento di un consulto con Lelia e Ventresca, per preparare il Colpo Grosso alla Tesoreria e pianificare la fuga.

Lelia è molto contenta dell'incarico: era proprio quello che tutti stavano aspettando!



Suggerisce alla Cricca di catturare il Signore degli Zucconi e consegnarlo direttamente al Castello, eventualmente tradendo la Comunella, se a quel punto ne facevano ancora parte, per poi da lì riuscire a muoversi verso la Tesoreria. Questa si trova in cima a un grosso edificio nel cortile interno del Castello, in un piano privo di finestre o feritoie, e dalle mura spesse abbastanza da resistere a fulmini e cannonate. L'unico ingresso si trova nella sala utilizzata come camera delle udienze e quartier generale dell'Arcicancelliere Reginaldo, che gestisce assieme ai suoi più fidati segretari l'accesso ai forzieri. Nessuno che non appartenga alla cerchia più interna del canone pulicane e che non sia direttamente invitato da Reginaldo può anche solo avvicinarsi alla Tesoreria. È quindi necessario che la Cricca vi si faccia condurre in udienza, e la cattura del Signore degli Zucconi sembra essere proprio l'occasione adatta!

Fornisce inoltre loro un *organetto dei folletti**, uno splendido marchingegno di fattura straordinaria, evidentemente fatata, e dei tappi per le orecchie creati appositamente. Con tale aggeggio incantato sarà possibile far addormentare tutti i presenti attorno alla Tesoreria per una decina di minuti, quanto basta per saccheggiarne i forzieri (vedi p. 38).

Rivela poi alle Canaglie l'espedito che aveva immaginato per portare via quintali di monete dai forzieri imperiali, e consegna loro 1 *sacca della refurtiva** a testa (vedi p. 38), spiegandone le peculiarità.

Lo scomparto segreto della Mozzarella in Carrozza può nascondere fino a due quintali di materiale ed è ideale per portare avanti il loro trucco. Ventresca seguirà infatti la Cricca in città con il proprio lasciapassare generico, fermandosi tra la Prima e la Terza Cinta, dove gli è consentito stazionare. Lì la Cricca può gestire il proprio Covo come sempre, per tutto il tempo che rimane in città.

Sempre in quella posizione, Ventresca attenderà che le Canaglie gli consegnino la refurtiva per nasconderla nel carro, prima di uscire con loro da Pavida, seppure a distanza tale da non creare sospetti.

La principessa, d'altra parte, è troppo conosciuta per entrare a Pavida, e attenderà il gruppo presso i moli di Limacciolo, un modesto attracco fluviale alla confluenza del Rozza e del Fossa, in fondo alla "Campagna Sottana" di Pavida. Qui si fingerà la proprietaria di un barcone pronto a salpare lungo il Fossa, caricato come copertura con sacchi di scorie di ferro.

Una volta che la Cricca e Ventresca avranno raggiunto Limacciolo, tutti insieme ridiscenderanno il fiume in fretta e furia verso Ansa, alla foce del grande corso d'acqua, e da lì fuggiranno via in mare aperto, con un'altra imbarcazione che li attende.

Questo è il piano completo...

Naturalmente, niente di tutto questo andrà a buon fine...

SCENA I – SULLE TRACCE DEGLI ZUCCONI

Una volta che si sia preparata a dovere, la Cricca può raggiungere Pavida senza alcun problema, mentre per sicurezza la Mozzarella in Carrozza li segue o li precede di qualche ora.

L'ingresso in città avviene tramite il Ponte Coperto, l'unico lasciato attivo anche se pesantemente sorvegliato.

Finalmente, dopo settimane passate a fare da galoppini per un esercito di cui non vi importa nulla, le porte di Pavida si schiudono per voi.

L'intero Ponte Coperto è ostruito da una coda di persone che sta ordinatamente in fila per entrare. Non sarebbero neanche tantissime, ma le ispezioni alla porta sono davvero lunghe e minuziose.

Per fortuna i vostri salvacondotti sono in ordine e i lanzichenecchi all'ingresso vi fanno cenno di passare, con un brusco segnale di autorizzazione in Altomanno stretto.

Oltre la guardiola, il portone d'ingresso verso il centro si schiude e potete finalmente gettare lo sguardo su Pavida, la Città Codarda...

Da qui in poi, le Canaglie devono e possono aggirarsi per Pavida in cerca di tracce sugli Zucconi. È molto rischioso porre domande dirette o presentarsi apertamente come "investigatori ufficiali" o cacciatori di taglie: in questo momento l'unica autorità è quella altomanna e gli unici indagatori autorizzati sono ufficiali lanzichenecchi, agenti di Equimpero e inquisitori imperiali, che si metterebbero subito sulle tracce dei misteriosi concorrenti...

LA SITUAZIONE IN CITTÀ

Nei giorni dell'occupazione imperiale, Pavida è gremita di soldati altomanni (**lanzichenecchi***, **lanzichenecchi doppio soldo*** e **lanzichenecchi ufficiali***) e non mancano le spie, i traditori e gli informatori. Mancano invece richieste di lavori generici, taglie e incarichi vari: i lanzichenecchi si dedicano direttamente a mantenere l'ordine e applicano giustizia sommaria per ogni fastidio, e così la gente ha semplicemente smesso di lamentarsi o protestare, perlomeno pubblicamente. Anche riguardo agli Zucconi non ci sono ricompense o mandati di cattura aperti alla popolazione o ai cacciatori di taglie: si finge anzi che il problema non esista, mentre i soldati, gli inquisitori e i messi imperiali svolgono le loro ricerche direttamente e senza delegare tale compito a nessuno.

La maggior parte dei religiosi cittadini continua a svolgere le proprie funzioni, soprattutto nelle Cento Chiese oltre la Seconda Cinta cittadina, ma frati, monaci e sacerdoti sono visibilmente sgraditi ai **pastori altomanni*** e ai loro fedeli, che non perdono occasione di schernirli e denigrarli come "Patriarchisti". La Basilica di San Beozio è stata addirittura requisita per le funzioni del Canone Pulicano e frequentata dallo stesso **Reginaldo il Fedele***. La situazione è tesa, ma il clero pavidino – come da tradizione – non è solito ribellarsi. L'unica voce più critica è quella dell'Abate dell'Abbazia dei Beati Fratacchioni dell'Agnolotto, Spallone da Lesso, che osa protestare, seppur sottovoce, con chiunque lo stia a sentire.

I comuni cittadini (**popolani**) sono notoriamente pavidi e imbelli, remissivi e accomodanti, e spifferano tutto quel che sanno alla prima minaccia, per poi andare a denunciare subito l'aggressione agli imperiali. Dopotutto, riguardo gli Zucconi non sanno assolutamente nulla. Anche se interrogati direttamente su Gerbera, ammettono candidamente di "non conoscere una Segna".



I Fratelli di Taglia di Pavida, per quello che la Cricca ne sa, sono stati incarcerati o sgombrati mesi or sono, e non ci sono contatti ufficiali in città... le cose cambiano se le Canaglie riescono ad avere qualche soffiata sulla Casa della Linguacciona o ci capitano per caso: i superstiti della Fraternanza di Pavida sono tutti lì!

D'altra parte, criminali, malfattori, contrabbandieri e truffatori non allineati (**maramaldi***, **felloni***) prosperano anche così, e con costoro potrebbe essere più semplice trattare e cercare informazioni...

Tutto ciò che questi incontri ed eventuali domandeminate possono portare alle indagini della Cricca è raccolto nell'Indizio 1.

L'uso delle armi e delle armature in città è estremamente sospetto e può portare a controlli continui, sequestri e arresti. Le Canaglie dovrebbero nasconderle o avere una giustificazione precisa per averle con sé. La stessa cosa vale per l'uso della magia, dei miracoli o di qualsivoglia manifestazione sospetta della fandonia, compresa la stessa esistenza di marionette, inconsistenti, arcimbaldi e altre razze di origine innaturale.

INDIZI E PISTE

Ecco alcuni spunti su tracce e indizi relativi agli Zucconi e al loro misterioso signore.

Indizio 1: questo insieme di fatti e indizi è quanto si può raggranellare in vari modi e circostanze sugli Zucconi, e rappresenta le conoscenze generali del popolo e dei lanzichenecchi sugli attentati.

Gli Zucconi hanno colpito in diversi punti della città, in diversi momenti, contro diversi tipi di bersaglio: carri rifornimenti, depositi di armi e polveri, soldati, semplici civili che passeggiavano, assalti mirati a ufficiali. Sembra quasi che non ci sia una logica precisa per gli attacchi ma piuttosto "l'occasione propizia". In tutti i casi le modalità sono però simili: ordigni incendiari che colpiscono all'improvviso, senza che nessuno abbia visto lanciare nulla o si ricordi di bagagli o casse sospette lasciate nel luogo delle esplosioni, e spesso, ma non sempre, il ritrovamento di una zucca intagliata a forma di volto ghignante a pochi passi dalle esplosioni. Continuando a indagare e interrogare, si può essere sicuri che:

- Nessuno ha scagliato ordigni o fuoco dell'alchimista da lontano contro i bersagli.
- Non c'erano oggetti sospetti lasciati nei luoghi delle esplosioni.
- Non ci sono resti di corpi, tracce o impronte di eventuali terroristi.
- Gli ordigni esplosi sono assolutamente mondani e gli effetti sono quelli tipici di un incendio, non magici né provocati da ordigni a base di polvere nera; a essere sinceri, non ci sono neppure i tipici effetti da fuoco dell'alchimista o fuoco arcaico.
- Le zucche sono comuni ortaggi, sono intagliate a mano e non hanno niente di magico o fandonico (adesso!); zucche simili si trovano comunemente al mercato tutti i giorni, o negli orti cittadini.

Indizio 2: per le sue Spolette, Segà ha bisogno continuo di fanfaluco, e usando quello che costituisce il proprio corpo rischia man mano di uccidersi. Al Mercato di Piazza Pietrarcana è stata vista più volte aggirarsi una marionetta in cerca di fanfaluco a buon prezzo. Qualcuno la conosce: è Gerbera, la giardiniera degli Orti di San Lichene, che altrimenti non esce mai dalle mura del santuario.

Indizio 3: sul luogo dei passati incendi è possibile ritrovare traccia delle Spolette utilizzate, ma solo superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18. Sembrano delle marotte, dei piccoli arcimbaldi o degli accrocchi di vegetali, con tracce di fanfaluco combusto tra le membra bruciate; le stesse zucche rinvenute sui luoghi degli attentati, a guardarle bene, sono tutte bruciacciate e danneggiate sempre allo stesso modo, nella parte di sotto. Le zucche rivenute, tuttavia, sono tutte state requisite dagli Inquisitori Imperiali e conservate in una camera inaccessibile del Castello.

Indizio 4: a seguito dell'occupazione imperiale, non ci sono molte marionette in città e nessun burattinaio. Quelle che non sono fuggite finora probabilmente si radunerebbero al Palazzo dei Diversi, da cui non uscirebbero mai per timore di angherie da parte degli imperiali. Se le Canaglie indagano su questa pista scoprono che è vero: ce ne sono un paio provenienti dalla Frangia, Gnafron e Madelon, fratello e sorella, due pinocchi teatranti che si esibiscono la sera per la piccola corte di Madama Zamparana. Entrambi conoscono bene Gerbera e sospettano che sia una tipa losca e folle, ma per solidarietà fanfaluca fingono di non conoscerla. Non è affatto difficile capire che mentono.

Indizio 5: gli effetti degli incendi, a studiarli bene, sono quelli tipici del fuoco dell'erborista, un composto molto raro di natura completamente vegetale. Gli Erbalivi sono stati chiamati più volte dagli Inquisitori Imperiali per riconoscere la sostanza e i suoi effetti, e hanno collaborato completamente con le indagini. In città non c'è nessuno – che si sappia – che possa realizzare una simile mistura, e né gli Erbalivi né i Praticoni sono coinvolti.

Se le Canaglie esplorano le varie locazioni importanti di Pavida, quelle segnate sulle due mappe, o effettuano degli incontri casuali adeguati, potrebbero incontrare i più tipici personaggi cittadini, ciascuno dei quali ha dei sospetti sugli Zucconi e potrebbe indirizzare le Canaglie. Ciascuno di essi va ovviamente prima trovato e convinto, tramite minacce, corruzione, scambio di favori e informazioni.

Questi personaggi sono: la Linguacciona, il Muto con l'Ascia al Collo, Serafino Settebellezze, la Vecchia del Fusò, Gabella, Dama Zamparana con Gnafron e Madelon, Macchio il Maramarro di Via di Mezzabarba, l'Abate dei Beati Fratacchioni dell'Agnolotto, Lanfranco il monello di strada e Feligarda della Biblioteca Reale.

Ciascuno di essi può fornire l'Indizio 2.

*Incontri casuali a Pavia*

d12 Incontro

1d6	popolani bisognosi; sono bambini, orfani, vedove o semplicemente disgraziati, a cui la guerra e l'occupazione altomanna hanno strappato dei congiunti o rovinato gli affari. Chiedono l'elemosina e non hanno nessuna informazione utile sugli Zucconi, a parte quelle dell'Indizio 1.
1	Se le Canaglie donano loro qualcosa anche solo una volta, da quel momento in poi ogni risultato di questa tabella già uscito porta di nuovo a questo incontro. Tuttavia, la quarta volta che le Canaglie incontrano dei popolani bisognosi, si tratta di Lanfranco, un monello di strada, che invece ha visto qualcosa di utile (Indizio 2)!
2	1d4 felloni* ; questa gentaglia è semplicemente intenzionata a taglieggiare e rapinare i personaggi, e lo farà non appena questi si troveranno in una zona lontana dagli occhi dei lanzichenecchi. Il loro vantaggio è che portano armi nascoste addosso e credono che le loro vittime non ne abbiano. Non hanno alcun mandante né sanno alcunché, hanno solo bisogno di denaro!
3	1 maramaldo* borseggatrice; "Manola" rappresenta la cara vecchia ladroncina di piazza, ma questa volta il suo obiettivo è molto preciso: cercherà di rubare al personaggio che le sembra meno sveglio uno dei documenti che porta con sé, il lasciapassare, il salvacondotto o la lettera d'incarico. Cosa se ne farà sono affari suoi, così come saranno problemi grossi del personaggio se il furto dovesse riuscire! Manola è amica di Lanfranco (vedi Incontro 1 di questa tabella) e il secondo potrebbe intercedere per lei o, al contrario, lei potrebbe promettere di presentare alle Canaglie l'amico, ovviamente solo se queste ultime la trattano bene.
4	1 erborista praticona; Camillona è una esponente dell'Arte dei Praticoni, completamente stranita e rintronata. Si tratta di un membro molto in vista dell'Arte, ma in questo momento appare come una stracciona in preda a visioni colorate e con un'espressione sognante in viso, di cui alcuni mocciosi di strada si vanno prendendo gioco; la donna ha esagerato con gli esperimenti con funghi ed erbe medicinali e adesso è lievemente intossicata. Se portata alla sede dell'Arte, vicino Piazza dell'Arresa, i suoi confratelli si prenderanno cura di lei e potrebbero offrire in dono degli intrugli alle Canaglie, oppure l'Indizio 5.
5	1 erborista erbalo; Rolando, un erbalo particolarmente invadente, si attacca alle Canaglie convinto di poter appioppare loro qualcuno dei suoi beveroni e non le lascia in pace fin quando non vende qualcosa o viene cacciato in malo modo. In alternativa, se ben foraggiato, può rivelare l'Indizio 5. Attenzione però a non esagerare: l'Arte degli Erbalivi è apertamente schierata con gli imperiali, che rifornisce di rimedi e intrugli vari, e uno sgarbo eccessivo causerà una denuncia contro le Canaglie presso alcuni lanzichenecchi compiacenti.
6	1 guelfo oscuro (<i>Almanacco del Menagramo</i> , p. 164); la Cricca viene individuata e spiata da una guelfa oscura, Beatrice la Nera, a sua volta infiltrata in città per gli intrighi politici della propria fazione. La Cricca può accorgersi di essere osservata, oppure, se le Canaglie appartengono al Battaglione Sforzo, è lei stessa ad avvicinarle, visto che i guelfi oscuri complottano contro lo Imperatore. Beatrice può aiutare le Canaglie a procurarsi nuovi documenti contraffatti in caso fossero ricercate o avessero perso i propri, oppure può confidare segreti e informazioni sugli Inquisitori Imperiali e su Lord Valter. Tuttavia, pur cercandoli anche lei, non sa nulla degli Zucconi, a parte le informazioni dell'Indizio 1. Se le Canaglie la aiutano a catturare l'Inquisitore Imperiale che la sta cercando (vedi Incontro 11 di questa tabella), ricambierà "interrogando" il prigioniero per conto loro e strappandogli l'informazione richiesta (Indizio 3).
7	Una vecchia conoscenza; tra la folla, le Canaglie intravedono qualcuno che sembrano conoscere, e che magari arriva da un lavoretto precedente giocato dal gruppo... "Ma non sarà davvero quella vecchia taglia? Dicevano fosse ai Fossi..." La figura sgattaiola via subito tra la folla, e se raggiunta scuote il capo e finge di non riconoscere la Cricca. Ma naturalmente è proprio la persona che le Canaglie hanno riconosciuto! Se messa alle strette, si guarda attorno spaventata e invita la Cricca a raggiungerla alla Casa della Linguacciona, dove si può parlare con più tranquillità.
8	Lanzichenecchi! Un piccolo drappello di guardie altomanne (3 lanzichenecchi* , 1 lanzichenocco doppio soldo* e 1 pastore altomanno*) si impuntano nei confronti della Cricca e iniziano a seguirla e tormentarla in ogni modo. Dopo il primo controllo dei documenti chiederanno una tangente per lasciarli andare, per poi cercarli il giorno seguente e chiedere loro una tangente sempre più alta. Sia che le Canaglie rifiutino sia che accettino, al terzo giorno i lanzichenecchi cercheranno di arrestarli con un qualsiasi pretesto, per confiscare direttamente tutto il loro argento; contro questo tipo di angherie, la Cricca ha poco da inventarsi, e saranno probabilmente necessarie le maniere forti.
9	Rossavera. La Pizzicoteria del Biscione (vedi Episodio 1) si trova in città e la sua tenutaria, Rossavera* , a quanto pare è una fervente imperialista. La donna sembra riconoscere la Cricca ed esclama a voce alta di ricordarsi di loro dai giorni di Abbiate Lardo e della Fiera di San Cagnate. Tutta la gente seduta ai suoi tavolini si volta a guardare la Cricca, mentre la donna continua a tirar fuori aneddoti che riguardano le Canaglie, veri o falsi che siano: "Ma non eravate voi che cercavate la principessa?", "Ma non vi eravate andati ad arruolare per la Comuna?", "Ma non siete stati voi a sconfiggere quell'orrendo accrocco di frattaglie?" e così via...
10	1 messo imperiale* ; Biondilde di Luniborgo, abile messo imperiale, si trova in città per qualche giorno. Ha appena completato una missione di ricognizione per tutto il nord della penisola per conto dello Imperatore, e adesso è in libera uscita per qualche giorno. Biondilde è una fedele agente di Equimpero e non è corruttibile, ma intende dedicarsi per una settimana ai meritati bagordi, nelle principali bettole cittadine e, quando la Cricca la incontra, è subito ben disposta a bere e festeggiare assieme. Agguanta sottobraccio la Canaglia più carismatica del gruppo e urla: "A bere! Offro io!" Ovviamente, la prima tappa dei bagordi riguarda una taverna gremita di lanzichenecchi, ma a fine serata una delle tappe utili potrebbe essere la Casa della Linguacciona...
11	1 inquisitore imperiale* ; in città si muove un inquisitore imperiale, anch'egli dedicato completamente alla ricerca del bombarolo e di una possibile spia dei Guelfi Oscuri, ma che purtroppo non sta ottenendo veri risultati. È una figura sinistra e inquietante, che potrebbe far imprigionare le Canaglie con un solo ordine e torturarli per giorni prima di farli giustiziare. Tuttavia, se catturato lui stesso e interrogato, o semplicemente convinto dalle Canaglie a collaborare, in un modo o nell'altro, può rivelare qualcosa di utile (vedi Indizio 3). Un modo neutrale per aiutarlo è consegnargli Beatrice la Nera (vedi Incontro 6 di questa tabella), cosa che perlomeno risolverà la metà dei suoi crucci.
12	Lord Valter! A un tratto, un ordine secco viene lanciato da un ufficiale lanzichenocco e una dozzina di soldati lì presenti si mette sull'attenti, mentre due trombettieri eseguono la Marcia Imperiale con note squillanti. Dalla porta della Cinta più vicina alle Canaglie fa il suo ingresso trionfale Lord Valter* , circondato da 4 messi imperiali* della sua scorta e una dozzina di lanzichenecchi. Il Primo Cavaliere Nero attraversa la città tra due ali di folla silenziosa, per poi dirigere verso il Castello. Passando accanto alle Canaglie, si volta di colpo a scrutarle, soffiando attraverso il proprio mascherone. Se le Canaglie non fanno nulla di strano, Lord Valter si volta nuovamente e prosegue verso la propria destinazione. Se invece per caso le Canaglie se la danno a gambe oppure osano attaccarlo, lui e tutti i soldati lì attorno si gettano contro di loro.



INCONTRI CASUALI A PAVIDA

Lancia 1d12 ogni volta che le Canaglie intendono "girare un po' per Pavida a vedere cosa succede" oppure una volta ogni giornata in cui sono impegnate a fare altro. In caso di incontri particolari che si ripetano troppo spesso, o quando un determinato incontro non avrebbe senso, passa al successivo.



MI MANDA VENTRESCA!

Se la Cricca lo desidera, mentre si indaga sugli Zucconi è possibile anche compiere delle piccole missioni su e giù per Pavida per conto di Ventresca, al fine di migliorare il Covo comune e risolvere qualche bega.

- La Mozzarella in Carrozza ultimamente si è spostata molto e necessita di un po' di rifornimenti e di nuovi ingredienti per poter continuare a lavorare, anche solo come copertura per il Colpo Grosso. Tuttavia, i macellai e i salumieri di Pavida vendono ormai tutta la loro merce sempre e solo ai dispensieri dell'esercito occupante, come da disposizioni di legge. La Cricca deve riuscire a trovare un salumaio, un porcaio, un norcitano o un qualsiasi altro "contrabbandiere di carne" compiacente da cui rifornirsi, minacciandolo, corrompendolo o convincendolo in altro modo. Ottenuto il "carico" deve poi riuscire a trasportare perlomeno una quintalata di carne senza farsi notare fino alla Mozzarella in Carrozza.
- Allo stesso modo, Ventresca necessita di spezie, verdure, condimenti, essenze e aromi speciali. In questo caso non sono proibiti per legge, ma quello che si trova al mercato è molto dozzinale e ci vorrebbe una buona partita di ingredienti più esotici, rari e di qualità, per distinguersi dagli altri carri vivande concorrenti. La Cricca dovrebbe cercare di ottenere una buona fornitura dagli erboristi cittadini, uno qualsiasi dei due gruppi. Questo è anche un altro modo di entrare in contatto con Camillona dei Praticoni e Rolando degli Erbalivi (vedi la tabella degli "Incontri Casuali a Pavida"), o la stessa Gerbera, o di cercare di raggiungere il misterioso Mercato di Pietrarcana.
- Ventresca vuole ottenere un accordo di rifornimento di manicaretti speciali e intrugli con un qualche pezzo grosso della città, che non sia legato all'esercito imperiale (e che dunque cerchi piatti speciali e paghi bene!). Invia dunque la Cricca a convincere un possibile cliente di buon livello a siglare un accordo per delle sostanziose consegne a domicilio: se le Canaglie non hanno altri contatti, suggerisce il Gabella (vedi il punto 9 sulla Mappa del Condottiero), ma anche Dama Zamparana o Spallone da Lesso (o altri cittadini facoltosi) andrebbero benissimo.

Questi incarichi minori sono utili anche per l'indagine, visto che, qualora dovessero portarne a compimento almeno 2 su 3, Ventresca rivela che nel frattempo ha avuto modo di drizzare un po' le orecchie e fornisce l'Indizio 4, pur non sapendo se la cosa può essere utile.

Inoltre, se le Canaglie concludono tutti e tre i lavori per Ventresca, possono ottenere un livello di Granlusso ulteriore a loro scelta per il proprio Covo.

Se le indagini non procedono, infine, come estrema ratio, Ventresca potrebbe consegnare loro un messaggio di Lelia: "Provate a chiedere a Madama Zamparana, del Palazzo dei Diversi; ricordo che quella bizzarra aristocratica sa sempre tutto quello che accade in città..."

Al Palazzo dei Diversi, poi, le due marionette frangesi della sua corte finiranno per spifferare tutto...

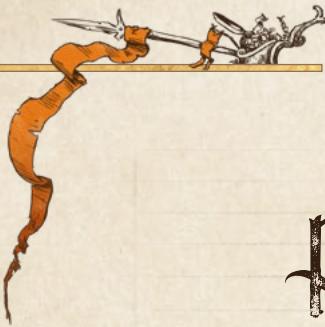
RICERCATI!

E se le Canaglie finissero per destare l'interesse della Forca, venire perseguitate dai lanzichenecchi o ricercate per qualsiasi motivo?

A quel punto la situazione diventa estremamente spinosa e un semplice camuffamento non basta ad aggirare il problema. Le Canaglie dovranno compiere una prova di gruppo a ogni spostamento sulla mappa, superando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15 per cercare di passare inosservate con le guardie e i lanzichenecchi. In caso di fallimento verranno fermate da 3 lanzichenecchi*, 1 lanzichenecco doppio soldo* e 1 pastore altomanno*. Le Canaglie possono ancora provare a corromperli, offrendo 1d6 x 100 monete d'argento a testa per ogni ricercato. Se superano una prova di Carisma (Inganno) possono dimezzare la cifra richiesta.

In alternativa, se militano nella Colonna Fellona, possono contattare un lanzichenecco ufficiale in via confidenziale e mostrargli la loro lettera d'incarico, chiedendo che il mandato nei loro confronti sia ritirato, cosa che avverrà solo assieme a un rapido scambio di argento (100 monete a testa).

Infine, se invece militano nel Battaglione Sforzo, vengono contattati da Beatrice la Nera (vedi Incontro 6 della tabella) che può offrire dei nuovi documenti contraffatti in cambio di un favore...



Pavida, la Città Codarda

APPROFONDIMENTO SULLA CAPITALE DEI DESIDERI

“Città imbelle, castello d’infingardi” secondo l’autore dello Zibaldone del Viaggiatore Accorto (Edizione Ampliata e Corretta), Pavida è considerata spesso poco più che una nota a piè pagina nelle recenti vicende del Regno di Taglia, attualmente a malapena riabilitata (o esecrata, dipende dai punti di vista) per aver fornito alle armate dello Imperatore sostegno e quartier generale durante l’impresa militare altomanna del 1021-1023.

Eppure, Pavida ha una storia antica ed è stata spesso teatro di vicende di grave importanza per la storia dell’intera penisola.

Originariamente il centro era un insediamento dei barbari Insalubri, provenienti dalla Golasecca su al Nord: burroni riarsi e rocciosi che ancora oggi conservano i loro misteriosi petroglifi e diversi sepolcri infestati da malombre. Assetati, affamati e ammalati, piagati da mille fastidi e impellenti necessità, quasi in via d’estinzione, gli Insalubri abbandonarono finalmente un giorno la Golasecca e trovarono nel territorio dell’attuale città il luogo ideale per fondare un loro accampamento, dedicandolo alla più salvifica e protettrice tra le loro divinità preistoriche: Mefite, la Madre Malsana. Narra la leggenda che essi liberarono in volo una colomba e, nel punto in cui essa si posò su una quercia e cadde morta, i più anziani tra gli Insalubri sancirono dovesse essere eretto il santuario e il nuovo villaggio.

Pochi mesi dopo, con la scusa che i nuovi arrivati portassero solo iella, miseria e malattie, un esercito porsenno assaltò l’accampamento insalubre e lo rase al suolo, bonificando la zona e lasciandovi solo, per un certo moto di rispetto, il santuario di Mefite.

Passarono i secoli, e a poca distanza dal fiume Rozza i Draconiani fondarono la città di Impavida, così chiamata per buon auspicio. Una delle leggende risalenti a quegli anni ricorda come lo stesso Dracone soggiornò a Impavida durante una delle sue campagne militari verso l’Oltremonte e qui ricevette la notizia della morte di una sua cara parente.

La città fu per secoli al centro di campagne, assedi e battaglie di ogni genere, distinguendosi ogni volta per la completa remissività dei governatori, dei prefetti e dello stesso popolino, tutti sempre concordi e pronti ad arrendersi continuamente al primo arrivato pur di mantenere intatti i propri palazzi, i propri possedimenti e i propri stili di vita. Ben presto, tutti i vicini presero a storpiare il nome della città fino a trasformarlo ufficialmente in “Pavida”. I Pavidini risposero alle beffe con un significativo giro di parole, scegliendo il motto di *“Mai distrutta, mai conquistata”* per i propri vessilli, alludendo al fatto che la città veniva sempre ceduta senza colpo ferire al primo condottiero che passasse di lì e avesse la forza sufficiente per tenervi un assedio.

Ma la verità è che tale atteggiamento, ormai radicato in notabili e villani, ne ha fatto la fortuna per secoli. Durante la Guerra dei Mille Anni, quando città, fortezze e cittadelle venivano continuamente rase al suolo e ricostruite, Pavida si è conservata perfettamente integra e ha prosperato, mentre i suoi padroni andavano e venivano come il vento.

Nel corso della Guerra dei Mille Anni, Pavida è diventata così un importante centro del nord della penisola, sede di un mercato molto attivo e della più grande concentrazione di edifici religiosi del settentrione. Per lungo tempo, la città è stata inoltre la capitale del Regno Alabardo, dal nome della popolazione che aveva invaso la Pianura Pagana nei secoli successivi alla Caduta di Plutonia, e aveva iniziato a fare il bello e il cattivo tempo in tutto il NordiTaglia. I suoi antichi sovrani, spesso nominati Desiderio come il fondatore della stirpe (e dunque confusi continuamente tra loro dagli storici successivi), l’hanno abbellita e fortificata oltre ogni dire, costruendo le tre cinte concentriche che oggi la difendono e arricchendola di ogni sorta di monasteri, chiese e abbazie. L’intento dei sovrani alabardi era quello di trasformare la comprovata attitudine urbica alla codardia in una sorta di “anelito al rango di città santa” e attirare così in città il prestigioso patriarcato barbosiano. Questo, a onor del vero, non ha mai pensato per un istante di spostarsi da Tarantasia.

Per questa sua storia anteroica e ingloriosa, ma di fatto vincente, Pavida fu anche scelta secoli dopo dalla Regina Menalda come sede del proprio potere, divenendo nota anche come la Città della Corona di Ferro, e molti sostengono che l’antico diadema dei sovrani del regno si trovi ancora in città, nascosto da qualche parte. Il Trattato della Zappa e della Spada della Regina Menalda, siglato proprio qui circa cento anni fa, ha di fatto confermato ed esaltato il temperamento remissivo dei Pavidini, con buona pace di tutti gli altri vicini più indomiti e belligeranti.

Dopo la scomparsa della Corona e la caduta dei Catozzi, Pavida è tornata in mano alla dinastia dei Desideri, e l’attuale capofamiglia Desiderio Decimo mantiene il titolo di Duca-Conte cittadino e Vicario Imperiale, avendo (ovviamente) chinato il capo e dichiarato la sua imperitura fedeltà e obbedienza allo Imperatore alla prima richiesta in tal senso. Nel frattempo, la popolazione di Pavida è tornata ad affidarsi “ai santi e non ai fanti”, dedicandosi all’antica arte tradizionale cittadina della resa incondizionata di fronte alla prima minaccia. La città è oggi un importante centro commerciale, rinomato per la produzione di intrugli, rimedi erboristici e tonici, e per il mercato che si tiene nella celebre Piazza dell’Arresa.

LEGENDA PER LE CANAGLIE

1. GRASSE RISAE
2. NAVIGLIACCIA
3. FIUME ROZZA
4. BORGO ROZZO
5. PONTE COPERTO
6. CASTELLO REGINALE
7. BASILICA DI SAN BEOZIO
8. PIAZZA DELL'ARRESA
9. SCUOLA TRIVIALE
10. PORTA PERTUGIO
- II. LE CENTO CHIESE





LEGENDA PER LE CANAGLIE

- 1. GRASSE RISAIE.** Questi campi mezzi allagati, dove si coltivano i bianchi chicchi provenienti dalla Serindia, sono il principale approvvigionamento di cibo per i Pavidini d'ogni età. Da qualche anno ormai, le bettole e le cucine di Pavida prosperano intorno ai tanti modi che si conoscono di preparare il riso. Anche da questo punto di vista gli abitanti di Borgo Rozzo amano distinguersi, visto che i Rozzoni per partito preso non coltivano riso ma vanno a caccia di rane, che cucinano in cento ricette diverse. Perfino questa disputa gastronomica è origine di continui insulti e burle, che vedono contrapporsi "mangiariiso" e "mangiarane": i Rozzoni avrebbero inventato il proverbio secondo cui, "senza il loro riso, ai Pavidini non resterebbe che piangere", mentre questi ultimi rispondono di solito con "una risaia vi seppellirà".
- 2. NAVIGLIACCIA.** Questo naviglio artificiale serve un po' da canale, un po' da fossato, un po' da peschiera e un po' da scolo fognario per la città (ma dopotutto, c'è davvero differenza?). Pur essendo abbastanza pescoso, le sue rive sono assediate da branchi di nutrie molto aggressive. Una donna che sostiene di essere l'originale Vecchia del Fuso, celebre personaggio delle leggende locali, vive su un barcone che naviga continuamente sul canale dove legge il destino nelle Minchiate, nei fondi di caffè e nei cristalli, prende Profezie, e in generale gabba i gonzi.
- 3. FIUME ROZZA.** All'altezza di Pavida, il Rozza diventa placido e mansueto, a volte quasi stagnante. Pescoso ma un po' malsano, il fiume è comunque una straordinaria via di collegamento con Tarantasia a nord (tramite i corsi dell'Acqualonga e del Fognaccio) e con il Fossa a sud. Ogni anno all'inizio dell'estate qui si tiene il Palio del Rozza, con una regata fluviale e tanti giochi acquatici, che vedono contrapporsi i rioni cittadini e Borgo Rozzo. È tradizione che ogni anno almeno una vittima scompaia nelle acque e il suo corpo non venga mai ritrovato. Gli anziani dicono che questo è "il tributo di Mefite" che serve a rendere meno malsane le risaie, e non si fanno troppe domande a riguardo. La cosa è poi diventata anche una scusa per eliminare rivali scomodi o incauti stranieri, magari dopo averne alleggerito le tasche dal metallo e averle appesantite di pietre.
- 4. BORGO ROZZO.** Sviluppatosi oltre il Ponte Coperto, questo villaggio privo di mura è in genere utilizzato come punto d'appoggio per eserciti invasori e assediati venuti a prendere la città, che qui trovano collaborazione, consigli, nonché abbondanza di bettole, botteghe, postriboli e servizi di ogni genere. Questa funzione di sostegno ai nemici di turno ha sempre creato un po' di attrito tra Pavidini e Rozzoni, che tendono sempre a tenersi ben discosti gli uni dagli altri. Le uniche occasioni di ritrovo tra i due gruppi sono le processioni religiose e le risse,

ed effettivamente a Pavida c'è sempre stata una discreta abbondanza di entrambe.

- 5. PONTE COPERTO.** La più grande e importante delle strutture che scavalcano il Rozza e la Navigliaccia venne, secondo la tradizione, creata in una sola notte dal Satanasso, in cambio dell'anima del primo che lo avesse attraversato. Gli astuti cittadini di Pavida risolsero la questione facendo passare sul ponte per primo un caprone (o, secondo altre tradizioni, una donna), in questo modo gabbando il diavolo in persona. Oggi questa struttura è la dimora di "Serafino Settebellezze", il Gobbo del Ponte, un guapo truffaldino e infido così chiamato per la sua bruttezza, cosa che però (lui afferma) non gli ha mai causato problemi con le donne. Secondo alcuni, Settebellezze sarebbe un vero e proprio "serafino" caduto dal cielo e rimasto (ahilui!) un po' malconcio per la botta. Secondo altri sarebbe invece quanto rimane del diavolo gabbato della leggenda (o addirittura del caprone), costretto a restare per sempre sul ponte. Molto probabilmente si tratta di un normalissimo gobbo delle montagne, che vive di truffe e accattonaggio, e della fama che si è creato attorno. Durante l'occupazione imperiale, il Ponte Coperto è l'unico percorribile per raggiungere la città, e la sua porta d'accesso è rigorosamente sorvegliata. Basta tuttavia un salvacondotto in regola per poter accedere all'interno, perlomeno nell'anello contenuto tra la Prima e la Terza Cinta.
- 6. CASTELLO REGINALE.** Eretto dalla Regina Menalda, per qualche anno questa altera struttura servì come centro amministrativo principale del Regno di Taglia, prima che tutto andasse nuovamente allo scatafascio. Da allora, il castello è tornato sede dei Duca-Conti di Pavida, Vicari Imperiali attualmente rappresentati da Desiderio Decimo. Durante l'occupazione imperiale, il castello è stato confiscato e assegnato alla corte dello Imperatore e dei suoi principali seguaci, nobili e comandanti. È qui che si troverebbe il Tesoro Imperiale ed è questa la meta della Cricca.
- 7. BASILICA DI SAN BEOZIO.** Anche nota come Basilica del Cielo d'Oro per via dei meravigliosi affreschi che ne adornano la cupola, è la sede del potere spirituale in città e a essa fanno capo tutte le altre strutture religiose di Pavida. Nella basilica è anche custodita la reliquia di San Beozio, ovvero la sua babbuccia sinistra. La calzatura è preservata sotto una teca di cristallo in una delle cappelle laterali della Basilica, custodita da una locale congregazione di Reliquari. La Basilica comprende anche le cappelle dei Santi Malvasio, Protesio e Invensio, ciascuna dedicata a un celebre miracoloso del tempo andato. Ciascuna delle cappelle è nota per i suoi effetti miracolosi e ogni effetto richiede un obolo di 1 mone-



ta d'oro: Malvasio benedice intrugli, pozioni e altre bevande, trasformandole da scadenti in normali, ma solo una al giorno per questuante. Protesio è il protettore dei mutilati e menomati, e la sua benedizione fa sì che una creatura a contatto con lui recuperi 7 (2d6) punti ferita, mentre Invensio si occupa di congegni e attrezzi da scasso, e può trasformare un qualsiasi strumento da artigiano e gli arnesi da scasso da scadenti a normali. Durante l'occupazione imperiale, la Basilica viene utilizzata per le funzioni religiose del Canone Pastorale Puliniano, officiate dai Pastori Altomanni presenti in città e seguite da molti devoti lanzichenecchi e dalla gente al seguito dell'esercito.

8. PIAZZA DELL'ARRESA. La piazza più grande della città prende il suo nome dal fatto che questo è per lunga tradizione il luogo adibito ad accogliere gli eserciti invasori, dopo l'ennesima resa della città. È anche uno dei principali ritrovi del popolo e degli stranieri, con bettole e mercati, ma prevede anche una considerevole presenza di birri e maramaldi, pronti a truffare il primo gonzo che passa. Qui si possono inoltre incontrare numerosi membri delle due Arti di Erboristi presenti in città, Praticoni ed Erbalivi, e scoprirne caratteristiche e differenze, oltre che acquisire da loro intrugli di ogni genere. Al centro della piazza, proprio di fronte alla Basilica di San Beozio, si erge la celebre statua del Restisolo, fusa ad Aquisgrama e mandata in città tanti anni or sono. La statua raffigura Desiderio VIII, "il Re Tracotante", nel celebre episodio che lo vide protagonista secoli addietro: contravvenendo alle tradizioni urbane, il re si armò contro gli Altomanni e scese in campo alla testa del suo esercito per contrastare gli invasori. Ovviamente, alla prima occhiata dietro le sue spalle, si rese conto che l'intera armata lo aveva abbandonato. La statua venne regalata alla cittadinanza dallo Imperatore come monito e dileggio verso quel tipo di ambizioni. Durante l'occupazione imperiale, la piazza è in parte svuotata a causa dei blocchi, delle restrizioni e dei sequestri imposti dalla legge marziale, e il numero di lanzichenecchi che vi si aggirano supera quello dei cittadini. Solo i membri delle due differenti Arti degli Erboristi, i venditori di merci di prima necessità e vivande, e un solo arrotino itinerante sono indaffarati a lavorare. Qui le Canaglie possono trovare razioni di cibo, equipaggiamento elementare e del materiale per migliorare il proprio Covo con i seguenti Granlussi:

- Distilleria.
- Rosticceria.
- Cantina.

L'arrotino, Buonuomo di Buonaventura, è un vecchietto bonario e cortese, che appare dotato di una maestria unica, in particolar modo nell'affilare lame. Ha molto lavoro, ma con un buon prezzo può sistemare qualsiasi arma da taglio o perforante per togliere la qualità scadente. Il costo di questo processo è pari alla metà del costo dell'arma normale (non scadente), ma se le Canaglie gli

danno corda e si mostrano gentili (e dunque rispondono alle sue domande), si offre di lavorare gratuitamente. Il pacifico artigiano nasconde in realtà l'**arrotino***, il più abile assassino prezzolato del Regno. È qui in piazza per spiare tutto e tutti, per poi usare ogni informazione raggranellata per i propri piani o per venderla al migliore offerente, ovvero, attualmente, l'Impero. Non sa nulla del bombarolo ma ne è estremamente interessato.

9. SCUOLA TRIVIALE. Questa recente istituzione è stata un'idea della Regina Menalda, creata con l'intento di togliere dalle strade e dalle bettole di Pavida la marmaglia senza fine dei cialtroni, perdigiorno e cicisbei in età da lavoro, che non fossero adatti né alle armi, né alla bottega, né alle preghiere, per farne dei buoni funzionari del suo regno. Il nome "triviale" deriva dagli insegnamenti che vi si impariscono, ovvero le Arti Liberali del Trivio (grammatica, retorica e dialettica), ma ben presto il termine è passato a indicare i modi e gli atteggiamenti dei suoi studenti. Ad oggi, gli insegnanti sono scelti tra gli scarti delle altre accademie, collegi e scuole del Regno, ma può capitare che di tanto in tanto vi si trovi qualche buon talento. Molto note in città le burle, le risse e i danni provocati dai suoi studenti, che in qualità di goliardi mettono spesso a ferro e fuoco bettole e taverne. Durante l'occupazione imperiale, le lezioni sono state sospese per via della legge marziale e nessun civile ha il permesso di introdursi dentro l'edificio, che è usato come alloggio da lanzichenecchi ufficiali e qualche doppio soldo.

10. PORTA PERTUGIO. Questo portale è decorato con simboli di forza e gloria, nonché con lo stemma di una vecchia famiglia di Pavida. Si tratta dell'unico accesso all'interno della Prima Cinta delle mura cittadine e in tempo di guerra è rigidamente controllato. Durante l'occupazione imperiale, questo ingresso e gli spalti della Prima Cinta sono sorvegliati da decine di lanzichenecchi, più diversi ufficiali e doppio soldo. L'unico modo per entrare è possedere un lasciapassare adeguato, che può venire inoltre richiesto continuamente da qualsiasi guardia all'interno della Prima Cinta. È per questo motivo che le Canaglie hanno penato così tanto finora! Se le Canaglie dovessero perdere o vedersi rubato il prezioso documento, dovranno trovare un qualsiasi passaggio sotterraneo per entrare nel cuore della città, tra fogne, cantine e cunicoli, oppure scavalcare il muro piantonato. Anche in caso vi riuscissero, dovranno inoltre da quel momento essere molto brave a evitare i controlli casuali all'interno della Prima Cinta.



11. LE CENTO CHIESE. Pavida è anche nota per l'abbondanza di edifici religiosi del Credo, che danno al profilo della città la sua forma caratteristica, fatta di cupole e torri campanarie. Confraternite e congregazioni si succedono, alternano e sostituiscono di continuo nello spazio entro le mura, al punto che gli edifici cambiano rapidamente nome e designazione. Pavida è sede così di moltissimi ordini monastici, maneschi e cavalereschi (quasi tutti quelli conosciuti) e molti altri an-

cora), e a tutti i riti e le correnti del Calendario, ferma restando la sua predilezione ufficiale per il culto barbosiano. In particolare, la maggior parte degli edifici sacri si trova tra la Prima e la Terza Cinta, strutture religiose che costituiscono le celebri Cento Chiese. Per trovare il nome giusto a uno dei cento e passa edifici sacri della città, si può scegliere o lanciare tre volte 1d10 sulla tabella seguente.

Tabella delle Cento Chiese di Pavida

d10	Edificio	Santo/Confraternita	Specifiche
1	Battistero	di Santa Spalla	della Fiasca
2	Cappella	di Santa Beona	della Golasecca
3	Chiostro	dei Beati Fratachioni	in Carrozza
4	Convitto	delle Care Cugine	dello Scudiscio
5	Abbazia	dei Santi Primo e Terzo	della Discensione
6	Sacrario	degli Amici Fraterni	del Tavolato
7	Edicola	di Tutti i Santi	dell'Agnolotto
8	Collegiata	di San Barbosio	della Divina Incontinenza
9	Sacrario	delle Povere Sorellastre	della Beata Ignoranza
10	Camposanto	delle Sette Sorelle	dell'Arsura



I molti edifici religiosi sono oggetto del tradizionale Giro delle Cento Chiese, una sorta di pellegrinaggio urbano durante il quale il pellegrino, scalzo e indossando un basto e una somma adeguati ai suoi peccati, visita almeno cento chiese diverse, facendo opera di pentimento e lasciando un obolo in ciascuna, ottenendo così l'assoluzione dai propri peccati.

Se le Canaglie volessero intraprenderlo, devono spendere esattamente cento ramini (1 moneta d'oro) e almeno 4 ore di percorso. Ogni Canaglia ottiene gli effetti dell'incantesimo *benedizione* fino al suo prossimo riposo breve o lungo.

Durante l'occupazione imperiale, l'anello della città dove sorgono le Cento Chiese è divenuto il rifugio della maggior parte della popolazione cittadina, e basta un comune salvacondotto per potervi accedere.

Se le Canaglie dovessero perdere o vedersi rubato il prezioso documento, dovranno trovare un qualsiasi passaggio sotterraneo per entrare nell'anello esterno della città, tra fogne, cantine e cunicoli, oppure scavalcare il muro piantonato. Anche in caso vi riuscissero, dovranno inoltre da quel momento essere molto brave a evitare i controlli casuali all'interno delle mura.



LEGENDA PER IL CONDOTTIERO

1. TORRE DE' STORTI. Un'alta torre dalle mura spesse, un po' inclinata, si vede da qualsivoglia punto della città e anche da fuori. Porta l'effige della vecchia famiglia Storti, una ricca dinastia pavidina, nota per comportarsi sempre come bastian contrari rispetto a qualsiasi decisione dei Desideri, da cui il modo di dire locale "decisione storta" o "parere storto" per riferirsi a ogni opinione ostinata e contraria. Sigobaldo de' Storti è attualmente il capofamiglia e possiede vasti territori nei pressi di Pavida, dove, nonostante la guerra, le sue aziende vinicole producono del buon rosso. Molti, in quelle zone, inneggiano con gioia ai de' Storti, soprattutto con la fiasca in mano. Il simbolo della famiglia, un elmo da cavaliere che adorna uno stemma con un'aquila di draconiana memoria, è spesso disegnato sulle etichette di quelle stesse fiasche. Durante l'occupazione imperiale, gli Storti lasciarono Pavida alla chetichella dopo aver incitato la propria fazione alla ribellione contro gli imperiali, idea che non venne accolta ahimè da nessuno. A quel punto si sono rifugiati presso i Dusconti di Tarantasia, come fieri sostenitori della Comunella.

2. ORTI DI SAN LICHENE. L'antica basilica di San Lichene, santo da tempo disconosciuto dal Credo ed espulso dal Calendario, era una volta tra le più importanti della città. Decenni addietro, tuttavia, una indagine dei Cavalieri di Malto ha dimostrato che il santo non sarebbe mai esistito, e che i miracolosi fenomeni che vi avvenivano non erano altro che emanazioni della Pasta Mater Tenebrarum o dell'antica dea Mefite (e forse le due figure sono dopotutto la stessa cosa), visto anche che il Santuario di Mefite è a poca distanza in linea d'aria. L'edificio è stato allora abbandonato e invaso da muffe, rampicanti e piante infestanti. Tuttavia, di recente, esso è stato rilevato dall'Arte degli Erbalivi che ha iniziato a utilizzarlo come "Orti" per la produzione delle piante medicinali, essenze ed erbe che questi erboristi utilizzano nei loro intrugli e beveroni. Oggi gli Orti di San Lichene sono un insieme di serre, coltivazioni, invasamenti ed erbari tra cui si aggirano di tanto in tanto gli Erbalivi, che preferiscono tuttavia far gestire aiuole e terreni a inservienti e contadini. Alcune di queste piante sono davvero rare e costituiscono





preziosi ingredienti per pozioni e intrugli, altre sono coltivate come condimento per dare un po' di sapore al dannato riso, ma in entrambi i casi la sorveglianza lungo il muro di cinta è molto stretta, visto che tali coltivazioni rappresentano il vero e proprio tesoro dell'Arte. Durante l'occupazione imperiale, questi Ortì sono il covo di Gerbera, la marionetta folle che sta dietro agli attentati cittadini e viene chiamata il Signore degli Zucconi. Gli Erbalivi hanno demandato tutti i lavori degli Ortì alla loro infaticabile Gerbera, che adesso gestisce anche un piccolo stuolo di arcimbaldi, mandragole e altri prodigiosi inservienti. Di fatto, gli Ortì sono la verde fortezza di Gerbera e dei suoi Zucconi (vedi l'Episodio 6 della campagna).

- 3. SANTUARIO DI MEFITE.** Questo luogo in rovina si trova in un angolo abbandonato e spopolato tra la Prima e la Seconda Cinta, lungo Via di Mezzabarba. Tutti gli edifici di questo rione sono in disuso e spesso coperti di muffa o rampicanti. Il santuario è noto a tutti per portare clamorosamente sfortuna e contaminare l'acqua e l'aria circostanti, tanto che un alto muro circonda oggi il tempietto preistorico e il giardino inselvaticchito tutto intorno. Il muro sarebbe stato eretto da Dracone in persona, dopo che Mefite gli aveva portato sciagura, causando (o così lui pensava) la morte di una parente, oppure da Desiderio Primo che, entrato per la prima volta in città a cavallo, vide il suo destriero stramazzare a pochi passi dalle rovine e pronunciò la celebre frase "Cominciamo bene!" A ogni buon modo, il santuario è circondato da un'alta barriera ed è presidiato costantemente da tredici birri pavidini, scelti ogni mese tra quelli da punire. Le guardie sono lì per controllare che niente esca dal muro, mentre a loro nulla interessa se qualcuno vi entra.
- 4. VIA DI MEZZABARBA.** Questa via dal selciato sconnesso e fangoso si snoda tra palazzoni popolari, edifici cadenti e ruderi, al centro tra la Prima e la Seconda Cinta delle mura cittadine. Prende questo nome dall'alto numero di tagliegole e malandrini che vi si aggirano, pronti a taglieggiare chiunque ci passi (a parte birri e lanzichenecchi), ovvero a fargli "mezza barba". Qui è possibile incontrare malviventi e perdigiorno non affiliati con i Fratelli di Taglia. Palazzo degli Arcimbaldi e Palazzo degli Scagliosi sono le uniche due architetture di rilievo fino al Santuario di Mefite, entrambe occupate da alcuni tra i più bizzarri cittadini di Pavida. Nel primo si radunano la maggior parte degli arcimbaldi cittadini, soprattutto ortolani e robivecchi, nel secondo si annidano dei rarissimi mararmari, creature simili a rettili di muraglione.

- 5. TORRE DELL'OROLOGIO.** La torre che ospita questa meraviglia meccanica non è né la più alta né la più bella della città, ma quello che essa contiene non ha pari in tutto il Regno. Il congegnere Dino Dondano vi ha infatti progettato, costruito e installato un contatempo meccanico avanzatissimo, caricato a molla e collegato a campane,

campanelle e quadranti rotanti. L'orologio scandisce il tempo notte e giorno, mostra il moto dell'orbe terracqueo, del sole, della luna e dei pianeti, sancisce lo scorrere dei giorni e dei mesi dell'anno secondo il computo elevetico, ti fa l'oroscopo e ti dice anche quando devi buttare l'acqua della pasta o mettere il caffè sul fuoco. Praticamente tutte le città d'Occlesia vorrebbero mettere le mani su un tale congegno, che costituisce da solo un Colpo Grosso senza pari, ma chi volesse rubarlo deve fare i conti, oltre che con guardie, murature e trappole meccaniche, con un meccanismo di diverse tonnellate di metallo fuso, marchingegni, contrappesi e trabiccoli minori, che una volta smontato nessuno saprebbe più rimontare... Forse potrebbero essere altrettanto utili i fantomatici progetti dell'orologio, compilati di suo pugno da Mastro Dondano, che però nessuno ha mai visto.

- 6. BIBLIOTECA REALE.** Questo edificio ospita un colossale archivio di atti pubblici e privati. La raccolta è unica nel suo genere in tutto il Regno, visto che per oltre un millennio non è mai stata distrutta o rinnovata, e contiene probabilmente ogni sorta di segreto, mappa, resoconto, testo e informazione utile per uno studioso. Il problema è che si tratta di un luogo sconfinato, tetro e polveroso, popolato da un paio di vecchi segretari incartapecoriti e una vasta colonia di gatti randagi. E alle volte i due fenomeni si presentano assieme, per esempio con la presenza di un paio di vistose gatte lupesche archiviste, Rodelinda e Feligarda. Di recente è stato concesso l'accesso agli studenti più portati e affidabili della Scuola Triviale, per cercare di rinnovare e catalogare in parte tale raccolta infinita. Il solo risultato, tuttavia, pare quello di averla resa sede di goliardate, bagordi, feste notturne, incendi continui e dell'avvistamento di un misterioso "Accrocco di Cartacce" frutto di un qualche scherzo studentesco andato fuori controllo... Cercare nella Biblioteca informazioni relative alla Corona di Ferro permette di scoprire, dopo giorni e giorni di lavoro, che nella città di Pavida esistono per lo meno tre artefatti con quel nome: una si trova nelle catacombe sotto la Basilica di San Beozio; una è in possesso di maestro Barlotto da Angioli, capo della corporazione dei panettieri; la terza è conservata presso la Cappella di San Baglione, in una nicchia dietro all'altare. Tutte e tre sono false. D'altra parte, gli archivi contengono anche la ricevuta rilasciata a suo tempo dalla Corporazione dei Campanari di Chiavica "per la fusione di una (1) corona in ferro, taglia media". I documenti confermano che una copia della corona è ancora conservata presso la corporazione, a Chiavica. Durante l'occupazione imperiale, si è nascosto qui un fuggitivo che si spaccia per inserviente e non esce mai dalle più remote stanze della struttura. Si tratta di Calebo, un rinnegato della Forca, che ha disertato l'ordine degli Inquisitori qualche mese fa. Conoscendo perfettamente le procedure di ricerca dei suoi ex compagni, Calebo non ha tentato di fuggire il più lontano possibile,



ma ha deciso di nascondersi per qualche mese proprio accanto al centro del potere imperiale e agli alloggi di Lord Valter, in attesa che siano questi ad andarsene dalla città. Se vede che le Canaglie sono degne di fiducia, potrebbe chiedere loro di trovare un modo per fuggire dalla città in sicurezza oppure offrire in generale amicizia e supporto. Calebo può fornire molti dettagli sull'Ordine della Forca e introdurre meglio gli Inquisitori e Lord Valter, nonché portare il proprio aiuto nei momenti finali del prossimo episodio, o nell'Episodio 7 (vedi più avanti). Calebo non conosce l'identità del Priore dell'Ordine ed è convinto che si trovi tuttora ad Aquisgrama.

7. PIAZZA PETRARCANA. Questa piazza è un semplice punto di passaggio per buona parte dell'anno. Il terzo Sabbatico di ogni Luna, tuttavia, vi si tiene un mercato ben più interessante di quello di Piazza dell'Arresa. Qui infatti si vendono oggetti rari e proibiti, ingredienti e componenti magiche, reliquie e artefatti, legname turchino e ciarpame fatato, ed è anche un ottimo posto per guiscardi, scaramanti e menagrami in cerca di qualche lavoretto.

8. PALAZZO DEI DIVERSI. Questo enorme palazzo nobiliare è stato acquistato e occupato tempo addietro da una ricchissima malebranche dall'altisonante nome di Ecaterina Crudelia Zamparana, che ne ha fatto un punto di accoglienza per ogni sorta di straniero, viaggiatore e popolano che non appartenga alla "banale umanità", come dice lei. Ecaterina protegge e mantiene la sua corte in città ed è ben disposta verso chiunque possa fregiarsi di una natura originale, dei tratti fandonici o qualsiasi altra caratteristica divergente dalla norma: "i diversi" come sintetizzano con malcelata diffidenza i cittadini. Il livello di attenzione, la compiacenza e la memoria di Sua Grazia sono lievi come un velo portato via dal vento, ma di tanto in tanto la sussiegosa dama ha degli incarichi da offrire ai suoi protetti.

9. CASA DEL GABELLA. Pittore, scultore, poeta, spadaccino, occultista, seduttore e gran gozzovigliatore, cacciato da tutte le principali città della Penisola e inviso alle autorità ecclesiastiche, che pure si avvalgono dei suoi servigi, Guaraldo Saltimbanchi, detto il Gabella, è uno dei più grandi artisti della penisola. Di recente ha aperto uno studio in un palazzo prospiciente il fiume, dove esegue ritratti su commissione dei notabili e intrattiene i propri molti amanti. Quando non è nel suo studio, lo si può incontrare nelle strade e nelle taverne di Pavida, di solito circondato da una quantità di ammiratori o inseguito da una moglie o un marito infuriato. Nel suo studio, Guaraldo ha di solito una mezza dozzina di apprendisti e un corteggio di amanti, oltre alla marionetta Bernardo, che funge da domestico e guardia del corpo. Il Gabella accetta apprendisti dietro ricco compenso, ma è disposto ad accogliere gratuitamente guappi, arlecchini, talismanti e altre canaglie particolarmente dotate in una qualsiasi arte. Lavorare per lui significa di solito subire

giornate di soprusi, insulti e depravazione di sonno, ma possono garantire anche fama e denaro. D'altra parte la lista di familiari cornificati, notabili oltraggiati e amanti respinti è lunga, ed è facile trovare qualcuno disposto a pagare degli sgherri che vadano a mazzuolarlo per bene. In realtà, il Gabella è un farlocco, un essere artificiale di origine fandonica, fatto di legno ma in grado di mutare forma e aspetto a piacimento, e con un complesso piano in mente. Oltre a Bernardo, almeno tre dei suoi apprendisti/amanti sono dei manichini anatomici, anch'essi in grado di cambiare continuamente aspetto, che il Gabella usa come sgherri e modelli per realizzare le sue opere tanto celebrate, invece di far posare i committenti.

10. CASTELLO DEI DESIDERI. Per secoli sede e dimora dei Desideri e della loro corte, il castello venne saccheggiato e dato alle fiamme durante la guerra per la successione fra Sedemondo e Sacripante, chissà quando. L'antica struttura è oggi abbandonata, ricettacolo di volpi e cornacchie, e circondata da un fossato asciutto invaso dalle erbacce. Spesso preso da poeti e polemisti a simbolo del cattivo stato della penisola, il Castello dei Desideri è anche meta di coloro che credono che da qualche parte nei suoi sotterranei si possa ritrovare la perduta Corona di Ferro o il favoloso Anello dei Tre Desideri. Per quanto riguarda la prima, secondo la cosiddetta "Profezia della Vecchia del Fuso", chi ritroverà la Corona di Ferro di Menalda di Catozza acquisirà automaticamente il titolo di sovrano del Regno, e riporterà l'unità a sud dei Monti della Corona, avviando una nuova età dell'oro. Il secondo tesoro è oggetto di una panzana altrettanto grossa: dimenticando il vero motivo del suo nome, e cioè semplicemente essere appartenuto a Desiderio III, Desiderio V e Desiderio VII, la tradizione popolare afferma che chiunque lo recuperi possa esprimere tre desideri e vederli realizzare. A fare da contraltare a queste sognanti dicerie ci sono le antiche segrete del castello, un luogo di orrori indicibili e innumerabili insidie, architettato da Desiderio II, detto Re Scempio, per imprigionare e tormentare i propri rivali. Il complesso sotterraneo trabocca ancora oggi di tranelli, mostri e malefici, sigillati per sempre nel sotto-suolo dalla distruzione del castello.

11. IL MUTO CON L'ASCIA AL COLLO. In questa via vive il Muto, un rigoletto forte come un caprone e altrettanto cordiale, che svolge le funzioni di boia per i signori della città, chiunque essi siano di volta in volta. Si dice che i suoi servizi siano così richiesti che egli porti sempre l'ascia al collo, pronta da impugnare alla bisogna. Nessuno conosce il suo vero nome e nessuno sa cosa faccia o dove vada quando non sta esplicando le sue funzioni. Nelle notti di luna piena, inoltre, da questa stradina viene fuori una creatura che si aggira per le strade di Pavida in cerca di vittime, un orrendo e diabolico essere in grado di cambiare aspetto da caprone a uomo. Leggenda vuole che si tratti di un discendente del fatale caprone del Ponte Coperto (o proprio dello stesso individuo!) male-



detto dal Satanasso per essere stato complice del piano per raggiarlo. Gli studiosi si sono a lungo interrogati se si trattò di un caprone mannaro o di un omone capraro. Quale sia l'identità mondana di questa sfortunata creatura non è noto a nessuno, ma forse, ehm... la cosa potrebbe avere a che fare con il Muto... chi può dirlo? Durante l'occupazione imperiale, il Muto ha perso il proprio lavoro ed è pieno di risentimento verso gli Altomanni, anche se continua a farsi i fatti propri.

12. CASA DELLA LINGUACCIONA. Questo edificio proprio all'ingresso della Seconda Cinta sembra semplicemente una bettola e una casa di malaffare, ma nasconde molto altro. La sua tenutaria, la Linguaccionia in persona, oltre a essere una matrona veterana e una lavandaia estremamente chiacchierona, è anche un pezzo grosso dei Fratelli di Taglia. Il suo postribolo funge infatti da Covominio per tutte le riunioni ufficiali delle bande, delle cricche e delle fazioni presenti in città, e rappresenta un terreno neutrale per dispute, incarichi e controversie. Durante l'occupazione imperiale, la Linguaccionia, le sue ragazze e i suoi inservienti sono quanto rimane in città dei Fratelli di Taglia, tutti nascosti nella sua casa o appena attorno, per sfuggire a incarcerazioni ed esilio. Tengono la testa bassa ma sono disposti a dare una mano alla Cricca, ovviamente in cambio di favori e denaro.

13. OPIFICI CARDIANICI. Il celebre Giroscopo Cardiano, medico, matematico, filosofo, inventore, astrologo, illusionista, congegnere e ciarlatano, è nato e risiede a Pavida, e gestisce questi grandi e laboriosi opifici. Qui vengono progettati e costruiti un'infinità di marchingegni, apparecchi e congegni di ogni genere: oltre ai celebri giroscopi, che da lui prendono il nome, anche bussole, giunti, serrature e cardini speciali, apparecchi combinatori, dispositivi per porte segrete, marchingegni e trappole meccaniche. Anche i Mulanti di Torrigiana e Galaverna, così come gli uomini e le donne artificiali chiamati Vitruviani, devono parte della loro tecnologia alle meraviglie scientifiche e alla componentistica provenienti da questi laboratori. Per motivi di riservatezza non è possibile visitare queste fabbriche, e i loro operai e artigiani sono rigidamente distanziati e ripartiti in camere, fucine e stabili diversi, linee di produzione e verifica differenti, affinché non sia facile ricostruire esattamente cosa viene realizzato, come e da chi. Tutte queste procedure sono talmente complesse e contorte che, si dice, nessun essere umano potrebbe averle pianificate o riuscirebbe a gestirle. Se questo sia vero, e chi sia davvero Giroscopo Cardiano, rimane un mistero, visto che il geniale inventore non si mostra mai in pubblico e parla solo attraverso segretari speciali, assistenti vitruviani e azzeccagarbugli pagati a peso d'oro per coprire i suoi segreti. Durante l'occupazione imperiale, gli Opifici Cardianici sono completamente vuoti e silenziosi. Tutti gli operai, i fabbri e i congegnieri sono stati pagati con una corposa buona uscita in attesa di rinnovare gli incarichi e i magazzini svuotati. A parte fucine spente e macchinari fermi, non c'è nulla qui da vedere, e l'accesso è proibito dai feroci azzeccagarbugli e dai loro bravi, in grado di far paura perfino ai lanzichenecchi.





SCENA 2 – UN NUOVO ATTENTATO

Se le indagini della Cricca procedono troppo a rilento, Segà ha il tempo di pianificare un nuovo, atroce attentato, stavolta dando via quasi tutte le proprie scorte di fuoco dell'erborista.

Al primo giorno di festa utile, all'uscita della Basilica di San Beozio dopo una funzione religiosa, un attacco combinato di ben quattro delle sue Spolette colpisce la folla e in particolare alcuni Pastori Altomanni che la officiavano, compreso l'Arcicancelliere Reginaldo, provocando diverse decine di morti tra popolani, soldati e religiosi.

Mentre gli imperiali accorsi portano via il povero Reginaldo, ferito e sfigurato, le Canaglie hanno per un paio di minuti l'opportunità di:

- **Esaminare il punto esatto di una delle deflagrazioni.** Superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 13, stavolta è possibile rintracciare i resti di una delle Spolette. Sembra una marotta o una sorta di arcimboldo, con tracce di fanfaluco combusto tra le membra sventrate; una zucca mezza bruciacciaata è rotolata un po' più in là, danneggiata nella parte di sotto.
- **Esaminare gli effetti dell'incendio.** Superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15, è possibile riconoscere sugli abiti e al suolo i resti e gli effetti del fuoco dell'erborista, una sostanza molto rara e pericolosa di sola origine vegetale.
- **Interrogare i presenti.** Una bambina in lacrime, col viso sporco di fuligine, è accovacciata lì vicino; superando una prova di Carisma (Persuasione) o una prova simile, con CD 13, la bimba racconta di aver visto un piccolo essere bitorzoluto, con una testa di zucca, nascondersi tra le gambe delle persone. L'ha seguito per un tratto, fin quando non è esploso in mezzo alla gente!
- **Origliare.** Se perdono gli indizi precedenti, le Canaglie fanno ancora in tempo a origliare qualche minuto dopo una conversazione tra l'Inquisitore Imperiale presente in città (o Lord Valter) e un pastore alto-manno, che gli riferisce esattamente degli indizi di cui sopra; a quel punto però, i due potrebbero accorgersi di loro...

Questi indizi, in combinazione con altri che potrebbero aver raggranellato in precedenza, dovrebbero permettere alle Canaglie, si spera, di puntare verso Gerbera e gli Orti di San Lichene.

CONCLUSIONE

Quando la Cricca arriva in prossimità degli Orti di San Lichene, senza la possibilità di effettuare dei riposi, di passare al livello successivo o di potersi preparare eccessivamente, è il momento di dare inizio all'Episodio 6 della campagna.

“Pulicane che predica
non morde”

- DAL LIBRO DEI LATRATI -





Le Guerre degli Zucconi

— E P I S O D I O VI —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 4° LIVELLO ED ESSERE SULLE TRACCE DI GERBERA, OVVERO IL SIGNORE DEGLI ZUCCONI, NIENTE ALTRI CHE LA SVANITA GIARDINIERA DEGLI ORTI DI SAN LICHENE. IN TEORIA NON DOVREBBERO AVER AVUTO IL TEMPO O IL MODO DI EFFETTUARE UN RIPOSO O LA LORO COMUNE FASE DI SBRACO.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

L'Episodio 4 dovrebbe iniziare con la Cricca che si trova a vista degli Orti di San Lichene, senza perdere troppo tempo dal momento dell'ultimo attacco degli Zucconi.

Riposarsi troppo, infatti, specialmente dopo l'attentato descritto nella Scena 2 dell'episodio precedente, causerebbe la cattura di Gerbera da parte degli Inquisitori Imperiali o dei lanzichenecchi, e il piano per entrare al Castello andrebbe a gambe all'aria.

A questo punto, le Canaglie si trovano davanti al muro di cinta e al cancello di ferro che cingono questo giardino intricato.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Dopo l'ultimo attacco degli Zucconi, Gerbera è pronta a tutto e si rende conto che le indagini degli Inquisitori e degli altri imperiali in città porteranno probabilmente a lei, nelle prossime ore o nei prossimi giorni.

La guignola non teme di morire, ma desidera portare via con sé il maggior numero di persone, e si sta preparando con gli ultimi Zucconi, frammenti di fanfaluco e bocce di fuoco dell'erborista ad accogliere i prossimi sgraditi ospiti del suo piccolo regno.

Tuttavia, la folla si aspetta una squadra di lanzichenecchi e qualche adepto della Forca, non la Cricca delle Canaglie, e questo potrebbe dare il tempo e l'occasione a queste ultime di raggiungere qualche utile compromesso.

Prima però, bisogna esplorare gli Orti di San Lichene e scovare il nascondiglio del Signore degli Zucconi...

SCENA I – GLI ORTI DI SAN LICHENE

Il rione che circonda il vecchio Santuario di San Lichene è mezzo spopolato e degradato, ma ogni tanto delle pattuglie di lanzichenecchi compiono delle ricognizioni attorno al muro di cinta. Un grosso cancello di ferro infestato da rampicanti divide a metà la recinzione, anch'essa ricoperta di edera, che si sviluppa in modo curvilineo alla sua destra e sinistra, a proteggere quello che appare come un giardino di enormi proporzioni.

Gli Erbalivi riforniscono direttamente le armate imperiali di medicamenti e scorte vegetali e gli Altomanni per questo probabilmente proteggono questi loro sostenitori. Avvicinarsi agli Orti senza cautela potrebbe destare l'attenzione di 1d4 + 1 **lanzichenecchi*** di ronda, non particolarmente sobri o interessati.

Se le Canaglie decidono di evitare il cancello principale (Area 1), possono anche scalare il muro di cinta lì accanto. In questo caso bisogna superare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12, altrimenti una pattuglia nota i personaggi. In questo modo, è possibile raggiungere direttamente le Aree 4, 5 o 7.







- 1. INGRESSO.** Entrare dal cancello di ferro è possibile, forzandolo effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 19, oppure scassinandone la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 17, con la sola accortezza di non fare troppo rumore, per non allertare le ronde. Subito dopo il cancello, però, Gerbera ha piazzato una trappola letale a base di cordini tesi, canne appuntite, tiranti a molla e boccette ricolme di sostanze acide di origine vegetale, di sua preparazione. I personaggi possono notare la trappola effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 17: in questo caso possono evitarla senza molte difficoltà. Nel caso invece in cui la trappola non venga notata, non appena una creatura mette un piede nell'area al di là del cancello, fa scattare la trappola. Ogni creatura in un'area circolare di 4,5 metri di raggio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni perforanti e 7 (2d6) danni da acido, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Se un oggetto di legno viene colpito da quest'acido, si corrode parzialmente, divenendo più fragile (perde 1 di CA e subisce 1 danno d'acido finché non viene aggiustato).
- 2. FONTANA DEI DESIDERI.** Se si osserva meglio la statua, la figura mostra delle prospettive e delle ombre che la rendono sempre più inquietante minuto dopo minuto: il volto bonario, se visto di lato, rivela una certa deformità e decadenza, e le macchie di muffa attorno donano un'espressione livida e sinistra alla donna. Per indagare sulla statua è necessario effettuare con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 15. In caso di successo, si riconosce Mefite, la Madre Malsana degli Insalubri (vedi p. 146). Avvicinarsi troppo alla fontana o mettere le mani nell'acqua fa aizzare i rampicanti come fossero verdi tentacoli di una bestia appena ridestata. Essi si comportano come l'incantesimo *rampicante afferrante* e cercano di annegare la creatura afferrata nella fontana, come sacrificio a Mefite. Questo effetto termina dopo che sono stati inflitti almeno 30 danni alle radici, che possiedono 10 di CA. In tutto questo, nelle aiuole si nascondono anche 4 **zucconi***, che si fingono comuni vegetali interrati. Sono lì per spiare la presenza di eventuali intrusi e avvisare Gerbera alla prima occasione, ma se le Canaglie sono in pericolo si avventano su quella più in difficoltà provando a darle il colpo di grazia. Nella fontana ci sono un totale di 18 monete di rame e 4 monete d'argento, più 1 *anello di Capitan Fracasso**, semisepolti tra la fanghiglia e le alghe del fondo.

Quest'area è costituita da quattro grandi aiuole in cui sono piantate decine di specie di piante medicinali e aromatiche, separate da vialetti di ghiaia ben tenuti. Una statua alta cinque piedi sorge al centro di una fontana e raffigura una donna formosa in un bonario gesto di accoglienza. A contrasto delle aiuole ottimamente curate, la statua, i bordi della fontana e

l'acqua stessa sono fangosi e coperti di muffe, alghe e lunghi rampicanti putridi, ma sul fondo della fontana si distinguono alcune monetine di rame e d'argento.

- 3. ENTRATA DEL LABIRINTO.** Nasconde lungo la siepe di cinta del labirinto, praticamente in mezzo a rametti e fogliame, ci sono 2 **mandragole*** che fanno la guardia di nascosto per conto della loro creatrice, Gerbera. Notarle è estremamente difficile e vi si può riuscire solo effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 18; se messe alle strette potrebbero anche decidere di combattere gli intrusi. Altrimenti, almeno una delle due cerca di fuggire attraverso il labirinto appena vede le Canaglie avvicinarsi, da qualsiasi direzione. Tuttavia, se la Cricca si inoltra tra i dedali verdeggianti, rischia di smarirsi all'infinito. Per superare i verdi meandri, a meno di geniali idee, bisognerà riuscire in una prova di gruppo di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15, altrimenti 4 **leoni da giardino*** del labirinto si animano e iniziano ad attaccare, finendo per far perdere del tutto il fattore sorpresa al gruppo.

Due enormi siepi circolari racchiudono un labirinto vegetale, la cui entrata si apre proprio di fronte al vialetto che conduce al cancello di ingresso. Il labirinto appare un'opera di giardinaggio estremamente curata, ma anche convoluta e contorta, come se fosse stato realizzato per confondere e far smarrire chi vi si addentra, e non per divertirlo. Un grosso albero svetta in fondo ai giardini.

- 4. CAPANNO.** Questo è un semplice capanno degli attrezzi, una piccola serra e un piccolo laboratorio per la preparazione di composti, intrugli e componenti vegetali da erboristeria. Qui Gerbera prepara i rifornimenti e gli ingredienti che manda poi alla sede dell'Arte degli Erbalivi, e si occupa di tutte le faccende del suo lavoro di copertura. Le Canaglie vi possono trovare: un amaro Collemoro, un'antitossina, una borsa da erborista, una vanga e una zappa d'arme. Qui sono inoltre coltivate una decina di piante di zucca, del tutto analoghe a quelle ritrovate sul luogo degli attentati. Una di esse è anche intagliata come una testa di Zuccone, mentre un corpo inerte, un vero e proprio agglomerato di verdure, arti di legno e ortaggi mal assortiti, si trova proprio lì accanto. Se le Canaglie mettono la testa sul corpo, lo **zuccone*** si rianima immediatamente e inizia a saltare su e giù, girando attorno alla Cricca e minacciandola, poi a un tratto chiude gli occhi e tira platealmente una cordicella che gli esce dal torace... ma non succede nulla! Gerbera lo ha infatti preparato ma senza riempirlo di fuoco dell'erborista. Le Canaglie possono catturarlo e interrogarlo, mentre quello strepita e biasica maledizioni. Se lo smontano nuovamente, o rimuovono il suo nucleo di fanfaluco dal torace, lo Zuccone si disattiva e disassembla.

Un casotto di legno dietro uno steccato, da cui proviene un forte odore di fastelli vegetali, verdure marce e carbone.



5. STAGNO DEI CIGNI. I cigni di questo stagno sono bestie infami e traditrici, fedeli a Gerbera che li nutre e in simbiosi con l'orribile Cosa del Pantano (**torsolone***) che infesta l'Area 7 e costituisce la discarica vivente degli Ortì. I dannati pennuti starnazzano furibondi al vedere le Canaglie e fanno di tutto per scacciarle oltre il ponte di legno marcio, affinché la Cosa del Pantano li colga di sorpresa. Il mostro colpisce anche se la Cricca prova a superare lo stagno mettendo i piedi in acqua o percorre il ponte, che si sfonda istantaneamente sotto i piedi di qualsiasi cosa pesi più di cinquanta chili.

Alcuni placidi e aggraziati cigni nuotano in un piccolo stagno circondato da alti canneti.

6. GIARDINO MEFITICO. Inoltrarsi in questa parte di giardino espone le Canaglie a profumi velenosi e stordenti e a nugoli di insetti portatori di bizzarre malattie, a cui ovviamente Gerbera e le sue Spolette sono immuni. Chi inala questi pollini deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 per non essere avvelenato per 1 ora, mentre chi viene punto dalle balzanzare deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 15 per non contrarre la Malocchia e subire svantaggio ai tiri salvezza per 1 ora. La Malocchia è considerata a tutti gli effetti una malattia. Una prova effettuata con successo di Intelligenza (Natura) con CD 13 permette di riconoscere in queste piante e nelle esalazioni mefistiche del terreno l'origine di molti ingredienti e componenti più rari dei beveroni e degli intrugli degli Erbalivi. Inoltre, qui si trova tutto quel che serve per creare il fuoco dell'erborista (vedi p. 34). Anche questo luogo nasconde 1d4 **mandragole*** spione al servizio di Gerbera, e anche qui queste evitano il combattimento diretto, se possono.

Oltre gli steccati rovinati del capanno, il labirinto e lo stagno, sorge una zona particolarmente densa di piante dai molti colori e alte fino a dieci piedi. Profumi inebrianti e colori accesi provengono da fiori e infiorescenze, il terreno sembra qui caldo e acquitrinoso e pare di scorgere del movimento tra le ampie foglie carnose. Questo dev'essere il luogo da cui provengono le componenti più esotiche degli intrugli degli Erbalivi.

7. PANTANO. Questo angolo degli Ortì è la sede di un altro dei mostri creati da Gerbera tramite le proprie arti e a causa degli influssi malsani della dea Mefite: la Cosa del Pantano, un **torsolone*** costituito da liquame, radici, piante marce, alghe, muffe, corteccia e ramaglie varie. Appena le Canaglie ci si inoltrano, o se percorrono il ponte, che cede immediatamente se chi lo attraversa è più pesante di una marionetta, la Cosa del Pantano emerge dalla fanga per assalirle, combattendo fino alla propria o altrui distruzione. La Cosa è anche in completa simbiosi con le mostruose sarabighe, enormi zanzare assassine, che infestano lei e l'acquitrino, e 1d4 **sciame di insetti** si lanciano contemporaneamente contro gli intrusi.

A nord di un ponticello diroccato, che pare essere tenuto insieme solo dai rampicanti che lo infestano, lo stagno dei cigni diviene un pantano verde e melmoso, una specie di piccola palude sulla quale si vedono sciamare nuvole di zanzare enormi.

8. MANGROVIGLIA. Scalare il tronco fino al capanno necessita di un round ed è semplicissimo come arrampicata; non necessita di una prova, ma espone il gruppo all'attacco di 4 **mandragole*** proprio mentre braccia e gambe sono occupate a issarsi lungo il fusto: i personaggi vengono colti di sorpresa e nel loro primo turno di combattimento non possono muoversi, effettuare un'azione, né effettuare una reazione. Inoltre, a quel punto, se ancora non lo era, Gerbera sarà sul chi vive e con atteggiamento ostile, pronta a scagliare fuoco dell'erborista sui primi che fanno capolino. Infilarsi nel fusto della Mangroviglia richiede invece di superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10 per non rimanere incastrati tra liane e fusti; in caso di tiro salvezza fallito, il personaggio è trattenuto e soggetto pochi istanti dopo all'attacco delle stesse **mandragole*** e può liberarsi impiegando il proprio turno. Se nessuno rimane incastrato, la Cricca raggiunge una scaletta ricavata dalla conformazione dei fusti e delle liane e può issarsi nel capanno senza far infuriare o insospettire Gerbera.

L'enorme albero che si staglia in fondo agli Ortì è una "mangroviglia", una pianta tipica di Meridiana, il continente che cinge da sud il Mar dei Cariddi. Solo il terreno mefítico e le cure speciali degli erboristi di San Lichene hanno permesso a questo albero tropicale di prosperare qui.

Un varco tra i vari fusti che costituiscono la sua base sembra consentire di strisciare all'interno, mentre in alto si trova un capanno costruito al centro del tronco.

SCENA 2 – RESA DEI CONTI CON GERBERA

Il capanno è stretto e scomodo per entrarci tutti, ma è tutt'altro che un rifugio di fortuna. Dentro ci sono Gerbera e un paio dei suoi Zucconi, più una caterva di ciarpame e materiale di ogni tipo, che fanno sembrare la camera un incrocio tra il carrozzone di un burattinaio, un capanno da ortolano e un laboratorio di artiglieria. Strumenti da giardiniere, falegname, artificiere e tagliatore giacciono in mucchi sul pavimento, sono appesi alle pareti e pendono dal soffitto. La stanzetta è illuminata da diversi fasci di luce che penetrano sia dalle pareti che dal soffitto, formati da rami e foglie.

Gerbera impugna il proprio seghetto e vi guarda in guignolesco: "E voi cosa diavolo volete qui?"

La camera è ampia grossomodo 6 metri per 6, ma almeno un metro e mezzo per lato è ingombro di ciarpame di ogni tipo, attrezzi e ingredienti, tavoli da lavoro e scorte. L'ingresso è una semplice botola al centro del pavimento, che si apre su dei gradini ricavati tra i fusti e i rami della mangroviglia sottostante, fino a raggiungere il livello del suolo.

Se le cose si mettessero male e si finisse alle armi, molto probabilmente le due Spolette e la stessa Gerbera detoneranno in un inferno di fiamme, spazzando via ogni cosa all'interno del capanno.

I 2 **zucconi*** all'interno infatti sono già innescati e, se dovessero venire picchiati fino ad arrivare a 0 punti ferita o a comando della loro creatrice, si farebbero detonare provocando gli effetti di una ampolla di fuoco dell'erborista tutto intorno. Gettarli fuori da una finestra del capanno o dalla botola, o tagliare la cordicella dell'innesco può servire a rallentare o evitare gli effetti peggiori.

D'altra parte, **Sega Gerbera*** nasconde nel torace scavato ben 10 ampolle di fuoco dell'erborista, in grado di fare molto più danno...

Qualora sopravvivessero al rogo della mangroviglia, le Canaglie disporranno della testa bruciacciata del Signore degli Zucconi e delle prove della sua colpevolezza sparse tra gli Orti, in modo da convincere Reginaldo di aver davvero trovato l'attentatrice.

Tuttavia, il combattimento non è un'opzione indispensabile. A parte ogni sorta di trucco magico e supercazzola che le Canaglie potrebbero voler applicare, ci sono due modi principali di convincere Gerbera a trattare con la Cricca:

- Se le Canaglie possiedono la lettera d'incarico del Connessino Massimo Sforzo, possono promettere alla malefica marionetta una via di fuga e un salvacondotto per uscire da Pavida e salvarsi dagli Inquisitori Imperiali, con l'impegno di essere messa a capo di una (inesistente) Divisione Speciale Ordigneria e Intruglieria degli eserciti della Co-

munella. A quel punto, la Cricca potrebbe – con l'aiuto di Gerbera stessa – consegnare a Reginaldo uno zucchone o una mandragola sacrificabile per sviare l'attenzione dalla fuga della vera attentatrice.

- Se le Canaglie volessero, inoltre, potrebbero convincere Gerbera di poterla aiutare a compiere un ultimo attentato incendiario dei suoi: consegnarsi e fingersi remissiva all'arresto, per poi farsi detonare di fronte agli Inquisitori Imperiali e all'Arcicancelliere Reginaldo, nel cuore del Castello Reginale. Questa opzione potrebbe essere anche portata avanti segretamente dalla stessa Gerbera, se il Condottiero lo ritiene fattibile.

SCENA 3 – AL CASTELLO REGINALE

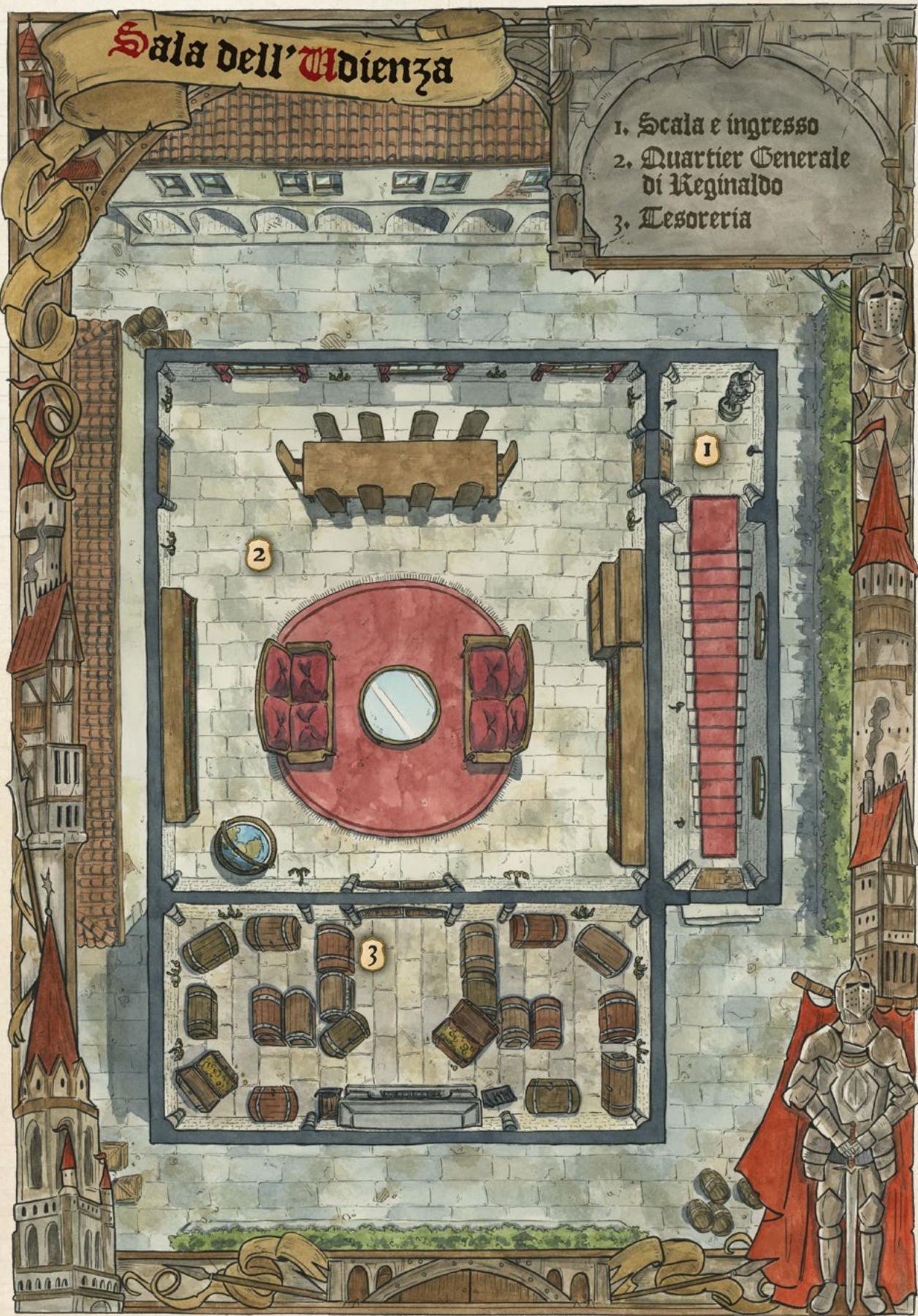
Con i resti bruciacciati di Gerbera, o con al seguito il compiacente legno animato, la Cricca può adesso compiere l'ultimo passo che le serve per entrare nel Castello Reginale di Pavida, dove si trovano l'Arcicancelliere Reginaldo e il Tesoro Imperiale.

Se le Canaglie possiedono la lettera d'incarico del colonnello Schwanzstucker, non è un problema ottenere udienza direttamente con Reginaldo nel suo quartier generale, altrimenti, le Canaglie devono usare le loro migliori capacità di furtività e persuasione, o dei contatti pregressi, per poter ottenere di conferire con l'Arcicancelliere. Il fatto di aver scovato il Signore degli Zucconi è ovviamente un viatico importante per l'udienza, che nessun ufficiale lanzichenecco sano di mente potrebbe ignorare.

Il quartier generale dell'Arcicancelliere si trova in un edificio massiccio e ben sorvegliato al centro del cortile del Castello, e in cima a una vertiginosa rampa di scale. Le Canaglie vengono scortate da un lanzichenecco ufficiale e da un pastore altomanno, segretario speciale di Reginaldo. Le loro armi e armature comuni vengono requisite, ma oggetti speciali e unici possono essere lasciati loro addosso, con un minimo di abilità e persuasione. Giunti a un pesante portone rinforzato da fasce di acciaio, l'ufficiale percuote un grosso battente e chiede udienza. Qualche istante dopo si sente chiaramente qualcuno dall'altro lato rimuovere un grosso passante, schiudendo dall'interno un uscio massiccio e spesso quasi due palmi.

La stanza dall'altro lato è accogliente e ben arredata, ma priva di lussi. Simboli sacri del Canone Pulicano e vessilli imperiali si alternano a mappe del Regno di Taglia e delle province della penisola, archivi di dispacci, ordini e registri contabili. Delle rastrelliere di armi comuni e da parata (spade, spade corte, alabarde e mazze) si trovano alle pareti.

Reginaldo è seduto a una lunga tavola e sta compilando delle lettere d'incarico, sigillando ciascuna missiva con la ceralacca e il proprio anello, e allegando a esse ogni volta dei sacchetti colmi di testoni d'oro imperiali, che prende da una sacca di monete buttata sul tavolo, mezza vuota.





Se è stato colpito dall'ultimo attentato (vedi Episodio 5), Reginaldo porta ancora in viso e sulle zampe anteriori delle bende, e la sua voce è roca e profonda, ma non sembra che questo lo rallenti nei propri doveri.

"Chi ha attentato alla mia vita mi ha lasciato sfigurato e deforme" è l'unica concessione che fa agli incresciosi fatti che gli sono accaduti. "Ma vi posso assicurare che la mia determinazione non è mai stata più salda. La guerra sta per finire. I Comunellardi stanno per essere sconfitti e la ribellione dei Duca-Conti sta per essere domata. Siamo sulla soglia di un nuovo inizio..."

Un altro dei suoi segretari entra ed esce dalla porta rinforzata che si trova al capo opposto della sala e, quando l'uscio si spalanca, si scorgono dall'altra parte una ventina di enormi forzieri di metallo, di cui un paio aperti e traboccati d'oro: il dannato Tesoro Imperiale!

L'udienza con Reginaldo è austera e formale, ma l'Arcicancelliere appare comunque premuroso e benevolo. Se le Canaglie sono ferite o stanche, promette loro che verranno rifocillate e curate a dovere nel Castello, per poi chiedere ogni dettaglio di quanto accaduto e delle loro indagini, che ascolta con estrema attenzione. Alla fine, congeda l'ufficiale lanzichenecco presente (eventualmente affidandogli l'attentatore consegnato o i suoi resti), serrando nuovamente il portone dall'interno, e manda il suo segretario a prendere un adeguato compenso per la cricca (100 monete d'oro a testa). Il vero motivo per cui Reginaldo vuole parlare con i membri della Cricca è capire cosa sanno e vogliono, se sono dei traditori o possono rivelarsi degli utili strumenti nelle sue mani, magari per riportargli indietro la Principessa Lelia... o il suo cadavere... La conversazione può durare diversi minuti, se le Canaglie lo compiacciono e si dimostrano abili, ma mentirgli o cercare di raggirarlo porta l'Arcicancelliere a tagliar corto e prepararsi a cacciarle via per tornare alle sue faccende.

Le Canaglie possono colpire in qualsiasi momento e in qualsiasi modo lo ritengono opportuno. Se il **lanzichenec-
co ufficiale*** è andato via, rimangono nella camera solo i due segretari particolari di Reginaldo (**pastori altomanni***) e lo stesso Arcicancelliere, che tuttavia in questa occasione si comporta e finge di essere un pastore, e usa le statistiche di un altro **pastore altomanno***. Far esplodere qui Gerbera, o utilizzare l'*organetto dei folletti** potrebbero essere due sistemi veloci e... *indolori...* per affrontare i pulicani.

Uno dei due segretari porta una catena fissata alla cinta che termina in una robusta chiave di ferro nero, che serve ad aprire la porta della Tesoreria. Tuttavia, anche con la chiave, è necessario compiere dei gesti speciali per far schiudere l'uscio: due giri a destra, poi spingere la chiave un po' più in fondo e poi altri tre giri a destra. Le Canaglie potrebbero essersi accorte di questo dettaglio osservando con attenzione il pastore altomanno la prima volta che ha aperto la tesoreria, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione)

con CD 13, oppure dovranno accorgersene adesso mentre usano la chiave, effettuando con successo una Prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15. Sbagliare nell'usare la chiave della tesoreria fa scattare una trappola meccanica letale a lama che rischia di mozzare la mano dell'incauto. Chi fallisce la prova deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti subisce 14 (4d6) danni taglienti, mentre la lama ritorna nel suo incavo un attimo dopo, pronta a colpire nuovamente al prossimo errore.

Se le Canaglie riescono infine a penetrare nella camera, ecco che una nuova sorpresa li attende.

La Tesoreria è sorvegliata da **Lord Valter***, che stava origliando la conversazione con le Canaglie (ovviamente su istruzioni di Reginaldo). La sconfitta temporanea del misterioso Primo Cavaliere Nero è fondamentale per poter accedere al tesoro e qui più che mai l'utilizzo dell'*organetto dei folletti** è auspicato. Un altro colpo di scena che potrebbe servire in questa occasione per salvarsi la pelle è l'apparizione di Calebo, il rinnegato della Forca che si nasconde a Pavida (vedi pp. 152-153): è riuscito a penetrare nel Castello grazie ai suoi poteri mistici e alla confusione portata dalle Canaglie, e adesso si presenta di fronte al suo antico mentore per lo scontro finale...

Un altro vantaggio a favore delle Canaglie è il fatto che Tesoreria e Sala dell'Arcicancelliere sono isolate dal resto del Castello e dotate di mura e porte molto spesse, e nessuno si accorgerà degli incendi e dei combattimenti all'ultimo sangue che vi dovessero avvenire...





CONCLUDERE QUI LA CAMPAGNA

Se il gruppo intende giocare una campagna breve, è possibile concluderla qui: il Condottiero può decidere che il tesoro trovato (o magari una sua versione leggermente maggiorata) basti per un degno finale cialtrone, e il gruppo si potrà riunire a Limacciolo con la principessa, per poi scappare ad Ansa e da lì prendere il mare sulla Balorda, un vascello scadente condotto da una ciurma pezzente e dal cuor leggero. Assieme all'equipaggio della Balorda, le Canaglie, Ventresca e Lelia potranno fuggire dal Regno di Taglia e andare a spendere le monete d'oro tirate su alla bell'e meglio a Gibralcanda, Costantinopoli o qualsiasi altro paradiso fiscale appena oltre i confini.

Un altro modo per fuggire, se Calebo è presente, è quello di attivare lo Snodo Scorsorio presente nella Tesoreria, per poi ritrovarsi dall'altro lato chissà dove (Verrona? Aquisgrama?) e distruggere dal capo opposto il mistico teleportale.

E alla prossima, picaresca avventura!

Nel frattempo, le armate altomanne cadranno preda del più ovvio e scontato dei problemi di qualsiasi campagna militare nel Regno di Taglia, ovvero la carenza di soldi, e ben presto, quando l'inganno sarà svelato, torneranno oltre i Monti della Corona bofonchiando e maledicendo chi li ha condotti in questa terra di truffatori, ladri e perdigorno.

CONCLUSIONE

Messi fuori combattimento i pastori altomanni e Lord Valter (si spera), è il momento di saccheggiare il Tesoro Imperiale.

Ma ovviamente le cose non sono come sembrano. I forzieri della Tesoreria sono tutti mezzi vuoti: due di essi, quelli già spalancati, contengono ciascuno uno strato superficiale di monete (pari a 1.000 monete d'oro a forziere) e sotto di essi quintali di soldi di ferro dal valore di quattro monete di rame ciascuno. Tutti gli altri forzieri ancora chiusi contengono invece solo i quattrini di ferro. Anche riempiendo a dismisura le *sacche della refurtiva** in loro possesso e contando i testoni d'oro nella sacca sul tavolo, il conto totale del tesoro raggranellato sarebbe di diecimila monete d'oro o giù di lì, veramente troppo poco per tutta la fatica fatta!

Il motivo è molto semplice: le paghe dei soldati e le spese di guerra hanno prosciugato i fondi dell'armata e solo saccheggi e tasse di occupazione mantengono la macchina imperiale in funzione, seppure con l'acqua alla gola. Inoltre, in segreto, l'Ordine della Forca sta facendo la cresta su ogni moneta che passa per i fondi dell'Arcicancelleria, e sacchi e sacchi di oro vengono portati ogni settimana in segreto nel cuore del Priorato di Aquisgrama, accatastati per i tenebrosi scopi della Forca e del suo Priore. Dopotutto, chi controllerebbe mai i conti del "Fido" Reginaldo, o metterebbe in dubbio la sua comprovata integerrima onestà? Il colossale latrocínio operato dall'Arcicancelliere e dai suoi è il vertice di un piano orchestrato per anni, che prevede l'infiltrazione dello stesso Reginaldo ai più alti livelli della corte imperiale, nonché lo scoppiare di una vera e propria guerra con tanto di titanica campagna militare nel Regno di Taglia: un evento talmente colossale, confusionario e arbitrario che quintali di monete d'oro possono svanire nel nulla senza che nessuno se ne accorga, cosa che in patria, nelle Tesorerie di Aquisgrama e sotto gli occhi attenti del Patriarca di San Bonifacio di Elevezia, non sarebbe mai potuto accadere.

Il transito continuo dell'oro dal Tesoro Imperiale a quello della Forca, inoltre, avviene sempre sotto gli occhi di Reginaldo e al chiuso dei suoi quartieri.

L'enorme cammino che si trova nella Tesoreria non è altro che uno Snodo Scorsorio, un artefatto mistico costruito prendendo spunto dai Camini delle Befane del Regno, che può trasportare istantaneamente uomini e merci da un capo all'altro del mondo, e viene usato dagli Inquisitori per spostarsi rapidamente tra i Tribunali dell'Ordine. Un altro di questi Snodi si trova proprio nel Priorato Patibolare di Aquisgrama, e Reginaldo e i suoi usano entrambi questi "teleportali" per passare da un luogo all'altro istantaneamente.

Tutto ciò porterà tuttavia a nuovi sviluppi nel proseguimento della campagna, sempre che la Cricca riesca a fuggire in qualche modo dal Castello e a raggiungere Ventresca e Lelia...

Se le Canaglie si trovano in difficoltà, rivelare ai lanzichenecchi che non ci sono soldi per le loro paghe potrebbe essere un buon modo per gettare disordine e confusione nel Castello e in tutta Pavida, fino al momento giusto per sgattaiolare via...

In ogni caso, se e quando le Canaglie riescono a darsela a gambe dal Castello e da Pavida, raggiungono il 5° livello.



Un tremuto nella forca

— E P I S O D I O VII —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 5° LIVELLO ED ESSERE FUGGITO DA PAVIDA, CERCANDO DI RAGGIUNGERE IL PUNTO D'INCONTRO PREFISSATO CON IL LORO CAPOBANDA. PRIMA DI TORNARE IN AZIONE DEVONO AVERE IL TEMPO E IL MODO DI RIORGANIZZARSI CON LELIA E GODERE DEI BENEFICI DI UN RIPOSO LUNGO, AL PRIORATO DEI TOMBOLARI.

INOLTRE, DA QUESTO MOMENTO IN POI, TUTTE LE TAGLIE SULLE LORO TESTE DOVREBBERO DIVENIRE TAGLIE FORTI, CONFERENDO LORO UN BONUS DI NOMEA DI 2.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Il villaggio fluviale di Limacciolo non è più sicuro, visto che Messi Imperiali a cavallo hanno diramato con estrema celerità il blocco navale del porticciolo e di tutto quel tratto del Fossa che va da Chiavica a Ferraglia: ogni imbarcazione viene controllata con il doppio dell'attenzione solita e le descrizioni dei fuggitivi, così come quella della principessa, sono ormai troppo note per farvi passare inosservati. Manifesti di taglia pendono in ogni piazza e davanti a ogni porta dei villaggi di Pianaverna e Galaverna...

Adesso che il tesoro raccolto si è dimostrato insufficiente per il piano di fuga previsto, dovete proseguire in un altro modo.

Mentre cercate di avanzare verso sud senza farvi impiccare, all'altezza di un vecchio monastero per i pellegrini diretti a Città del Vaticinio, una giovane religiosa si avvicina alla Mozzarella in Carrozza.

“Il Padre Terno ha guidato i miei passi” dice estasiata. “Sono lieta di avervi incontrato. Mi hanno detto che se avessi visto il vostro carrozzone avrei dovuto invitarvi al Priorato dei Cavalieri Tombolari, dove i vostri servigi sono grandemente richiesti. Andate in pace nel nome della dama!”

A quanto pare, Lelia è riuscita a farvi avere un suo messaggio...

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Se la Cricca non è ancora stata spazzata via dagli Altomanni e dall'Ordine della Forca, e se il gruppo ha deciso di giocare la campagna nella sua versione completa, adesso le Canaglie si ritrovano – in teoria – fuori dalle mura di Pavida, nascoste come sempre nella Mozzarella in Carrozza o marciando poco lontano da essa, dirette verso il luogo dell'appuntamento con Lelia a Limacciolo.

A quel punto, una volta sedati eventuali tafferugli nel Castello e in città, l'Arcicancelliere e Lord Valter, con tutte le forze imperiali a loro disposizione, scatenano una vera e propria caccia all'uomo nei loro confronti.

Stessa cosa avviene se la Cricca militava nella Comunella fino a un attimo prima, per il tradimento di fatto della causa in funzione del proprio tornaconto personale: l'atto viene ben presto considerato diserzione e alto tradimento, e il Contessino Massimo Sforzo invierà il Capitano Indrico Varamengo e un drappello di suoi fidati a stinarli.

Inoltre, pur tacendo per ovvi motivi di prestigio dell'incursione nella Tesoreria, i Messi Imperiali diramano un mandato di cattura nei confronti dei fuggitivi, con

“Procederemo spavaldi!
Ma guardinghi! Insomma,
avanti spardinghi!”

- MARCO DEL FOSSA -



una taglia di 500 monete d'oro a testa per ciascuna delle Canaglie, viva o preferibilmente morta. A quel punto, anche Bobo Vez e l'arrotino si mettono alle loro calcagna, il primo per denaro, il secondo se non altro per scoprire cosa è successo di così grave al Castello...

Insomma, la Forca ha tremato per un attimo a seguito dell'incursione delle Canaglie, e adesso il suo Priore ha diramato i suoi cappi in giro per la regione: la Cricca si è fatta notare fin troppo e ha attirato attenzioni molto pericolose. Se non si metterà in salvo molto rapidamente, le vicende dei personaggi si concluderanno molto velocemente sul patibolo...

Contemporaneamente, il piano di fuga lungo il Fossa non è più percorribile. L'oro raggranellato dalle Canaglie non è più sufficiente per corrompere a dovere le guardie fluviali, come Lelia aveva previsto, né a pagare l'ingresso ad Ansa e il passaggio sulla Balorda.

Lelia però ha una nuova proposta, a quel punto... mentre Ventresca e il suo carro vivande si imbarcano sul chiatto, la Cricca e Lelia fuggiranno a piedi verso Verrona e lì il gruppo si ricongiungerà e tenterà di nuovo di far perdere le proprie tracce. Rimanendo lontani da corsi d'acqua e grandi strade di terra, è molto più semplice evitare attenzioni sgradite.

Il viaggio verso Verrona sarà costellato da imprevisti e pericoli, ma alla fine la Cricca avrà di nuovo la possibilità di ritornare in carreggiata: forse dopotutto il Colpo Grossò all'oro imperiale è ancora possibile!

SCENA I – L'INSEGUIMENTO

Vistasi piombare addosso i Messi Imperiali e impossibilitata a usare il proprio barcone, Lelia, travestita da devota consorella, si è nascosta all'interno di un Priorato dei Cavalieri Tombolari poco fuori Limacciolo, lungo la Strada Regina che unisce Pavida e Catozza, fatta realizzare dalla Regina Menalda cento anni prima per connettere due centri chiave del proprio dominio.

La via prosegue poi a nord verso la Frangia e a sud verso Porto Patacca e il Colle del Vaticinio, divenendo nota come Via Frangicina per via del gran numero di pellegrini che appunto la percorre, e proprio per questo è punteggiata di priorati dell'Ordine dei Tombolari che da sempre veglano su di loro.

Questo status indipendente è tutt'ora rispettato dagli imperiali, ma le taglie sulla principessa e sui fuggitivi sono troppo alte per evitare colpi di mano e bravate da parte di farabutti e lanzichenecchi allo sbando, e il posto non sarà sicuro ancora per molto. Il fatto stesso di aver diramato dei messaggi tramite i pellegrini per far arrivare nel posto giusto la Mozzarella in Carrozza espone l'intera banda a rischi incombenti.

Qui, una volta accolta la Cricca e Ventresca, Lelia mostra una mappa della regione e propone il suo nuovo piano di fuga: mentre Ventresca e il suo carro vivande utilizzano il

barcone, la Cricca dei Fratelli di Taglia e la principessa stessa scapperanno via terra fino a Verrona. Lì il gruppo si riunirà un'ultima volta e si disperderà nella Vorticiana, dove la minaccia delle armate imperiali e dei cacciatori di taglie è più blanda. Sarà meglio lasciarsi alle spalle Pavida e il Rozza il prima possibile, ma la Cricca ha comunque il tempo di effettuare un riposo lungo, rinfrancata dall'accoglienza dei religiosi del Priorato. Lasciando un corposo donativo in offerta ai Tombolari, ogni Canaglia si rifocilla per benino, può riposarsi quanto basta e viene guarita da ogni piaga e fatica "del lungo cammino che ha dovuto affrontare durante il viaggio verso Città del Vaticinio"...

Se lo facciano bastare, perché fino a Verrona non ci saranno altre opportunità di effettuare dei riposi lunghi.

Inoltre, è possibile utilizzare i Granlussi del Covo prima di salutarsi (per sempre?) con Ventresca.

La Cricca può studiare la Mappa di Lelia e decidere il percorso migliore per arrivare a Verrona, seguendo le varie linee tratteggiate e partendo dalla Tappa 1 per cercare di arrivare alla Tappa 6. Ogni tratto rappresenta un giorno di marcia di buon passo, effettuato tenendosi alla larga il più possibile da strade principali, villaggi e borgate.

Per ogni tratto di viaggio avviene un Evento, determinato lanciando 1d12 (vedi p. 167) e si potrebbe verificare un Incontro, determinato lanciando 1d12. Inoltre, durante questa fuga bisogna evitare di farsi raggiungere dai vari Inseguitori e stare attenti ai riposi.

Alcuni tratti di viaggio sono Tappe speciali, contraddistinte sulla Mappa da un numero. In quel caso non si lancia il dado ma si seguono le istruzioni del testo. La prima tappa, il Traghetto sul Rozza, è obbligatoria e la prima da cui partire, mentre l'ultima, l'Oltrefossa, rappresenta il punto di arrivo di questa scena.

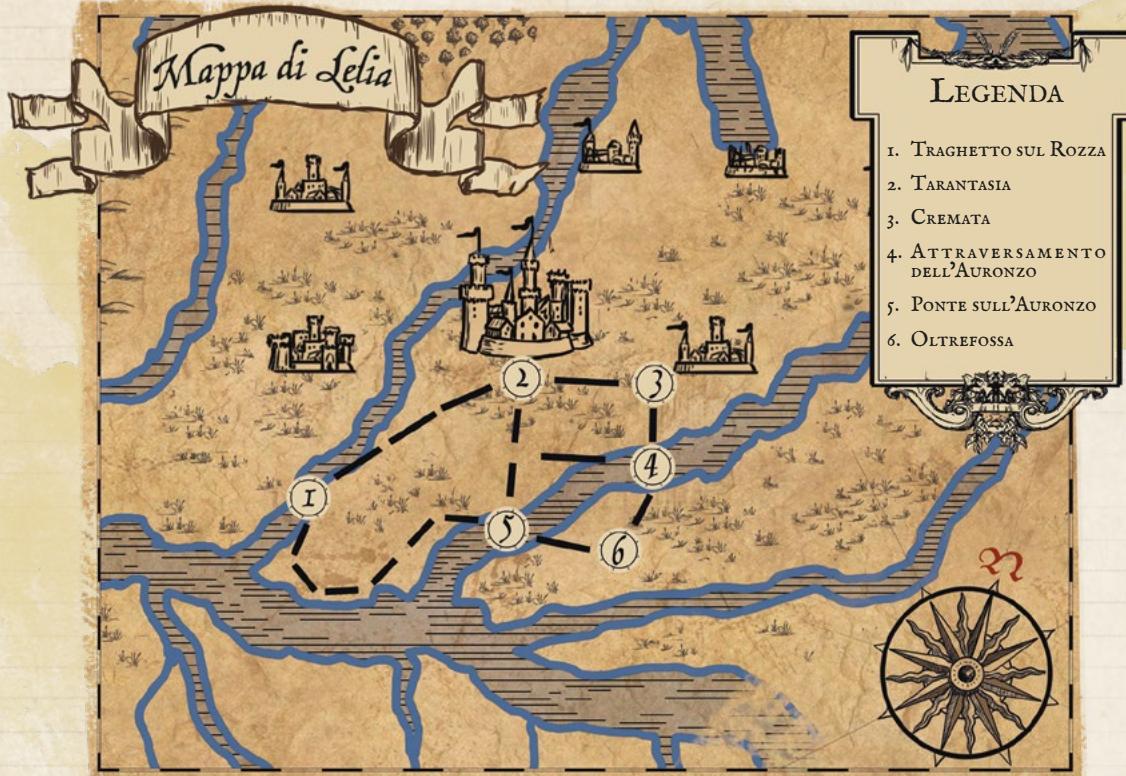
INSEGUITORI

Nel momento in cui partono dal loro nascondiglio, le Canaglie e Lelia sono braccate da diversi gruppi di Inseguitori:

Inseguitori della Comunella: Capitano **Indrico Varamengo***, 4 **picchieri comunali***, 2 **colubrinieri*** e 1 **maramaldo***. Quando raggiungono le Canaglie intimano loro di fermarsi e arrendersi; Indrico si comporta in maniera onorevole, propone un duello e condizioni eque.

Inseguitori dell'Impero: 1 **inquisitore imperiale***, 3 **lanzichenecchi*** e 1 **fellone***. Quando raggiungono le Canaglie partono all'assalto alla prima occasione; l'Inquisitore mira a eliminare tutte le Canaglie e portarsi via Lelia viva.

Inseguitori di Equitaglia: **Bobo Vez***, 2 **agenti di Equitaglia****. Quando raggiungono le Canaglie tendono loro un'imboscata; Bobo Vez accetta la resa, ma altrimenti combatte per uccidere tutte le Canaglie e catturare viva la sola Lelia.



Ciascuno di questi gruppi di Inseguitori parte da uno Svantaggio di 3, Svantaggio che può crescere o ridursi a seconda di come si muovono le Canaglie sulla Mappa. Il Condottiero deve tenere traccia dei gruppi che inseguono la Cricca e di quanto si avvicinano di giorno in giorno. Quando lo Svantaggio di uno degli Inseguitori arriva a 0, questi raggiunge le Canaglie e agisce come descritto.

Se un gruppo di Inseguitori viene sconfitto, non viene sostituito in tempo e il Condottiero non deve più tener conto delle variazioni al suo Svantaggio.



RIPOSARSI DURANTE L'INSEGUIMENTO

Durante l'Inseguimento, il sonno è scomodo, affrettato e breve, e non consente di effettuare un riposo breve, mentre fermarsi per un riposo lungo vorrebbe dire essere scoperti e catturati senza possibilità di salvezza: Lelia non lo consente. Se le Canaglie vogliono effettuare un riposo breve durante l'Inseguimento, devono impiegare un'intera giornata per riuscire a ristorarsi. A quel punto, il Condottiero lancia 1d6:

d6	Risultato
1	Gli Inseguitori dell'Impero riducono lo Svantaggio di 1.
2	Gli Inseguitori della Comunella riducono lo Svantaggio di 1.
3	Gli Inseguitori di Equitaglia riducono lo Svantaggio di 1.
4	Ognuno degli Inseguitori riduce lo Svantaggio di 1.
5	Nessuna variazione negli Svantaggi.
6	Ognuno degli Inseguitori aumenta lo Svantaggio di 1.



EVENTI DURANTE L'INSEGUIMENTO

Per ogni giorno di Inseguimento, e cioè per ogni tratto di viaggio percorso sulla mappa, è necessario lanciare 1d12 e vedere cosa succede:

Eventi durante l'Inseguimento

d12	Evento
1	Il viaggio prosegue in una zona allagata dall'ultimo inverno; se una Canaglia effettua con successo una prova di Intelligenza (Natura) con CD 13 è possibile ricordare che proseguendo verso nord si trovano delle altezze lungo cui proseguire in maniera più spedita; se ogni Canaglia fallisce la prova, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori si riduce di 1.
2	Il viaggio prosegue attraverso una zona acquitrinosa; se una Canaglia effettua con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 13 è possibile notare alcune tracce che conducono a un piccolo tratturo che procede più spedito; se ogni Canaglia fallisce la prova, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori si riduce di 1.
3	Il viaggio prosegue lungo un'antica via draconiana mezza sepolta dalla vegetazione; se una Canaglia effettua con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 13 è possibile notare un vecchio miliario che indica un villaggio poco più avanti, che sarebbe meglio evitare; se ogni Canaglia fallisce la prova, avviene un Incontro.
4	Il viaggio prosegue tra nebbia e piccole macchie di alberi; se una Canaglia effettua con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13 è possibile avvertire un lontano suono di campane provenire dalla direzione di marcia, un villaggio o un santuario che sarebbe meglio evitare; se ogni Canaglia fallisce la prova, avviene un Incontro.
5	Il viaggio prosegue tra pianure infestate di zanzare e campi incolti; se una Canaglia effettua con successo una prova di Intelligenza (Religione) con CD 13 è possibile ricordare che in questa zona ci dovrebbe essere una antica pieve, una chiesetta rurale da cui forse è meglio stare alla larga; se ogni Canaglia fallisce la prova, avviene un Incontro.
6	Il viaggio prosegue lungo il corso di fiumiciattoli e canali di irrigazione; se una Canaglia effettua con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15 è possibile ricordare di una battaglia combattuta nella zona non più di vent'anni prima, famosa perché le truppe vincitrici hanno usato un guado poco noto appena più a valle dell'attuale posizione; se almeno una Canaglia ha successo nella prova, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori aumenta di 1.
7	Il viaggio prosegue lungo una piccola selva di alberi; se una Canaglia effettua con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 13, issandosi su un albero per guardare tutto attorno si può individuare una scorciatoia poco battuta, ottima da percorrere; se almeno una Canaglia riesce nella prova, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori aumenta di 1.
8	Una giornata serena, in mezzo alle campagne; la Cricca può decidere se proseguire normalmente (in questo caso avviene un Incontro), oppure muoversi furtivamente; in quest'ultimo caso, la Cricca deve effettuare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15; se la prova riesce, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori aumenta di 1, altrimenti si riduce di 1 e avviene anche un Incontro.
9	Una giornata di piogge torrenziali; la Cricca può decidere se fermarsi e attendere al riparo che smetta di piovere (in questo caso non succede nulla), oppure avanzare in mezzo al nubifragio; in quest'ultimo caso, la Cricca deve effettuare una prova di gruppo di Costituzione con CD 15; se la prova riesce, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori aumenta di 1, altrimenti Lelia si ammala e deve rimanere all'asciutto per i due giorni successivi, e lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori si riduce di 1.
10	L'avanzata del gruppo è accompagnata dal lugubre richiamo dell'uccello padulo, presagio di sventura: ogni Canaglia deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10 per evitare che questi versi sinistri la turbino fino a farla fermare con le spalle al tronco di un albero, in attesa di un attacco che non arriverà mai: se anche una sola Canaglia si lascia deprimere e inquietare da questi versi, fallendo il tiro, ognuno degli Inseguitori riduce il proprio Svantaggio di 1.
11	Le Canaglie incrociano una Strada che non va da nessuna parte (vedi Brancalonia – Manuale di Ambientazione, pp. 84-85); se decidono di ignorarla, non succede nulla; altrimenti devono seguire la comune procedura, ma invece di tirare sulla quarta tabella, alla fine della strada si ritrovano alla prossima tappa del viaggio e ognuno degli Inseguitori aumenta il proprio Svantaggio di 1.
12	Qualcuno sta procedendo nella direzione della Cricca; la Cricca deve effettuare una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 12 per nascondersi, altrimenti avviene un Incontro.



TAPPE SPECIALI DELL'INSEGUIMENTO

1. TRAGHETTO SUL ROZZA. Lelia ha trovato un passaggio per arrivare dall'altro lato del fiume e lo ha già pagato, a peso d'oro, per la sua riservatezza. Tuttavia, il battelliere non è di sicuro una persona affidabile. Se le Canaglie lo apostrofano o lo osservano per cercare di capire se li tradirà, possono effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 13 e in caso di successo capire che appare ovvio che lo farà. Serviranno un po' di maniere forti, qualche expediente, della persuasione o delle minacce per convincerlo a evitarsi dei guai... altrimenti, venderà il gruppo al primo offerente: lancia 1d4.

d4	Risultato
1	Gli Inseguitori della Comunella riducono lo Svantaggio di 1.
2	Gli Inseguitori dell'Impero riducono lo Svantaggio di 1.
3	Gli Inseguitori di Equitaglia riducono lo Svantaggio di 1.
4	Ognuno degli Inseguitori riduce lo Svantaggio di 1.

2. TARANTASIA. I territori tra Pavida e Tarantasia sono constantemente pattugliati da entrambi gli eserciti e trovare delle vie poco frequentate è estremamente arduo. Come per altre città di rilievo della regione, cercare di entrare e nascondersi a Tarantasia è una follia, e Lelia non lo consentirà mai, perché il rischio di venire qui riconosciuta e catturata dai Dusconti o dai Del Torrione è altissimo. Se comunque la Cricca decide di passarci vicino e attraversare i suoi domini più stretti, lo Svantaggio degli Inseguitori dell'Impero aumenta di 2, mentre quello degli Inseguitori della Comunella e di Equitaglia si riduce di 1.

3. CREMATA. I territori tra Tarantasia e Cremata sono constantemente pattugliati dagli eserciti della Comunella, e trovare delle vie poco frequentate è estremamente arduo. Oltre al fatto che in città i fuggiaschi sarebbero facilmente riconoscibili, a quanto pare il centro è stato colpito da una pestilenza provocata a bella posta dagli inviati di Peste Tagliane, foraggiati dalle truppe imperiali. Ogni giorno un carro di monatti porta fuori dalla città dei cadaveri che vengono riversati nella fossa comune non lontana dai cancelli. Se comunque la Cricca decide di passarci vicino e attraversare i suoi domini funestati dalla piaga, lo Svantaggio di ognuno degli Inseguitori aumenta di 1. Più a nord di Cremata, in direzione di Mandovà, in questo momento si vanno radunando nuove armate imperiali, quindi Lelia taglia corto su ogni possibilità di procedere in quella direzione con uno sferzante "Mandovai, proprio..."

4. ATTRaversamento dell'Auronzo. Tutti i battelli e i traghetti di questa zona sono stati requisiti o sono sotto il controllo dell'Impero, e non è possibile utilizzarli. A meno che le Canaglie non abbiano un'idea migliore, l'unico modo per attraversare il fiume è quello di fare una nuotata notturna nelle acque fredde e tumultuose dell'Auronzo. Ogni Canaglia deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 13 o subire 1 livello di indebolimento. In ogni caso, una volta che la Cricca sia arrivata dall'altra parte del fiume, lo Svantaggio degli Inseguitori della Comunella aumenta di 1.

5. Ponte sull'Auronzo. Il celebre Ponte sull'Auronzo è caduto da qualche settimana in mano alle truppe della Comunella, ma è aperto al traffico comune. Le Canaglie possono cercare di camuffarsi, nascondersi sotto un carro o tra le merci, arrampicarsi lungo la travatura di legno sotto il piano del ponte o utilizzare qualsiasi trucco venga loro in mente. La CD per la prova, che rappresenta il livello di sorveglianza generale del ponte, è di 13. Fallire la prova non porta alla cattura della Canaglia ma piuttosto a sospetti da parte di guardie e viandanti e, subito dopo, alla denuncia. Per ogni fallimento, lo Svantaggio degli Inseguitori della Comunella o quello degli Inseguitori di Equitaglia si riduce di 1, in modo alternato. In ogni caso, una volta che la Cricca sia arrivata dall'altra parte del fiume, lo Svantaggio degli Inseguitori dell'Impero aumenta di 1.

6. OLTREFOSSA. La contrada paludosa che si trova tra l'Auronzo, il Fossa e l'Atesio viene comunemente chiamata "l'Oltrefossa", sia per la posizione geografica a nord del grande corso d'acqua pagano, che per la sua brutta fama di luogo pericoloso e letale. Prima di lasciarsi definitivamente gli Inseguitori alle spalle, bisogna attraversare rapidamente il punto più scoperto e vicino al fiume, dove i fuggitivi sono visibili a grande distanza. Si tratta di un territorio impervio da seguire, tra pozze, cespi e massi. Le Canaglie devono superare una prova di gruppo di Destrezza (Atletica) con CD 15, altrimenti lo Svantaggio di ciascuno degli Inseguitori si riduce di 1. Se a questo punto, la Cricca non viene raggiunta e attaccata, allora è fatta, e le Canaglie possono filarsela tra le paludi dell'Oltrefossa, lontano dai loro Inseguitori.

Dalla padella nella brace, ovviamente...



INCONTRI DURANTE L'INSEGUIMENTO

Ogni volta che si verifica un Incontro, lancia 1d12. In caso di Incontri particolari che si ripetano troppo spesso, o quando un determinato Incontro non avrebbe senso, passa al successivo.

Incontri durante l'Inseguimento

d12 Incontro

1	Il Nano Brega. Terrore del Fossa e della Pianura Pagana, il "Nano Brega" non è ben chiaro se sia un morgante affetto da nanismo, un pagano tozzo, massiccio e sempre ioso, un selvatico brado sempre in cerca di rissa, un capobandito alla macchia o una combinazione di tutto questo. Fatto sta che questo pagano** si lancia contro la Cricca urlando, accompagnato da alcuni scagnozzi (1d4 combattenti tribali). La fortuna è che, comunque vada lo scontro, il Nano Brega non tradirà le Canaglie con nessuno dei loro Inseguitori.
2	Impicconi. Le Canaglie incrociano 2d4 popolani, che sembrano riconoscerli e potrebbero decidere di venderli al primo che passa. Se la Cricca non prende provvedimenti, uno degli Inseguitori, a scelta del Condottiero, riduce il proprio Svantaggio di 1.
3	Lanzichenecchi. Le Canaglie incrociano una pattuglia di 1d4 + 1 lanzichenecchi* in viaggio, che li riconoscono. Potrebbero decidere di attaccarli o di informare immediatamente i loro superiori. Se la Cricca non prende provvedimenti, gli Inseguitori dell'Impero riducono il proprio Svantaggio di 1.
4	Colubrinieri. Le Canaglie incrociano 2 colubrinieri* della Comunella in missione, che li riconoscono. Potrebbero decidere di attaccarli o di informare immediatamente i loro superiori. Se la Cricca non prende provvedimenti, gli Inseguitori della Comunella riducono il proprio Svantaggio di 1.
5	Infami. Le Canaglie incrociano un gruppo di piantagrane allo sbando: 1 fellone* , 1 tagliagole** e 1d4 maramaldi* , disertori di uno dei due eserciti o semplici farabutti del Regno. Non riconoscono immediatamente le Canaglie, ma potrebbero attaccarli semplicemente per il loro oro. Se la Cricca non prende provvedimenti, gli Inseguitori di Equitaglia riducono il proprio Svantaggio di 1.
6	Fratelli di Taglia. C'è ancora onore tra i ladri! A meno che le Canaglie non siano divenute nel frattempo degli Infami, questa cricca si toglie il cappello nei confronti delle Taglie Forti appena incontrate e offre una mano per attraversare la zona più rapidamente e segretamente, sulle antiche vie del contrabbando locale. Tutti gli Inseguitori aumentano il loro Svantaggio di 1.
7	Folla inferocita. La Cricca arriva in una zona di campagne, fattorie e piccoli paesi, e la gente del posto la riconosce. Subito una folla inferocita** si leva al loro inseguimento. Inoltre, se la Cricca non prende provvedimenti, ognuno degli Inseguitori riduce il proprio Svantaggio di 1.
8	Messi Imperiali. Le Canaglie vengono avvistate e inseguite da una pattuglia di 1d4 messi imperiali* a cavallo sulle loro tracce. Potrebbero decidere di attaccarli o di informare immediatamente i loro superiori. Se la Cricca non prende provvedimenti, gli Inseguitori dell'Impero riducono il proprio Svantaggio di 1.
9	Picchieri Comunali. Le Canaglie incrociano un manipolo di 2d4 picchieri comunali* in missione, che li riconoscono. Potrebbero decidere di attaccarli o di informare immediatamente i loro superiori. Se la Cricca non prende provvedimenti, gli Inseguitori della Comunella riducono il proprio Svantaggio di 1.
10	Agenti di Equitaglia. Le Canaglie incrociano 1d4 agenti di Equitaglia** sulle loro tracce. Se la Cricca non prende provvedimenti, gli Inseguitori di Equitaglia riducono il proprio Svantaggio di 1.
11	Bettola. Le Canaglie incrociano un postaccio malfamato di campagna, frequentato da contrabbandieri, banditi e disertori. Se decidono di ignorarlo, non succede nulla; altrimenti, se vogliono entrarvi, il Condottiero può generare una Bettola con le regole presenti in <i>Brancalonia – Manuale di Ambientazione</i> , pp. 81-83, per poi valutare se sia il caso di scatenare qualche rissa o dei giochi da bettola, di farle mangiare e bere qualcosa; al momento di andarsene da questo ricovero per farabutti, ciascuna Canaglia potrebbe utilizzare gli effetti di un riposo breve, se lo desidera. In ogni caso, il Condottiero tira (una sola volta) per gli effetti del Riposo durante l'Inseguimento, ma utilizzando 1d4 + 2 invece di 1d6.
12	Venditori ambulanti. Le Canaglie incrociano un nutrito gruppo di merciai, stagnini e rigattieri girovaghi, in viaggio verso la prossima piazza di mercato. Se decidono di ignorarli, non succede nulla; altrimenti, se vogliono comprare dell'equipaggiamento, armi, armature e intrugli, possono mercanteggiare a piacimento. Il Condottiero deve considerare che è tutto equipaggiamento contraffatto! Gli ambulanti sono molto emotivi quando si tratta di ricercati e cacciatori di taglie: se hanno fatto amicizia e buoni affari con le Canaglie, quando verranno interrogati forniranno informazioni fuorvianti (ognuno degli Inseguitori aumenta lo Svantaggio di 1); se hanno litigato con le Canaglie o queste si sono lamentate, racconteranno a tutti dove sono dirette (ognuno degli Inseguitori riduce lo Svantaggio di 1); se le Canaglie se ne sono andate via senza fermarsi, terranno la bocca chiusa (nessuna variazione negli Svantaggi).

SCENA 2 – L'ARROTINO E LA VELOSA

Una volta giunti nell'Oltrefossa, la pista dei fuggitivi si raffredda e gli inseguitori perdono terreno, non avendo più idea di dove cercare...

La contrada che il gruppo sta attraversando è del tutto disabitata (chissà poi perché...) e frequentata al massimo da pagani bradi, selvatici isolati, passatori ed eremiti, che hanno imparato a evitare i dintorni.

A insaputa delle Canaglie e di Lelia, infatti, la zona è territorio di caccia di un mostro pericoloso e malevolo, una velosa, e anche i pochi pescatori dell'Oltrefossa, che vivono lontano da tutti in minuscoli villaggi e capanni isolati, se ne tengono ben lontani.

Ma tutto questo le Canaglie, mentre passano accanto a un'altura sperduta nella nebbia, non lo sanno. Quello che sanno è che, finalmente, dopo tanti giorni di fuga, non hanno più la minaccia della Forca che pende su di loro (in tutti i sensi), e possono tirare il fiato e recuperare le proprie forze.

O perlomeno questo è quello che credono...

Ma i pericoli mortali non vengono mai da soli.

Mentre le Canaglie e Lelia percorrono questa landa desolata, si sente un celebre, allegro richiamo: "Donne, è arrivato l'arrotino..."

Poco dopo, una figura spunta lungo una pista alla loro sinistra, chiamando a gran voce e spingendo un carretto, e si dirige direttamente verso di loro. Probabilmente lo hanno già visto a Pavia: è l'**Arrotino***...

Questo efferato ed esperto cacciatore di taglie ha avuto nei giorni scorsi, durante l'Inseguimento, delle soffiate sui movimenti della Cricca, ma al contrario degli altri inseguitori ha immaginato dove i fuggitivi fossero diretti e ha deciso di anticiparli viaggiando via fiume per poi venire loro incontro una volta superato il fiume Atesio. Il suo piano, a quanto pare, ha avuto successo...

La presenza di questo individuo bonario e anziano in mezzo alle paludi e alle sterpaglie disabitate dell'Oltrefossa non è l'unica cosa inquietante, visto che tre "Donne" per l'appunto (per loro puoi utilizzare le statistiche del **pagano****) emergono da alcuni nascondigli lì attorno e si preparano a circondare minacciosamente il gruppo.

Dovrebbe essere evidente per le Canaglie che il gruppo degli assalitori è troppo forte per loro. Se dovesse servire, il Condottiero può aumentare il numero delle Donne e la stessa Lelia potrebbe terrorizzarli: "Quello è l'arrotino, l'ho visto discutere una volta con Reginaldo... il più spietato assassino prezzolato del Regno di Taglia... fuggiamo!"

Naturalmente, il gruppo potrebbe decidere di affrontare l'Arrotino e le sue Donne proprio lì, in mezzo alla piana mezza allagata, ma una bella fuga renderà tutto più emozionante (e paradossalmente, più facile) visto che dopo una rapida ritirata si troveranno di fronte all'imboccatura di un anfratto che si apre nell'altura lì vicino... il cunicolo sembra proprio il posto ideale per tendere un agguato ai loro inseguitori...

"Entrati nella grotta, la prima cosa che le Canaglie vedono è la grotta"

- PELIO E I RACCONTI RIGIDI,
CELEBRE CRICCA DI GUAPPI DI
TARANTASIA -







IMBOSCATA E ATTACCO

Le Aree 3, 4 e 5 sono quelle ideali per attendere l'arrotino e la sua banda, e farli cadere in un'imboscata. Se le Canaglie sono fuggite nella grotta, i loro inseguitori impiegheranno qualche minuto prima di entrare, cercando di capire il da farsi: giusto il tempo di organizzarsi per bene... inoltre, l'**arrotino*** lascia fuori un paio delle sue Donne a sorvegliare la piccola altura per evitare che la Cricca fugga da qualche apertura secondaria, e questo la avvantaggia ulteriormente.

Tuttavia, combattere in questi antri causa anche uno spiacevole effetto collaterale: la **vellosa*** dell'Area 15 sente il clangore di armi e le grida, e accorre per vedere cosa c'è per cena, percorrendo la galleria subacquea e attaccando immediatamente con la sua azione leggendaria di Straripare, per poi mettersi tra l'ingresso e gli intrusi.

A quel punto, buona fortuna a tutti: la cosa più astuta da fare è lasciare che aggressori e mostro se la vedano tra di loro, per poi darsela a gambe, oppure coalizzarsi contro la bestiaccia.

Se le cose si mettono troppo male, ferito o meno l'arrotino, dopo aver ricevuto un paio di colpi dolorosi ed essere scesa a 100 punti ferita o meno, la vellosa si getta nuovamente in acqua e ritorna nella propria tana, preparandosi a un'eventuale estrema difesa nell'Area 15.

La tana della vellosa è composta da diversi ambienti naturali, scavati direttamente nella roccia, e da anfratti e pareti che si allargano e si stringono. L'altezza e la larghezza variano a seconda della zona, ma l'altezza dei soffitti rocciosi non è mai inferiore ai 6 metri, a meno che diversamente specificato. In tutta la tana c'è un forte odore rancido e le pareti e il pavimento sono spesso viscidi e scivolosi, essendo ricoperti di muschio, fango e vegetazione. Tutti gli ambienti sono bui o fiocamente illuminati.

- 1. INGRESSO.** Lungo il fianco dell'altura si trova uno stretto recesso parzialmente coperto da una recente frana. Un rivolo d'acqua esce dal cuore della collinetta e va in direzione della palude, mentre un cunicolo serpeggia accanto alla frana verso l'interno e conduce a un laghetto sotterraneo.
- 2. PANTANO.** Accanto al fianco dell'altura si estende un freddo e torbido pantano. È facile notare le impronte di diversi animali che si recano quotidianamente all'abbeverata: cinghiali, cervi e asini selvatici. Se le Canaglie cercano un po' in giro, superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 è possibile rinvenire una coscia putrefatta di bovino sul fondale fangoso. Un personaggio può raccoglierla e studiarla; superando una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 si capisce che è stata staccata da un morso e nella carne è ancora conficcato un aculeo, che ha causato necrosi nella zona della puntura.
- 3. STAGNO PROFONDO.** Un laghetto sotterraneo verdastro e pieno di vegetazione, che copre totalmente la visuale del fondo. Se un personaggio ha velocità di nuoto, questa viene dimezzata per la presenza di densi banchi di alghe lacustri sul fondale, profondo 4,5 metri. In mezzo alle alghe si apre l'imboccatura di una galleria subacquea (vedi Area 6).
- 4. SPONDA FANGOSA.** La sponda del laghetto è umida e ricoperta di fango, su cui si possono notare orme gigantesche e strisciate. Una creatura che si muove sul bordo dello stagno deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o cadere nel laghetto, visto che il margine è estremamente scivoloso e friabile. Per uscire dallo stagno e tornare a riva è necessario usare una fune o superare una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15, visto che a ogni tentativo il bordo frana sempre più.
- 5. RIFUGIO ABBANDONATO.** Uno stretto passaggio conduce a un qualche antico covo abbandonato, probabilmente di contrabbandieri o briganti della regione. Si distinguono ancora tre giacigli, un tavolo e delle botti, ma ogni sostanza deperibile è marcia e infestata dai vermi. Uno scheletro con un lungo aculeo infilato nel torace giace a terra scomposto, ma il pungiglione ha perso da tempo il suo veleno. In un forziere ben chiuso sono presenti equipaggiamenti scadenti a discrezione del Condottiero, di rarità comune, ed eventualmente qualche intruglio (un paio tra quelli presenti in questo manuale a scelta del Condottiero) e 50 monete d'oro.
- 6. GALLERIA SUBACQUEA.** Un cunicolo completamente allagato, buio e lungo, ma ampio abbastanza da farci passare... ehm... una qualche grossa bestiaccia. La galleria non trafora la roccia ma un fango estremamente indurito e, se qualcuno riesce a vedere, è facile distinguere i segni degli enormi artigli che l'hanno scavato. Dopo una prima fase di discesa, risale verso l'alto per poco più di una dozzina di metri di percorso. A discrezione del Condottiero, possono essere richieste delle prove di nuoto in apnea da superare, in pratica delle prove di Forza (Atletica) con CD 13.

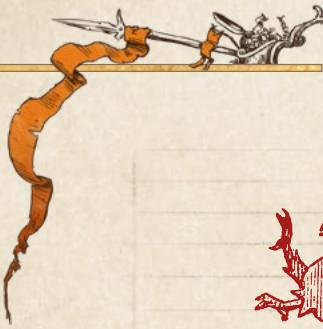


- 7. SECONDO STAGNO.** Emergendo dalla galleria subacquea ci si ritrova in questo secondo stagno, meno profondo del primo, in cui l'acqua arriva a circa un metro di profondità. Tutta l'area è considerata come terreno difficile.
- 8. SPONDA ASCIUTTA.** Anche questa parte del complesso di grotte ha un suolo fangoso ricoperto da strisciate e orme di velosa, ma qui il terreno è più solido e non rischia di franare. I resti di un corpo umano spolpato fino all'osso giacciono sulla riva, ormai incastriati nel fango e ricoperti, nelle parti a vista, da una patina mucillaginosa.

9. GALLERIA ASCIUTTA. Un'altra galleria completamente scavata nel durissimo fango secolare che costituisce parte dell'altura. Le tracce di artigli e le orme sono evidenti, assieme a un certo tanfo che inizia a farsi sentire. Se la vellosa è apparsa nell'Area 3 e 4 per combattere gli intrusi, qui adesso si distinguono macchie di sangue e altri segni delle ferite subite. Il cunicolo permette il passaggio di una creatura alla volta.

10. GROTTA CON STALATTITI. Questa grotta è di nuovo costituita da viva roccia e il millenario percolare delle acque piovane nel terreno soprastante ha causato la formazione di alcune stalattiti e stalagmiti. Qualsiasi rumore provocato in questo ambiente riecheggia tutto intorno e potrebbe allertare la vellosa dell'arrivo di intrusi. La grotta, inoltre, puzza di marcio e letame (vedi Area 12).





IL TESORO DELLA VELLOSA E DELL'ARROTINO

Per decenni il mostro dell'Oltre-fossa ha accumulato resti umani e ciarpame trovato sulle sue vittime e, dopotutto, è pur sempre un drago...

Peccato che la maggior parte dei suoi "tesori" siano materiale scadente e ormai del tutto inutilizzabile!

Tra le varie cose inutili, a parte vari mucchi di monetaglia, per un totale di 2d6 x 100 monete d'oro, ci sono un *martello di-strutto**, un *ponzonetto millestrati multifunzione**, e una *statuina del potere mediocre: piccione di piombo**, più tutto quello che il Condottiero ritiene sia giusto trovare lì in mezzo...

D'altra parte, l'arrotino è invece bello foderato di denaro, con nel borsello qualcosa come 1.000 monete d'oro. Il suo carretto poi è completamente carico di ogni sorta di arma da taglio e da punta, tutte di ottima qualità, per non parlare del fatto che ci siano degli strumenti da fabbro di una fattura talmente raffinata, che chi li utilizza può aggiungere +1 alle prove di abilità effettuate utilizzando quegli strumenti.

Infine, nascosta in uno scomparto segreto, si trova la sua arma più preziosa, una *katania** di origine zagaraiana.

11. CUNICOLO BLOCCATO. Questo passaggio è franato decenni or sono, ma scavando per qualche ora con gli strumenti adatti e senza venire disturbati, permette di aprirsi un'uscita secondaria dall'altro lato dell'altura.

12. FUNGHI DEI RECESSI. Quest'angolo di caverna è stato invaso da enormi e disgustosi "vesciconi", funghi globulari di colore marrone, che prosperano grazie ai liquami ed escrementi che la velosa lascia qui attorno. Il fetore che si respira nelle aree precedenti proviene tutto da questa sezione della sua tana. Il suolo è coperto di mucillagine liquamosa ed è estremamente scivoloso. Chiunque attraversi questa zona e non supera un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, scivola malamente e cade addosso a un vescicone, che a quel punto si spacca e rigetta addosso al malcapitato una quantità eccezionale di liquido giallastro e fetido, che lo imbratta da capo a piedi. A quel punto, la vittima deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è afflitta da conati, spasmi e brividi incontrollabili, acquisendo 1 livello di indebolimento; inoltre, subisce la condizione avvelenato fino a quando non lava via completamente il liquame dei vesciconi e beve 1 litro di acqua pura.

13. TANA DELLA VELLOSA. Questo vasto antro dalle pareti rocciose è illuminato da luce fioca grazie a una fenditura verso l'aria aperta non più larga di un metro presente lungo la volta naturale che lo chiude dall'alto. Nella grotta ci sono tre grandi pozze d'acqua, ognuna profonda circa un metro e considerata terreno difficile. Al contrario delle pareti, il terreno è fangoso e ricoperto di impronte. Dall'Area 15 proviene un fiebole lamento.

14. MUCCHIO DI ALGHE. Questo grosso ammasso di alghe, in mezzo a una delle pozze, è in realtà la **vellosa*** nel suo più classico gesto di mimetismo. Se la Cricca è giunta qui al suo inseguimento, il mostro tenta comunque di imbrogliarla in questo modo, altrimenti questa è davvero la sua tecnica più astuta per assalire di sorpresa i pochi folli che finiscono nella sua tana. La vellosa non tollera in alcun modo che qualcuno possa invadere la sua tana. Finché le Canaglie rimangono nelle Aree 13, 14 e 15 combatte fino alla morte. Se i suoi punti ferita rimangono sopra la metà, inoltre, insegue da presso tutti quelli che dovessero cercare di scappare verso la galleria subacquea e poi verso l'esterno.

15. GIACIGLIO DELLA VELLOSA. Questa sorta di nido artificiale è stato eretto qui dal mostro titolare della tana, con rami, ossa, mute di pelle e aculei persi da lui stesso, fango e altri resti poco distinguibili. Un pescatore del posto, Poraccio, giace lì in mezzo, moribondo e con le gambe sfracellate, in attesa di essere divorato al prossimo spuntino della vellosa. Se le Canaglie si aggirano lì attorno o interagiscono con Poraccio, e la vellosa è ancora nascosta, il mostro le attacca e questa volta all'ultimo sangue (il loro...).





SCENA 3 – LA RINNEGATA

Di ritorno, in un modo o nell'altro, dagli acquitrini attorno alla tana della vellosa, la Cricca viene di nuovo raggiunta da una figura estranea.

Questa volta si tratta di Sora Tana, una Rinnegata della Forca che si è rifugiata mesi addietro proprio nei dintorni, presso un capanno da pescatore sui canali dell'Oltrefossa, per sfuggire anche lei all'Impero come adesso stanno facendo le Canaglie.

Sora Tana ha visto arrivare l'arrotino nella zona e lo ha riconosciuto, grazie ai propri trascorsi nell'Ordine della Forca. Curiosa di quale fosse il suo obiettivo, l'ha seguito da lontano e spiato per giorni le sue mosse, fino all'arrivo della Cricca.

Se anzi quest'ultima dovesse essere in difficoltà con l'arrotino e la vellosa, Sora Tana è un utile strumento nelle mani del Condottiero per risolvere le situazioni più pericolose ed evitare un completo massacro.

Ad ogni modo, alla fine del confronto con questi due soverchianti pericoli, Sora Tana si presenta e afferma senza mezzi termini che lei ha un conto in sospeso con Lord Valter e l'Ordine della Forca, e non tradirà le Canaglie in fuga. Riconosce fin da subito Lelia e si inchina, mostrandole rispetto: dopotutto, possiede ancora molto dell'intuito e dei misticci poteri che ha sviluppato per anni...

Sora Tana afferma di ammirare la Cricca per quello che sta facendo, o almeno che lei crede stia facendo, ovvero cercare di sovvertire i crudeli Inquisitori e i potenti Cavalieri Neri, e si offre di farle da guida, condurla al suo rifugio e poi in salvo oltre Verrona!

CONCLUSIONE

Per prima cosa Sora Tana conduce le Canaglie nel proprio rifugio, dove tutti possono guarire dalle ferite e dalla spessa-tesza subite negli ultimi giorni con un riposo lungo. Nessuno degli Inseguitori li troverà: dopotutto Sora Tana sa come nascondersi ed è sfuggita per mesi agli stessi Inquisitori Imperiali...

Quando sono tutti pronti, la Cricca riprende il viaggio verso Verrona e in soli tre giorni varca l'Atesio e arriva in vista della città.

Poco c'è da gioire, poiché davanti a essa si estende un enorme campo di battaglia...

I SEGRETI DI SORA TANA

L'incontro con Sora Tana è fondamentale per il prosieguo del Colpo Grosso, visto che la rinnegata è l'unica che può trasformare la disfatta subita a Pavida in un trionfo ancora più stupefacente. Lei, infatti, conosce diversi segreti dell'Ordine, compreso il fatto che il Tesoro Imperiale sia stato trafugato per anni, moneta dopo moneta, dagli stessi Inquisitori che dovevano sorvegliarlo, e trasportato in grossa parte nelle camere segrete del Priorato della Forca di Aquisgrama dove adesso si trova.

Un altro segreto fondamentale è quello degli Snodi Scorsi, degli artefatti mistici di grande potere il cui funzionamento è stato creato a imitazione di quello dei Camini delle Befane, e che permettono ai membri dell'Ordine di viaggiare in maniera istantanea tra i Tribunali sparsi da un luogo all'altro del continente. Questi *teleportali* potrebbero essere utilizzati allo scopo di entrare e uscire dal Priorato per effettuare il Colpo Grosso definitivo: dopotutto, con la guerra in corso, quasi tutti gli Inquisitori e i Cavalieri Neri si trovano nel Regno di Taglia e il quartier generale dell'Ordine è quasi sguarnito!

Sora Tana sa come attivare gli Snodi Scorsi e conosce l'ubicazione dei più vicini. Uno di essi è a Pavida, proprio nei quartieri di Reginaldo, ed è quello usato da Lord Valter e dagli altri Cavalieri Neri per trafugare i fondi imperiali. Il problema è che esso è attivo, ben sorvegliato e connesso continuamente con il Priorato. Un altro di questi artefatti straordinari, però, si trova a Verrona, attualmente disattivato, ed è quello che il gruppo potrebbe utilizzare per entrare e uscire di nascosto dal Priorato.

D'altra parte, l'unico interesse di Sora Tana è quello di poter infliggere una batosta all'Ordine, e magari ritrovare e salvare gli apprendisti che ancora si addestrano nel Priorato di Aquisgrama, distruggerlo dall'interno ed eradicare le fonti di potere della Forca...

Se la Cricca accetta la rinnegata nel gruppo e acconsente ad aiutarla nella propria missione, poi tutti insieme potranno partire per Verrona e riprendere il Colpo Grosso da dove è stato interrotto... adesso la Forca ha davvero tutti i motivi per tremare!

Se l'incontro con Sora Tana non può avvenire per qualsiasi motivo, e se ce ne sono le premesse, il gruppo potrebbe invece essere raggiunto, sempre in questa zona, da Calebo, il rinnegato che si nascondeva a Pavida. Calebo potrebbe fornire le stesse informazioni e proporre il medesimo piano.



L'assalto alla Torre Nera

— E P I S O D I O V I I I —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 5° LIVELLO ED ESSERE RIUSCITI A SFUGGIRE AGLI EMISSARI DELLA FORCA ATTRAVERSO LA PIANURA PAGANA, FINO A GIUNGERE IN VISTA DI VERRONA. CON LORO DOVREBBERO VIAGGIARE LA PRINCIPESSA LELIA, IL LORO CAPOBANDA, NONCHÉ SORA TANA, O UN ALTRO DEI RINNEGATI DELLA FORCA, ANCH'ESSA SFUGGITA ALLE SINISTRE TRAME DEL PRIORE, DEGLI INQUISITORI IMPERIALI E DEI CAVALIERI NERI.

LA CRICCA HA POTUTO RIPOSARSI ALCUNI GIORNI NEL RIFUGIO DI SORA TANA; QUINDI, AL MOMENTO DI INIZIARE QUESTO EPISODIO, SI TROVA A GODERE DI TUTTI I BENEFICI DI UN RIPOSO LUNGO.

TUTTE LE TAGLIE SULLE LORO TESTE SONO TAGLIE FORTI, CONFERENDO LORO UN BONUS DI NOMEA DI 2.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

La guerra non sta andando benissimo per gli Imperiali, a quanto pare. Mentre più a ovest lo scontro tra gli eserciti altomanni e la Comunella è in stallo da mesi, quella che era un caposaldo dell'avanzata dell'armata di Reginaldo fin dalle prime settimane, Verrona, è stata di recente riconquistata dai Vortigani ed è di nuovo al centro di scontri e assalti alle mura.

Adesso la città appare divisa a metà: gli imperiali sono accuartierati dentro la cerchia più meridionale delle sue cinte difensive, la cosiddetta Parte Sinistrata, ma contemporaneamente ne assediano il cuore, tornato in mano alla Comunella da qualche settimana, la Parte Centrata. Le porte e i canali delle mura più interne sono tutte doppiamente presidiati, da un lato e dall'altro, e il duplice serrame rende la Parte Centrata di Verrona inavvicinabile dall'esterno, e ciò vale anche per la Cricca...

Colubrinieri e picchieri fanno da vedetta sulle sue mura, scaricando di tanto in tanto qualche colpo di spingarda sugli imperiali. D'altra parte, lente colonne di fumo si alzano qua e là in mezzo alla campagna, nella Parte Sinistrata e in quella Addestrata della città, mentre catapulte e altre armi d'assedio altomanne si spostano sul terreno fangoso, bersagliando gli spalti e le torri dei difensori.

In particolar modo, ciò che attira maggiormente l'attenzione è una torre mastodontica ricoperta di una qualche sostanza nera, ignifuga e protettiva, che incombe sui rioni sinistrati. Si tratta della temibile Torre Nera: una vera e propria fortezza semovente, gremita di soldati e dotata di diverse armi ossidionali. Gli imperiali hanno abbattuto tutti gli edifici sulla sua traiettoria e hanno completato un terrapieno per farle superare il fiume che circonda la città, in modo da

portarla a tiro delle mura della Parte Centrata per l'indomani, e scatenare così l'assalto finale.

Quando ci saranno riusciti, la resistenza di Verrona si potrà dire conclusa...

Su questo punto, Lelia e Sora Tana sembrano concordi: la Torre Nera deve essere sabotata e l'assedio deve continuare a protrarsi in una fase di stallo indeterminata, altrimenti non ci sarà modo di raggiungere il Palazzo dei Cansignori e attivare lo Snodo Scorsoio.

Il piano è semplice quanto suicida: recuperare i piani di costruzione della torre dagli accampamenti dei genieri che la circondano, per poi trovare il modo di infiltrarsi nella struttura e distruggerla dall'interno...

Montare e smontare una struttura simile è infatti impossibile senza dettagliati piani e progetti, e solo questi possono rivelare alla Cricca un modo per infilarvisi dentro che non sia semplicemente "bussare al portello principale per farsi aprire", o per sabotarla dall'interno in maniera irrecuperabile. Qualsiasi altro tipo di sabotaggio sarebbe solo temporaneo o verrebbe fermato da decine di soldati inferociti, senza sortire alcun effetto concreto.

Invece, la Torre Nera va distrutta da dentro: non c'è altro modo!

Facile a dirsi, vero?



RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Non è finita fin quando non è finita!

Dopo diversi giorni trascorsi nell'Oltrefossa, tolti di mezzo gli inseguitori più pressanti e il pericolosissimo arrotino, le Canaglie hanno recuperato le forze e la determinazione.

Seguendo le informazioni e le istruzioni di Sora Tana, la banda adesso sa che è possibile raggiungere Aquisgrama in un batter d'occhio e in gran segreto, tramite lo Snodo Scorsorio che si trova nel cuore di Verrona, nel Palazzo dei Can-signori. Qui la rinnegata potrà avere la sua vendetta contro



la Forca, mentre le Canaglie potranno mettere mano al vero Tesoro Imperiale!

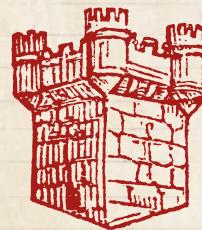
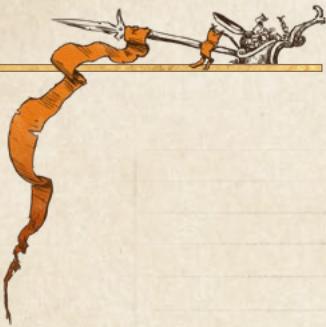
Per poterci riuscire, tuttavia, la banda deve fare in modo di sabotare la Torre Nera, la colossale arma d'assedio imperiale che sta per rivoltare le sorti dell'assedio di Verrona. Se infatti gli Altomanni dovessero riuscire a usarla per riconquistare la città, questa verrebbe nuovamente e definitivamente devasta-ta e il vecchio quartier generale tornerebbe in mano loro, rendendo ancora più difficile infiltrarsi al Palazzo.

Insomma, Verrona deve rimanere in stato d'assedio ancora per qualche tempo, in modo tale che assedianti e difensori siano tutti troppo impegnati sulle mura per occuparsi di quanto avviene nel cuore della Parte Centrata della città. E l'unico modo perché ciò accada è distruggere l'arma che por-terebbe inevitabilmente gli imperiali a trionfare!

L'attacco alle mura di Verrona è previsto per l'indomani mattina: nel corso della notte precedente, le Canaglie devo-no infiltrarsi nel campo imperiale, rubare i piani della Torre

Nera e trovare un modo per infilarsi al suo interno, per poi sabotarla da dentro.

Cosa potrebbe mai andare storto?



LA TORRE NERA

Gioiello di ingegneria ossidionale e ineguagliato apparato da guerra, la Torre Nera non può spostarsi per lunghe distanze, ma viene di volta in volta smontata, trasportata su decine di carri rinforzati e rimontata sui campi di battaglia dove serve, da un piccolo esercito di congegneri e inservienti addestrati per questa specifica funzione.

Adesso che è stata completamente rimontata, appare in tutta la sua imponenza: alta circa 30 metri, è in grado di sopravanzare dall'alto le mura di quasi tutte le città conosciute, ed è in più dotata di armi da fuoco, trabucchi e balliste.

La sua struttura è costituita da numerosi strati di fasciame ligneo, sorretti da una intelaiatura di travi portanti, rivestiti di placche metalliche e resina protettiva. Il suo principale segreto di costruzione è che le pareti interne e le colossali travature principali non sono inchiodate tra loro, ma unite assieme da giunti e snodi mobili e adattabili, come quelli delle carrozze tauringane o dei velieri vortigani, per renderla più manovrabile e resistente.

Le sue parti metalliche e meccaniche vengono incatramate e oliate continuamente da un piccolo contingente di inservienti, e vi sono perfino due livelli che possono ruotare liberamente rispetto all'asse centrale, orientando alla bisogna bombarde e armi d'assedio.

Diverse feritoie, aperture e oblò si affacciano verso l'esterno ai livelli superiori, per il resto gli ambienti sono rischiarati da lumi a olio immersi in bocce di acqua, costruite per evitare incendi accidentali.

Ogni livello è un parallelepipedo di 8 metri di lato e grossomodo 6 di altezza, anche se in genere i tre metri superiori di ogni ambiente sono occupati da una ragnatela di funi, snodi e tiranti, simili alle dotazioni dei più grandi galeoni d'alto mare, che servono a bloccare, liberare e reconfigurare le pareti esterne e interne e l'assetto della torre. Dalle navi più avanzate prende anche il nome dei suoi "Ponti", mentre alcune grandi caldaie della Sala Macchine forniscono la forza a vapore necessaria per far girare le immense ruote laterali, manovrate da un enorme timone situato al penultimo livello, il Ponte di Comando. Un sistema di canne d'ottone collega tutti i livelli e permette di trasmettere la voce e gli ordini da un piano all'altro, mentre la comunicazione fisica tra i Ponti è deputata ad ampie e robuste scale a pioli, connesse a larghe botole di 3 x 3 metri, spesso chiuse dall'alto per evitare incursioni non autorizzate.

L'intero livello inferiore è occupato da rondelle e ingranaggi che servono a muovere la torre e manovrarne le enormi ruote, che possono all'occorrenza anche venire coperte da titanici cingoli di cuoio.

Le porte d'accesso sono al livello immediatamente superiore, il Ponte Corridoio, ma sono accuratamente presidiate e sbarcate dall'interno, proprio per impedire sabotaggi e spionaggio. I lanzichenecchi all'interno della Torre Nera occupano in genere questo livello e sono dei doppio soldo scelti, il cui compito principale è difendere la struttura da attacchi e sabotaggi.

Il resto dell'"equipaggio" della Torre Nera conta decine di uomini, tra balestrieri, inservienti e manovratori, più uno speciale pilota che prende posto sul Ponte di Comando e riceve i propri ordini dall'ufficiale che condivide con lui la plancia.



SCENA I – I PIANI DELLA TORRE NERA

Il territorio attorno Verrona è battuto da ricognitori e vedette, per non parlare dei carri di vettovagliamento che qui giungono lungo le vie principali, o dei taglialegna che devastano i boschi circostanti per inviare verso l'accampamento imperiale legname da costruzione e ciocchi da ardere.

Alla vista della Torre Nera, Lelia appare nervosa e titubante, poiché conosce il pericolo che essa rappresenta quando utilizzata dall'Impero negli assedi. La straordinaria macchina da guerra è stata rimontata nei giorni scorsi ed è stata equipaggiata per tutta la giornata, in vista di un assalto imminente, verosimilmente alle prime luci del mattino successivo. La struttura colossale si trova appena a sud del fiume Atesio, a distanza di sicurezza dalle bordate dei difensori e lontano dal grosso accentramento delle forze altomanne, ma circondata e protetta da diverse centinaia di soldati, congegneri e felloni al seguito dell'esercito.

Fuori da Verrona e all'interno della Parte Sinistrata della città, gli imperiali hanno occupato edifici sgomberati e rizzato le loro tende per ogni dove, in un marasma abbastanza insolito per l'organizzazione imperiale. Evidentemente la lontananza dell'Arcicancelliere e dell'Alto Comando si fa qui sentire e molte colonne sembrano lasciate un po' allo sbando.

Questo però non significa disattenzione: infiltrarsi nell'accampamento, raggiungere il recinto dei congegneri e recuperare i piani della Torre Nera non è affatto una passeggiata!

Mentre Lelia rimane fuori la portata dai ricognitori, per prima cosa, le Canaglie devono sgattaiolare nella parte esterna dell'accampamento, tra le tende dei genieri e degli artiglieri che negli scorsi giorni si sono occupati di ricostruire la titanica macchina da guerra e di dotarla di tutto punto.

Qui si trova un ampio padiglione occupato dai capi congegneri imperiali e da un paio di ufficiali. La principessa ne è sicura, perché ha già assistito nei mesi precedenti alla fuga a tali manovre: è lì che sono conservati i piani della Torre Nera!

Questa sezione dell'accampamento altomanno è sorvegliata da **felloni*** e **lanzichenecchi***, compresi numerosi **lanzichenecchi doppio soldo***. Il tasso di allerta e attenzione dei soldati qui è alto, ma non estremo: dopotutto nessuno si aspetta quello che le Canaglie hanno in mente. Inoltre, adesso che la Torre Nera è completamente ricostruita, è quella a essere maniacalmente sorvegliata, mentre la sorveglianza del padiglione dei capi congegneri è abbastanza leggera.

All'esterno di quest'ultimo si trovano di piantone continuamente 4 **lanzichenecchi doppio soldo***, mentre all'interno risiedono 1 **lanzichenecco ufficiale***, 2 **messi imperiali*** e 4 congegneri di alto profilo (**popolani**).

Per prove di interazione sociale, inganno o furtività pensate e preparate con una certa intelligenza, la CD media è 15. D'altra parte, basta un solo grido di allarme da queste parti per mettere in azione un numero di soldati soverchiante...

La strategia è lasciata completamente all'inventiva dei giocatori: la Cricca potrebbe ancora avere i lasciapassare o le lettere d'incarico imperiali, oppure deve procurarsi divise, insegne e documenti adeguati, per poi tentare sotterfugi e prove di furtività. Non si tratta di qualcosa di banale, ma ormai le Canaglie dovrebbero essere molto sgamate e avere più di un asso nella manica a riguardo.

In caso le Canaglie avessero dei problemi, può intervenire **Sora Tana***, usando l'Inganno della Forca.

SCENA 2 – ATTACCO ALLA TORRE NERA

Una volta ottenuti i piani della Torre Nera, ed essendo ormai sul posto, le Canaglie possono infiltrarsi nell'immane struttura, che tuttavia risulta molto meglio sorvegliata della tenda dei congegneri. Attorno a essa vi sono decine di **lanzichenecchi*** di guardia e perfino un piccolo contingente di 4 **giganti imperiali***, che sono specificamente deputati all'assemblaggio e al munitionamento della Torre.

Oltre a fornire alle Canaglie una perfetta prospettiva dei diversi livelli della Torre, nonché il modo per sabotarla in via definitiva (vedi più avanti), i piani forniscono anche l'ubicazione dell'unica possibile via d'accesso alla struttura, una volta serrato il portellone del Ponte Corridoio.

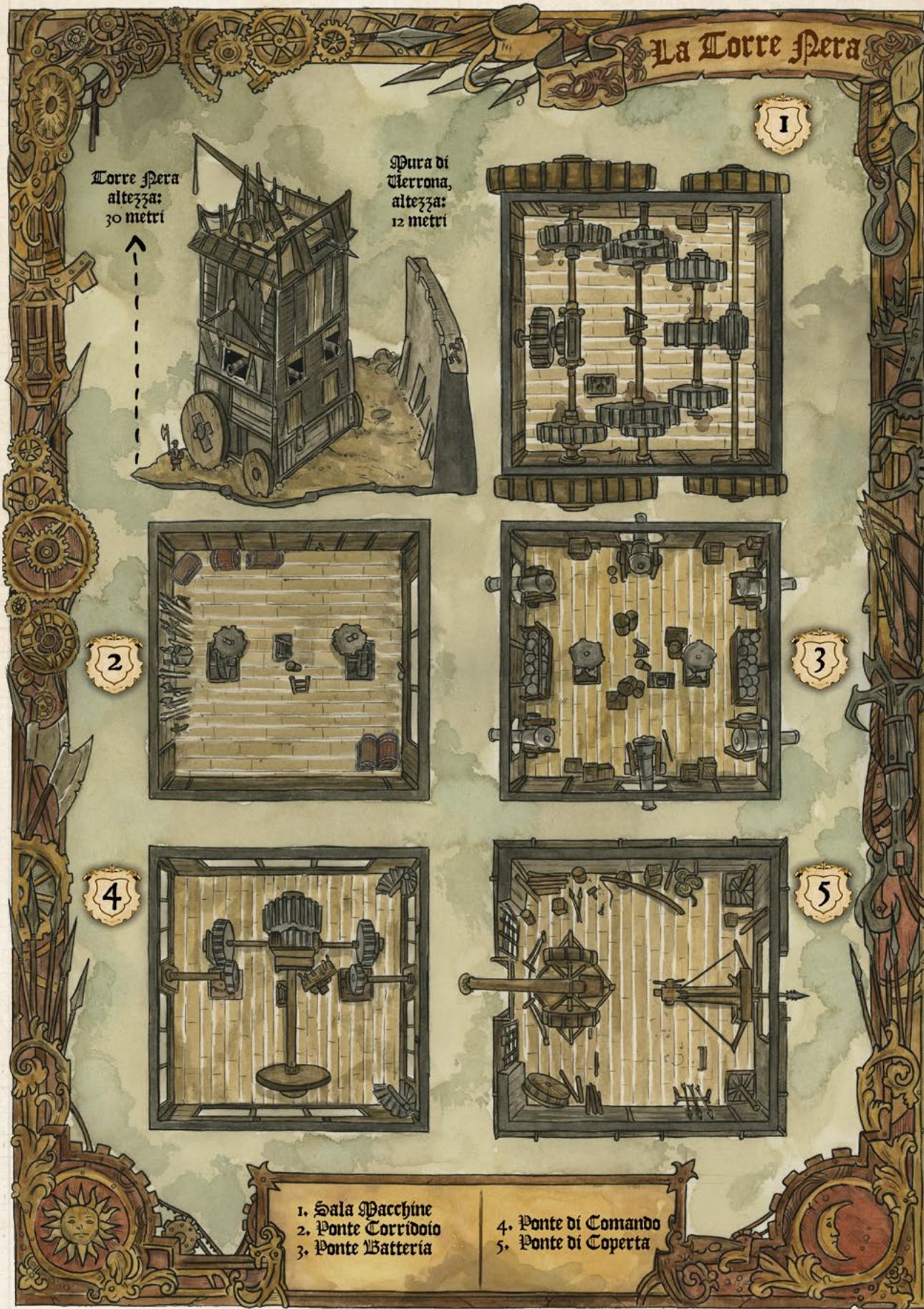
Esiste infatti una botola sottostante alla Sala Macchine, nascosta in mezzo alle sue enormi ruote e mimetizzata con il fondo del livello inferiore, usata a volte per scaricare le scorie delle caldaie. A meno che le Canaglie non sappiano volare senza farsi notare dai balestrieri di guardia al livello più alto, è questo l'unico passaggio per penetrare nel titanico macchinario.

E tuttavia, usare distrazioni e inganni per infilarci nottetempo, dovrebbe essere caldamente sconsigliato, a meno di una qualche idea davvero geniale. I lanzichenecchi di guardia alla struttura sono troppi e i protocolli di sicurezza sono degni della proverbiale precisione e rigidità altomanna.

C'è però un altro modo: l'indomani, la Torre Nera si muoverà, molto lentamente, lungo il percorso che la porterà attraverso la Parte Sinistrata della città fino a ridosso delle mura interne, tra strade fangose già delimitate e sgomberate, e sopra il terrapieno costruito per farle attraversare il canale meridionale di Verrona.

Se le Canaglie si nascondono nel fango o presso il terrapieno proprio lungo la traiettoria della colossale macchina d'assedio, ed emergono quando la Torre passa loro sopra, possono individuare la botola, aprirla rapidamente e raggiungere così la Sala Macchine senza farsi notare da nessuno, per poi richiudersela alle spalle.

Questo è il piano ideale per accedere alla struttura, ma naturalmente il Condottiero può lasciare che i giocatori diano il meglio e il peggio di sé, per riuscire a entrare nella Torre con qualsiasi alternativa che possano ideare.





La botola può essere aperta usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 18, o manipolando il passante con la magia. In caso le Canaglie avessero dei problemi, può intervenire **Sora Tana***, usando la Spinta della Forca.

A quel punto, le Canaglie hanno qualche istante per infilarsi all'interno della Sala Macchine (livello 1) e richiudere la botola alle loro spalle.

1. SALA MACCHINE. La sala è priva di inservienti, visto che le sue condizioni ambientali sono proibitive. Ogni creatura all'interno è assordata fino a quando non esce dalla sala e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento a causa dei vapori e del calore. Ingranaggi e puleggi rottanti rendono il terreno difficile. A terra ci sono spesso macchie d'olio lubrificante per gli ingranaggi. Se si calpesta una di queste zone occorre superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per non cadere a terra proni. Cadere dentro uno degli ingranaggi può essere molto pericoloso, al punto che è necessario effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 16 per riuscire a liberarsi. In caso di fallimento della prova, la creatura rimane ancora più incrinata e la CD della prova per liberarsi aumenta a 18. Dopo tre prove fallite, l'ingranaggio schiaccia la creatura bloccata infliggendole 42 (12d6) danni contundenti.

Una scala a pioli fissa collega la Sala Macchine al Ponte Corridoio tramite una botola chiusa dall'alto.

Salendo la scala a pioli, oltre il legno della botola, anche in mezzo al frastuono è possibile udire delle voci di Altomanni: chi canticchia, chi urla ordini e chi bercia.

Il Ponte Corridoio è evidentemente gremito di soldati: una buona strategia per eliminarli potrebbe essere quella di attirarli nella Sala Macchine con la scusa di un guasto o un blocco alle caldaie, per poi metterli fuori combattimento uno dopo l'altro.

Sabotare ingranaggi e caldaie invece non è una buona idea: non c'è nulla qui che potrebbe "saltare in aria" o provocare danni permanenti alla Torre Nera e ogni azione di questo tipo provocherebbe solo dei semplici rallentamenti, oltre a gettare gli Altomanni in allarme.

L'ambiente riecheggia di clangori e stridori assordanti, mentre vapori roventi e asfissianti promanano da grandi caldaie. Ingranaggi, giunti e rivetti di diverse grandezze, di bronzo, piombo e acciaio, si muovono tutto attorno, facendo girare le colossali ruote laterali, mentre un grosso palo cilindrico e scanalato sale verso l'alto al centro della camera e supera il soffitto.

2. PONTE CORRIDOIO. Questo è il livello di accesso comune verso l'esterno, o in altre parole, l'ingresso ufficiale della Torre Nera. I soldati sono 11 **lanzichenecchi doppio soldo*** e 1 **lanzichenecco ufficiale***, ovvero l'ufficiale in seconda della Torre Nera, e rappresentano il corpo di sorveglianza interna della Torre e la prima forza di intervento verso l'esterno, quando dovesse servire. Se la Torre Nera è in movimento sono tutti in assetto da battaglia. Un grosso sportello occupa quasi l'intera parete e comprende anche la scalinata in legno che serve a collegare l'accesso al Ponte Corridoio con il livello del suolo all'esterno, ma è attualmente chiuso e bloccato dall'interno, con tiranti talmente ben fissati che neppure i poteri di Sora Tana potrebbero sbloccarlo. C'è però un complesso sistema di leve che permette di aprirlo, e uno spioncino rinforzato per guardare verso l'esterno alla bisogna, l'unica apertura di questo livello. La robusta scala a pioli che conduce al Ponte Batteria è spostata rispetto alla botola, che è inoltre chiusa dall'altro lato da un passante, simile a quella che permette dal basso di accedere alla Sala Macchine. Di solito, i soldati del Ponte Corridoio e gli artiglieri del Ponte Batteria si devono mettere d'accordo per aprire la botola e sistemare la scala, altrimenti il passaggio tra i due livelli è mutualmente proibito.

Se le Canaglie si premurano di evitare che qualcuno possa dare l'allarme tramite i tubi di ottone che servono a comunicare tra i livelli, il clangore che proviene dalla Sala Macchine copre ogni possibile rumore di battaglia di questo ambiente.

Sulle rastrelliere vi sono lanzichenette, flamberge e bastonate in abbondanza, tutte di ottima qualità.

Questa sala comprende giacigli e rastrelliere per armi, un paio di tavoli e cassetiere fissate al pavimento, e una dozzina di soldati di guardia. Al centro della stanza, il palo scanalato prosegue verso l'alto e supera il soffitto. In un angolo, un'altra scala a pioli conduce al livello superiore.

3. PONTE BATTERIA. L'Impero è ufficialmente contrario all'uso delle armi da fuoco, ma ne riconosce ovviamente il potenziale bellico. Per simulare l'effetto delle bombarde senza usare micce e polvere nera, i congegneri imperiali hanno ideato e realizzato alcuni mortai di metallo simili a quelli della Comunella, ma attivati da grosse molle di bronzo allungate da viti torcenti, in grado di lanciare i proiettili in avanti con la stessa energia di un colpo di cannone. Gli inservienti in forze a questi macchinari sono 12 **bombaroli*** con le seguenti modifiche: conoscono l'Altomanno come linguaggio aggiuntivo e non possiedono melagrane.

L'intera camera può ruotare lentamente su se stessa, mentre il resto della Torre rimane fermo, in modo da permettere di scaricare nugoli di palle di piombo nella stessa direzione, mentre gli inservienti ricaricano e preparano molle e affusti per i colpi successivi. Questo meccanismo va azionato dall'interno dello stesso Ponte Batteria, e per capire come usarlo le Canaglie devono



costringere o persuadere uno degli inservienti a rivelarlo, oppure mettere insieme degli indizi sui comandi, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15.

C'è un'ennesima scala a pioli che conduce alla botola superiore, e anche in questo caso è spostata rispetto alla botola, che è inoltre chiusa dall'altro lato da un passante, simile a quella che permette dal basso di accedere alla Sala Macchine. Di solito, i piloti del Ponte di Comando e gli artiglieri del Ponte Batteria si devono mettere d'accordo per aprire la botola e sistemare la scala, altrimenti il passaggio tra i due livelli è mutualmente proibito.

Data la mancanza di polvere nera o altri esplosivi in questo livello, l'ipotesi di far saltare in aria la Torre Nera dal Ponte Batteria è impraticabile.

Questo livello è occupato da diversi affusti metallici, disposti sui vari lati della costruzione, assieme a pesanti munizioni di ferro, molle, torcenti e strumenti vari, il tutto sorvegliato da una dozzina di inservienti. Il palo scanalato che dirige il movimento delle ruote nella Sala Macchine continua verso l'alto al livello superiore.

4. PONTE DI COMANDO. Il pilota della Torre Nera è un **gigante imperiale*** armato di tutto punto, l'unico essere in grado di muovere le pesanti leve del mezzo per ore e ore senza cedere alla fatica. Accanto a lui c'è l'ufficiale in comando, un **lanzichenecco ufficiale***, e attorno a loro si muovono una decina di assistenti (**popolani**), vedette, addetti alla comunicazione e tecnici, nessuno dei quali particolarmente versato al combattimento.

Combattere contro il **gigante imperiale*** e il **lanzichenecco ufficiale*** non è facile, ma l'intera scena si può anche giocare come una Rissa, oppure costringere almeno uno dei due a rimanere al timone e ai comandi, altrimenti la torre prenderà una direzione sbagliata...

Se le Canaglie possiedono i piani della Torre Nera possono trovare il punto debole della struttura e il modo di sabotarla da questo livello: avviando la controllava di sottosguardia e inanellando le spirali di turbina verso sinistra mentre le eccentriche calettate della corona torica vengono turnicate verso destra, il plantone di sterzo verticale entra in inversione e causa la convergenza delle ruote anteriori, fino a spezzarle. A quel punto, l'enorme struttura inizia a caracollare in avanti e va a crollare al suolo, sfasciandosi in cento frammenti...

Questa procedura può essere effettuata anche durante il combattimento contro il gigante, basta utilizzare 3 azioni, da effettuare in tre turni consecutivi da una creatura. Se la creatura si interrompe per qualsivoglia motivo, occorre ricominciare dal principio.

A quel punto, la Torre Nera è condannata con tutti quelli che ci sono dentro e si schianterà al suolo entro 5 turni...

Questo livello è occupato da apparecchiature e macchinari di grande complessità, in particolare contiene quanto serve ad azionare le caldaie della Sala Macchine e manovrare le

ruote del livello più basso. Qui, il grande palo cilindrico scanalato si inserisce in un ingranaggio complesso che permette, grazie a una sorta di enorme timone, di dirigere le ruote della torre e farla avanzare o indietreggiare. Quattro grandi pannelli di cristallo trasparente sono posizionati al centro delle pareti e consentono di vedere cosa c'è davanti e attorno alla struttura, costantemente presidiati da altrettante vedette. L'ufficiale in carica al comando della Torre Nera è in piedi vicino al timone e lancia i suoi ordini ai presenti e al pilota del mezzo: un gigante!

5. PONTE DI COPERTA. È possibile accedere al Ponte di Coperta tramite un'altra scala a pioli e un'altra botola, al momento lasciate aperte e in posizione. Le due armi d'assedio sono un trabucco e una ballista, e anche questo livello, come il Ponte Batteria, può ruotare su se stesso in maniera indipendente dal resto della Torre. I balestrieri sono anche preparati ad azionare le due armi maggiori, ma di solito utilizzano la posizione elevata per scagliare scariche di quadrelli su tutti coloro che si sporgono a puntare contro la Torre.

Quando la Torre comincia ad andare in frantumi, le Canaglie potrebbero usare le armi d'assedio per sbalzarsi oltre le mura interne di Verrona, oppure balzare da lì direttamente sulle mura della città, contro cui la struttura sta per schiantarsi. È un rischio, ma anche un'occasione. Se una creatura si scaglia con un'arma d'assedio e punta bene un tetto di paglia o un carro di strame, subirà un massimo di 18 (5d6) danni contundenti da caduta.

Il livello più alto della Torre Nera è difeso da attacchi esterni da imponenti barricate di legno, corda, ceramica e canne, e prevede due grosse armi d'assedio, oltre a una ventina di balestrieri.

CONCLUSIONE

Che i personaggi lascino la Torre Nera balzando via dal Ponte di Coperta, attraverso il portellone del Ponte Corridoio o calandosi giù tramite corde, non importa... quel che conta è che siano sopravvissuti al crollo e la Torre Nera sia distrutta per sempre.

Il crollo della colossale arma segreta imperiale comporta una grande confusione nello schieramento altomanno e causa gragnuole di colpi contro i lanzicheneccchi assedianti, oltre che acclamazioni e rinnovato entusiasmo nei difensori.

Se ancora le Canaglie non sono riuscite a entrare nella Parte Centrata di Verrona, una sortita da una postierla permette loro di mettersi in salvo all'interno, e di dileguarsi poi tra i Verronesi, fino a raggiungere Piazza delle Erbacce, dove li attende una vecchia conoscenza: la Mozzarella in Carrozza!

In ogni caso, se e quando le Canaglie riescono a distruggere la Torre Nera e a infilarsi nel cuore della città, raggiungono il 6° livello.



Ribelli

E P I S O D I O I X

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, I PERSONAGGI DOVREBBERO ESSERE DI 6° LIVELLO ED ESSERE RIUSCITI A DISTRUGGERE LA TORRE NERA, RALLENTARE L'ASSEDIO AL TOMANNO DI VERRONA ED ENTRARE IN CITTÀ, RIFUGIANDOSI NEL LORO COVO: LA MOZZARELLA IN CARROZZA.

QUI SI RICONGIUNGONO A SORA TANA, A VENTRESCA E ALLA PRINCIPESSE LELIA, SE SI ERANO SEPARATI.

NEI GIORNI SEGUENTI, LA CRICCA PUÒ RIPOSARSI ALCUNI GIORNI NEL PROPRIO COVO, SCOPRENDO CON PIACERE CHE I GRANLUSSI PRESENTI NELLA MOZZARELLA IN CARROZZA AVANZANO AL LIVELLO 3.

INOLTRE, PRIMA DI DEDICARSI AGLI ATTI FINALI DEL LORO PIANO, LE CANAGLIE HANNO DI NUOVO A DISPOSIZIONE GLI ULTIMI FONDI DI LELIA E LA REFURTIVA SOTTRATTÀ ALLE CASSE DELL'ARCICANCELLIERE A PAVIDA. CON QUESTE SOMME, POSSONO COMPLETARE L'EQUIPAGGIAMENTO E PREPARARSI A MODO ALL'INCURSIONE NEL PALAZZO DEI CANSIGNORI E POI NEL PRIORATO PATIBOLARE DI AQUISGRAMA DELL'ULTIMO EPISODIO.

INFINE, A CAUSA DI TUTTO QUANTO COMBINATO NEI GIORNI SCORSI, LE CANAGLIE SONO DI FATTO DELLE CELEBRITÀ: ESALTATE DALLA POPOLAZIONE LOCALE, MA PARTICOLARMENTE ODIATE DAGLI IMPERIALI. IL LORO BONUS DI NOMEA SALE A 3.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

La Cricca è tornata al proprio Covo, la Mozzarella in Carrozza, e usa il carrozzone vivande per ristorarsi e recuperare il denaro trafugato a Pavida ed eventuale altro equipaggiamento.

Non appena le Canaglie sono pronte ad agire, bisogna trovare il modo di entrare nel Palazzo dei Cansignori, il quartier generale verronese delle forze ribelli della Comunella, che si oppongono strenuamente all'assedio imperiale.

Non serve molto altro: una volta che avranno trovato il modo di raggiungere la Torre del Cansignore, il luogo dove l'Arcicancelliere Reginaldo ha fatto costruire lo Snodo Scorsio, attualmente disattivato, Sora Tana è in grado di sistemarlo e riattivarlo senza problemi.

A quel punto, la Cricca potrà recarsi in un istante nel cuore del Priorato Patibolare di Aquisgrama, con le *sacche della refurtiva** procurate da Lelia, e portare a compimento il Colpo Grosso al Tesoro Imperiale, trafugato dall'Ordine della Forca!

Nel frattempo, è il momento di esplorare Verrona, città del cinghiale e dell'amore, nel momento della sua più fulgida resistenza all'assedio dell'Impero...

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Questo episodio è pensato per chiudere tutte le sottotrame della campagna, affilare le armi, prepararsi a dovere e serrare i ranghi in vista della conclusione dell'intera vicenda.

Le Canaglie hanno la possibilità di girare un po' per Verrona ed equipaggiarsi spendendo la refurtiva di Pavida, incontrare e scontrarsi con i personaggi sopravvissuti agli episodi precedenti e risolvere eventuali conti in sospeso, prima di dirigersi verso il loro obiettivo: la Torre del Cansignore, dove si trova lo Snodo Scorsio fatto costruire qui dagli Inquisitori Imperiali nei giorni in cui dominavano la città.

Il modo per raggiungere l'obiettivo e le eventuali attività da compiere a Verrona sono lasciati estremamente liberi, per quanto possa essere "libero" il muoversi nel cuore di una città ribelle assediata, e cercare di infiltrarsi nel quartier generale dei difensori. Le imprese della Cricca non dovrebbero essere troppo lunghe e complesse, perché le Canaglie non avranno possibilità di effettuare un riposo lungo o passare di livello tra questo episodio e il successivo.

Una volta raggiunta la Torre del Cansignore, ed eventualmente affrontato l'ultimo ostacolo, ovvero un manipolo di Agenti di Equitaglia, la Cricca riattiva lo Snodo Scorsio e si prepara per l'incursione nel Priorato Patibolare della Forca del prossimo episodio.

In quel momento, dal teleportale viene fuori Lord Valter, che attacca immediatamente le Canaglie.



Verrona, Città del cinghiale e dell'amore

APPROFONDIMENTO SULLA CAPITALE DEI NORCITANI
E DELLE TRAGEDIE ROMANTICHE

Le leggende raccontano che negli anni successivi alla caduta dell'Impero Draconiano, l'allora città di Berrona venne conquistata dall'impavido Teodorico, condottiero pagano proveniente dalle terre degli Altomanni, che qui pose la propria capitale e il centro di controllo di un piccolo ma agguerrito regno.

Il giovane e ambizioso Teodorico aveva al suo fianco un fedele e saggio consigliere: Illobrando, suo maestro d'armi e braccio destro, che rimarrà con lui fino alla morte e che radunò per il suo signore una schiera di forti combattenti, impiegata per fortificare i suoi domini. Grazie alla sua fama crescente, la corte di Berrona divenne meta di cavalieri erranti, spadaccini, pagani e altra marmaglia assortita, che giungevano alla sua capitale per unirsi a lui o sfidarlo a duello. Man mano che il tempo passava, alla Tavola Cerchiata del condottiero, a fianco di Teodorico e Illobrando, si unirono undici eroi leggendari, i celebri "Scagnozzi" ricordati da allora in ballate e canzoni di gesta: l'impavido Vitige, il più prode tra gli uomini, Galante il Fabbro, suo

padre e armiere della brigata, il gobbo Alberico, esperto di incanti, Heime, cavallaro e campione nel combattimento in sella, Errata, l'astuta principessa sempre pronta a contraddirsi il sovrano, Mastino il Cansignore, un feroce pulicane proveniente dal Regno delle Due Scille, e molti altri ancora. Innumerevoli le leggende che si narrano su questa meravigliosa cricca di eroi: dalla sconfitta di un mostruoso drago alla coltellata alle spalle inflitta al gigante Ecco (così nominato dalle ultime parole che gli avrebbe rivolto il prode sovrano), dalle imprese imposte dai gobbilunghi di Re Gundicaro all'amicizia con il Re Laurino dei Monti Pallidi. Nella massima espansione del suo regno e al culmine della sua grandezza, quando non era impegnato in guerre e mattanze, Teodorico organizzava grandiose battute di caccia, bersagliando senza requie lupi, orsi, cervi e cinghiali. Le sue spedizioni divennero leggendarie e la sua Schiera Selvaggia imperversava per le foreste del Nord, di giorno e di notte, con segugi, destrieri, battitori e cacciatori sempre più invasati.





Fu allora che accadde qualcosa che lo cambiò completamente.

Durante una di quelle feroci battute, egli si imbatté in una strana genia di uomini cinghiale, provenienti da oltre i Monti della Corona. Senza curarsi della loro parte di umanità, Teodorico e i suoi abbatterono uno dopo l'altro decine di tali creature, trascinandole via legate alle terga dei propri destrieri nonostante le suppliche e le invocazioni di pietà. Dopo l'ennesima di queste imprese, il re degli ungumani giunti da oriente, Ezzelino, si presentò al sovrano di Berrona disarmato e inerme, e perorò la causa del suo popolo: essi erano sì simili a suini, ma non erano forse gli umani simili a macachi? E dunque, si può cacciare, uccidere e divorare qualcuno che possiede parola, pensieri, sentimenti e financo un'anima, senza pensarci su, come fosse un cappone?

I ragionamenti e il carisma di Ezzelino turbarono profondamente Teodorico, che ben presto smise con le sue cacce e le persecuzioni agli uomini cinghiale, e anzi accolse quel popolo nella sua città, finendo per ammettere lo stesso suino sovrano alla sua corte e nella schiera dei suoi prodi. Da quel momento, il re condottiero, avendo cambiato abitudini alimentari verso un regime a base unicamente di frutta, ortaggi e verdure ("sia mai che un giorno io dovesse incontrare un cappone parlante!"), modificò persino il suo nome in Dieterico, e la città stessa venne conosciuta da allora come Verrona.

Dopo aver rivoluzionato i suoi tempi e il suo regno, il buon Dieterico non invecchiò e non morì come tutti gli altri, ma si narra che si sia ritirato da anziano nelle terre dell'alleato Laurino, tra i suoi giardini di rose montane, e che ancora si trovi laggiù, sui Monti Pallidi, in attesa del giusto momento per tornare nel mondo dei mortali.

Da quei tempi leggendari, Verrona è nota in tutto il Regno come la città degli uomini-verro, o ungumani, visto che una gran parte della popolazione deriva dal popolo condotto all'ombra delle sue mura da Ezzelino, e tuttavia l'amnistia del buon sovrano verso gli uomini cinghiale non venne estesa ulteriormente ad altre specie suine, anzi, la città è anche oggi ben nota per i suoi prosciutti e i norcitani che vi esercitano.

Nel corso del tempo, la convivenza tra le due specie non è stata priva di attriti, per di più esacerbata da Mastino I e dai suoi discendenti, tanto che da questa contrapposizione sono nati molti dissidi cittadini.

La storia è divenuta leggenda circa mezzo secolo fa, con la rivalità tra due delle famiglie principali, i Montorsi e i Capocolli, umana e ungumana, che è sfociata in odio incrollabile e ha frequentemente insanguinato il lastriko delle strade di Verrona. Da allora, questa è anche nota ai poeti e agli sdolcinati come la Città dell'Amore, essendo il luogo in cui si svolsero i fatti recentemente immortalati dal drammaturgo Guiligelmo Scuotilancia nella famosissima tragedia Romualdo e Guancetta. L'opera dello Scuotilancia si basa su fatti realmente accaduti e legati alla tradizionale rivalità dei Montorsi e dei Capocolli, tra l'altro apertamente schierati con lo Imperatore, i primi, e con la Comunella, i secondi. Sullo sfondo di questi contrasti politici, l'amore sbocciato decenni or sono fra Romualdo Montorsi e Guancetta Capocolli scatenò settimane di scontri nelle strade fra i partigiani delle due fazioni, che si sarebbero concluse con la morte dei due giovani innamorati.

LEGENDA PER LE CANAGLIE

1. FIUME ATESIO. L'Atesio collega Verrona con il Fossa e con l'entroterra della Vortigana, cinge la città, ne con voglia i canali e gli scarichi e funge da sistema difensivo assieme alle alte e robuste mura erette nei secoli da Dieterico e dai suoi successori. Tutti i suoi argini sono ben tenuti e ben muniti, e così i suoi ponti, talmente saldi e accuratamente presidiati che di solito non vengono fatti saltare durante gli assedi, ma forniscono una linea di tiro eccellente per i balestrieri, arbalistieri e artificieri che li presidiano dall'alto delle fortificazioni. Il fiume e i suoi canali principali, l'Atesino, l'Atesiello e l'Atesietto, inoltre dividono la città nei suoi rioni principali: la Parte Centrata, tra le antiche mura draconiane e Palazzo Cansignore; la Parte Sinistrata, a sinistra del corso principale, occupata dalle famiglie ungumane e da ampie coltivazioni, frutteti e vigneti; la Parte Addestrata, con campi per le esercitazioni della cavalleria e numerosi allevamenti di bestiame, cani e cavalli. Nei giorni dell'assedio imperiale, la Parte Sinistrata è

stata conquistata dagli Altomanni e occupata dai lanichenechi, che vi hanno disposto macchine d'assedio, accampamenti e barricate. Lasciare la Parte Centrata per la Sinistrata è inutilmente complesso e pericoloso. Lungo il fiume e i suoi canali galleggiano detriti e cadaveri, e i fondali sono ostruiti; di notte, quando i soldati sono meno attenti, pantegani e altre creature fluviali vanno a recuperare i corpi, anche se putridi o marci, per fame o per avidità, rischiando le spingardate e le balestrate degli armigeri di guardia...

2. PARTE ADDESTRATA. I rioni a destra del corso dell'Atesio sono utilizzati da tempo per allevamenti, stalle, casali, opifici e mulini, e sono storicamente di proprietà di famiglie di fazione gobellina e filo-imperiale. Nei giorni dell'assedio imperiale, questa zona è stata oggetto di battaglie, devastazioni e saccheggi. Tutto il bestiame è stato preso dall'uno o dall'altro degli eserciti per sfamare le truppe e i suoi rioni sono spogli e abbandonati,

LEGENDA PER LE CANAGLIE

1. FUME ATESIO
2. PARTE ADDESTRATA
3. L'ARENA
4. PALAZZO DEI CANSIGNORI
5. PORTIMPETRA
6. PIAZZA DELLE ERBACCE
7. CATTEDRALE DI SANTA
QUATERNA MATRICOLARE
8. MONASTERO DI POGGIO
9. BALORDO
10. VERRONETTA
10. CASTELVERRO



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



vista la difficoltà (e l'inutilità) di presidiarli e difenderli. Inoltre, a quanto pare, varie voci riguardanti alcuni spettini oscuri cominciano a serpeggiare tra le fila dei soldati di entrambi gli schieramenti: si parla addirittura di confinati, legati a una morte violenta sul campo di battaglia. Se le Canaglie lasciano la sicurezza della Parte Centrata per aggirarsi in questi rioni desolati, possono incrociare un piccolo nugolo di monelli di strada, orfani di guerra e vagabondi, che si nascondono da tutti e si fingono spettini per essere lasciati in pace. Sono 2d6 **maramaldi*** e tra di essi vi è un vero confinato, Felicita, dall'aspetto di una bambina che, morta di inedia, chiede continuamente dei dolciumi agli adulti. Se esaudita, Felicita rivela il passaggio segreto che corre tra Casa Montorsi e Palazzo dei Cansignori, altrimenti, le Canaglie faranno infuriare un vero **confinato****...

3. L'ARENA. La straordinaria Arena di Verrona risale ai secoli dell'Impero Draconiano, ma fu risparmiata dal tempo e utilizzata ininterrottamente nel corso dei secoli come foro pubblico, teatro e terreno di contesa per tornei cavallereschi e partite di pallamano. Oggi è la sede principale dei tornei di calcio draconiano che si tengono in città, dove rappresenta lo stadio casalingo della celebre formazione locale, l'Arcaica Verrona, che prende il nome dal fatto di essere una delle formazioni più antiche del Regno. Quando non è utilizzata per le partite, l'Arena è luogo d'elezione per teatranti, arlecchini, guitti e drammaturghi, e presentarvi le proprie messinscene o sonate è considerato un punto di arrivo per gli artisti di tutto il paese. Qualunque sia lo spettacolo a cui assistere, la possibilità di incorrere in una rissa è elevatissima! Tutto attorno all'Arena si trova Piazza Barabba, celebre per le bettole di dubbio gusto, le botteghe e il banditismo organizzato. Nei giorni dell'assedio imperiale gli spettacoli sono interrotti e l'Arena accoglie le tende e gli accampamenti degli sfollati di vari rioni della città, in particolare delle casate ungumane provenienti dalla Parte Sinistrata.

4. PALAZZO DEI CANSIGNORI. Questo complesso di edifici e torri è la sede del tribunale, del governo e della milizia comunale (o del vicariato imperiale, a seconda del periodo e di a chi si chiede). Il primo palazzo venne eretto duecento anni prima da Braccobaldo de' Cansignori, discendente di Mastino I, uno dei prodi Scagnozzi di Re Teodorico. Rinomato capitano di ventura, con ancora nelle vene qualche goccia del sangue di pulicane del proprio antenato, Braccobaldo ha assunto ben presto per sé e per la propria famiglia il ruolo di capofazione imperiale in città, dettando la politica di Verrona nei due secoli successivi. L'effige del segugio e il motto della città si debbono alla presenza della sua potente dinastia, tanto quanto alla presenza degli ungumani. A questa abitazione nobiliare vennero presto accorpati numerosi edifici civici: il Palazzo della Razione, dedicato allo stocaggio e alla redistribuzione delle scorte cittadine, i magazzini del sale e dei dazi, l'ufficio dei pegni, un mer-

cato coperto di oggetti di pregio, il banco di giustizia, la loggia del consiglio cittadino e il palazzo del capitano, il tutto per ribadire la signoria dei Cansignori su Verrona. Infine, il fabbricato fu rinforzato da portoni presidiati e torri, come quella "del Cansignore" e quella dei Malcerti. L'attuale capofamiglia, Cagnaccia de' Cansignori, tiene fede al proprio nome, ruolo e rango, aggredendo con furiosi latrati (e perfino morsi) chiunque osi mettere in dubbio il prestigio della propria dinastia e della fazione che rappresenta.

Nei giorni dell'assedio imperiale, i principali esponenti della famiglia e della fazione imperiale sono stati scacciati, e il palazzo è diventato il comando delle milizie comunellarde. Stendardi di Verrona e della Comunella svettano su alte aste e pendono dalle balonate, mentre la piazza antistante è gremita di armigeri e artiglieri della Lega Bombarda.

È qui, nella Torre del Cansignore, che si trova il teleportale usato nei mesi precedenti dagli Inquisitori, attualmente disattivato, ma riuscire a entrare nel palazzo è estremamente complicato, quasi come infiltrarsi nel Castello Reginale di Pavida.

5. PONTIMPIETRA. Questo antichissimo manufatto risale all'età draconiana e mostra ancora oggi, assieme all'arena, agli acquedotti e ai tratti più antichi delle mura, la maestria mai più eguagliata degli architetti draconiani. Su questo ponte cavalcò Teodorico quando prese la città, su di esso hanno camminato cento generazioni di mercanti, nobili e villani.

Nei giorni dell'assedio imperiale, le armate altomanne hanno provato a farne saltare una parte, ma nottetempo i verronesi sono usciti dalle postierle, lo hanno ricostruito con le stesse pietre e sono nuovamente scomparsi. A quel punto, anche gli imperiali hanno lasciato perdere e il ponte è semplicemente presidiato su entrambi i lati dai due eserciti rivali.

Pontimpietra e gli altri ponti urbani di Verrona non sono attualmente transitabili. Impero e Comunella sbarrano completamente il passaggio, anche nei confronti di alleati e amici. Le stesse strutture sono rovinate dalle battaglie e dal passaggio di armi d'assedio, e molti di essi sono minati da entrambe le estremità.

6. PIAZZA DELLE ERBACCE. Di fronte a Palazzo dei Cansignori si trova Piazza delle Erbacce dove si svolge regolarmente il mercato, e due volte l'anno vengono innalzati i padiglioni della Fiera dei Vini, una delle più popolari del Regno. In queste occasioni, centinaia di vignaioli, mercanti di vino e avvinazzati convergono sulla città per comprare e vendere, bere e mangiare, e dedicarsi al tradizionale passatempo del popolo minuto di Verrona: il gioco delle tre carte. Ingenti somme passano di mano nei giorni della fiera e intere fortune possono venire costruite o distrutte girando una semplice carta da gioco. Il gioco delle tre carte è ammesso ufficialmente dai governanti, ma è soggetto a un pesante balzello (un terzo delle vincite), il che lo rende anche una popolare attività clandestina.



Il vino è anche indispensabile per poter apprezzare il celebre Panduro di Verrona, un dolce particolarmente coriaceo a base di uova, zucchero, farina e, per guarnitura, polvere di marmo, che viene scambiato tradizionalmente durante i periodi festivi. Il Panduro viene abitualmente intinto nel vino per ammorbidente, mascherarne il sapore orribile e renderlo commestibile. Il Panduro intinto nel vino è altresì un popolare rimedio per quietare i bambini riottosi.

Nei giorni dell'assedio imperiale, la Piazza risulta abbastanza riparata dai colpi delle macchine d'assedio altomanne ed è usata regolarmente per scambi e redistribuzione delle scorte. Accumulati tutto intorno ci sono mobili e travi ammucchiati in barricate, punti soprelevati e ostacoli, ma il luogo è costantemente frequentato e vi si possono acquistare oggetti comuni di qualità normale e scadente, ma sempre per 4 volte il loro prezzo di listino. È qui inoltre che si trova la Mozzarella in Carrozza, con Ventresca che cerca di dare una mano come può al popolo assediato, mettendo a disposizione le proprie arti culinarie.

7. CATTEDRALE DI SANTA QUATERNA MATRICOLARE. Il santuario più importante della città è dedicato alla Quaterna delle Madri del Credo e la conformazione della stessa chiesa è stata ideata per omaggiarle tutte nella maniera migliore: la Madre del Cielo viene onorata nelle cupole e nelle balconate più alte, la Madre della Terra nella navata centrale, la Madre del Mare nelle navate laterali, ribassate e allagate fino al ginocchio (è acqua di fiume, ma non ci si formalizza), mentre la Madre di Sottoterra nelle cripte e nelle catacombe.

Questa incredibile struttura è meta di pellegrinaggio di tutta la Vortigana e la Galaverna, e si dice custodisca anche, da qualche parte, le tombe di Re Teodorico e dei suoi Dodici Scagnozzi, originariamente posizionate nel tempio pagano preesistente a quello del Credo. La tomba di Teodorico si troverebbe nella Cattedrale ma lontano dalla Terra, dal Cielo, dal Mare e da Sottoterra. Cosa questo voglia dire, nessuno è stato ancora in grado di scoprirla...

8. MONASTERO DI POGGIO BALORDO. Questo complesso monastico sorge sull'omonima isoletta rocciosa che divide il corso del fiume e ne rappresenta le strutture più importanti, visto che le altre sono quasi tutte abitazioni, rimesse, magazzini e bettole di quart'ordine. Il Monastero ospita una congregazione di frati dell'Ordine Circense, che intrattengono i visitatori con spettacoli di giocoleria in cambio di piccole donazioni in denaro. L'ordine fa parte contemporaneamente delle gerarchie del Credo e della consorteria del Circo di Orfea della Mirandola, un connubio unico. Inoltre, più o meno segretamente, esso è un covo dei Fratelli di Taglia e un rifugio sicuro per le canaglie di passaggio, che qui possono ricevere sempre un piatto caldo (di minestra di fiume), un nascondiglio per imboscarsi, informazioni, cianfrusaglie di contrabbando, dicerie e lavoretti.

Nel giardino segreto dell'orto, infine, si coltivano erbe tossiche e veleni vegetali di ogni sorta. Fu qui che i due celebri amanti Romualdo e Guancetta ottennero il veleño celebrato nella famosa tragedia.

Nei giorni dell'assedio imperiale, per rispetto a questo luogo sacro, gli imperiali non hanno toccato le sue mura e i frati residenti tuttavia, essi sono bloccati all'interno del monastero e - come se non bastasse - pesantemente sorvegliati.

9. VERRONETTA. È il rione sudorientale della città, nella Parte Sinistrata, quella destinata fin dall'origine agli ungumani di Ezzelino. Le principali famiglie suinidi dei nostri giorni sono i Capoccoli, a cui apparteneva la celebre Guancetta, i Porcelli, i Ciacconi, i Mortazza, gli Zamponi e gli Zampini, solo per citare le più saporite. Al di là della tragedia dello Scuotilancia, delle rivalità politiche e dei bigottismi, vivendo così in promiscuità, i membri delle due specie non hanno mai disdegnato di abbandonarsi all'amore reciproco, dando vita col tempo a numerose discendenze miste. Ormai solo le famiglie più chiuse della città annoverano (o credono di annoverare) tra i propri consanguinei membri di una specie mai sfiorata da una linea di sangue di un'altra famiglia. Gli individui che più di tutti manifestano tratti misti sono detti "verriani" e potrebbero avere uno o più dei seguenti tratti:

Tabella dei tratti verriani negli umani

d10	Tratto
1	Occhi da suino
2	Abbondanza di setole superflue
3	Grugno
4	Zanne
5	Appetito insaziabile
6	Orecchie pendule
7	Sovrappeso
8	Zampini di porco
9	Cotica
10	Codino a succhiello

Tabella dei tratti verriani negli ungumani

d10	Tratto
1	Occhi da primate
2	Abbondanza di pelo superfluo
3	Naso
4	Canini
5	Appetito insaziabile
6	Orecchie a sventola
7	Sovrappeso
8	Piedi da umano
9	Pelle
10	Mancanza di coda



Nei giorni dell'assedio imperiale, questa sezione della città è completamente occupata dagli Altomanni, e i suoi abitanti, unghumani o umani, sono fuggiti nei rioni della Parte Centrata, trovando rifugio all'Arena o in palazzi disabitati.

10. CASTELVERRO. Questa fortezza ampia e recente è dotata di ogni nuova trovata dell'arte ossidionale del Regno. Qui risiedono le milizie cittadine e i contingenti di cavalieri a cui sono deputate le difese principali della città in tempo di guerra.

Nei giorni dell'assedio imperiale, Castelverro è stato pesantemente danneggiato dai lanzichenecchi, che ne hanno sopraffatto e scacciato i difensori, finendo poi per occuparne gli ambienti rimasti agibili.

LEGENDA PER IL CONDOTTIERO

1. MONASTERO DEI SANTI ARRACHIDE E AUGANIO. Il Calendario celebra due soli santi unghumani, entrambi provenienti da Verrona: i fratelli Arrachide e Auganio, che furono instancabili promulgatori del Credo fra la loro gente e altri popoli, e finirono poi martirizzati da Mastino II su degli enormi spiedi e con una mela in bocca. A essi è dedicato il principale luogo di culto e di educazione religiosa degli unghumani di tutto il Regno. Qui, i frati, a qualunque specie appartengano, promulgano l'uguaglianza e la fratellanza universali, raccolgono e distribuiscono le elemosine e istruiscono i figli delle famiglie meno abbienti alla Smorfia e alle nozioni di base della vita civile.

Nei giorni dell'assedio imperiale, come nel caso del Monastero di Poggio Balordo, gli Altomanni non hanno toccato le sue mura e i frati residenti, che rimangono bloccati dentro, sorvegliati, ben curati e abbondantemente rifocillati – qualcuno direbbe che sono “messi all'ingrasso”.

Hai visto mai...

2. CASA DEI MONTORSI. Questo edificio è il quartier generale della potente famiglia Montorsi di Verrona e della fazione politica che essi rappresentano, fedele ai Cansignori ed espressamente gobellina e filo-imperiale. Dopo che la vicenda di Romualdo e Guancetta è stata resa popolare dalla tragedia di Scuotilancia, rappresentata da ogni compagnia teatrale della penisola, Verrona è diventata meta di poeti, stornellatori e altri romantici, che si recano in pellegrinaggio alla Casa dei Montorsi, immortalata in una scena della tragedia. Gli sgherri della famiglia Montorsi accolgono gli importuni con archibugi caricati a sale.

Accedere alle parti interne del palazzo è ovviamente un affare riservato a importanti esponenti della fazione, ad alleati appositamente invitati o a sgherri convocati per compiere qualche ribalderia, ma è anche possibile entrare liberamente nella bettola di gran lusso che si trova in un angolo della struttura, l'Osteria del Duca-Conte, un'ottima mangiatoia dove si servono principalmente (a mo' di sfregio verso i rivali Capoccoli) carni suine, salami e prosciutti, innaffiati da ottimi vini. I prezzi sono effettivamente “da Duca-Conte” ma si dice che da qualche parte dell'osteria si aprano dei passaggi verso il cuore del palazzo, cosa che può sempre tornare utile.

Nei giorni dell'assedio imperiale, i Montorsi non sono stati scacciati come i Cansignori, ma sono stati rinchiusi nella propria abitazione ed è loro espressamente vietato di mettere il naso fuori, pena la gogna o il patibolo. Un collegamento sotterraneo, usato in passato per intrighi e tradimenti tra le due famiglie, corre tra i due complessi di edifici e le Canaglie potrebbero usarlo per entrare nel Palazzo dei Cansignori.

3. LA MADONNA VERRONA. Al centro della Piazza delle Erbace si trova la più grande fontana cittadina, con in cima la statua della “Madonna Verrona”, raffigurazione di una nobildonna unghumana non meglio identificata, che si dice fu fatta erigere da “Re Verro” uno dei successori di Ezzelino o forse lui in persona, dopo l'arrivo del suo popolo in città. La fontana è una splendida opera di ingegno architettonico e rappresenta al meglio i lavori di irreggimentazione di acque, canali, scoli e fontanili della città. Ai suoi angoli si abbeverano cavalli e ubriachi, si puliscono i marmocchi e i panni sporchi, e qui si raccolgono lavandaie, forestieri, borseggiatori e perdigiorno. Nei giorni dell'assedio imperiale, l'acqua è razionata e controllata tutti i giorni per evitare avvelenamenti; in questo luogo si riuniscono spesso i cittadini che non sanno come passare la giornata.

4. PALAZZO DEI MAZZANTI. Questo palazzo che si affaccia su Piazza delle Erbace sarebbe stato eretto da Galante il Fabbro, uno dei Dodici Scagnozzi della Tavola Cintata, e oggi rappresenta la sede dei “Mazzanti”, una corporazione di fabbri di menare, maniscalchi e guerrieri che si occupano da sempre della sicurezza delle strade e della sedazione delle risse. Per tradizione, si muovono sempre a gruppi di tre, “così due ti tengono fermo e il terzo ti mena”. Le ronde dei Mazzanti sono rispettate e temute dai verronesi, e in tempo di guerra costituiscono i più fedeli ausiliari e i migliori ferrai e fucinieri a disposizione della città.



Nei giorni dell'assedio imperiale, i Mazzanti si sono votati anima e corpo alla difesa della propria città, richiamando le riserve e compattando i loro ranghi, per sorvegliare la città giorno e notte. È possibile incontrarne un trio a ogni tafferuglio o fastidio causato dalle canaglie e le loro statistiche sono quelle dei **pagani****.

5. BASILICA DEI SANTI PROCTOLO E ANESTESIA. Questa splendida chiesa è dedicata a due grandi miracolari tauraturghi dei secoli passati, specializzati nell'alleviamento del dolore e nei mali delle terga e delle interiora, tutte capacità divine particolarmente apprezzate dalla popolazione. Due vicini conventi ospitano anche le Graziosissime Sorelle Ambite della Gentile Concessione, sempre pronte a concedere la "Doppia Grazia del Sole e della Luna" a chi fa loro cortese visita, e la Congregazione dei Padri Dimissionari in Chiostro, dedicati allo studio e alla scrittura di saggi accademici. Qui è possibile recuperare, con un po' di elemosina, benedizioni, oggetti e intrugli sacri, e perfino dei testi scientifici e religiosi di vario genere.

6. IL NIDO DI ROMUALDO E GUANCETTA. Questo ostello, arredato in maniera elegante e sdolcinata, è una vera e propria trappola per turisti. Tutto qui è a tema "Romualdo e Guancetta", e il posto è meta tradizionale di giovani (o non-così-giovani) amanti in fuga provenienti da tutto il Regno per saziare finalmente le loro relazioni proibite. Questo è il primo posto in cui recarsi per scovare mogli fedifraghe, preti spretati, cavalieri serventi imboscati coi loro siri, figli scappati di casa, ragazze-madri, cicisbei, poetastri e cortigiani in cerca di amore, passione o ingaggio, e altri romantici fuggitivi. La tenutaria dell'ostello, Rosalina, è una verriana ormai anziana imparentata con la celebre Guancetta, i cui unici tratti umani sono rappresentati da un sensuale codino a succhiello. Lei è l'unica persona rimasta in vita a conoscere la verità sui due celebri amanti: Romualdo e Guancetta fuggirono insieme usando fondi sottratti alle rispettive famiglie per stabilirsi a Chiavica e aprire una locanda con annessa casa d'appuntamenti, detta "La Locanda degli Innamorati".





Rosalina è un'affarista nata e usa a piacimento cortigiani, seduttori e maliarde per prolungare il più possibile la durata degli alloggi nella sua bettola, anche a costo di spezzare i cuori degli innamorati convenuti. Tuttavia, non permette a nessuno di rovinare i loro idilli, fin quando dura il denaro, e protegge i suoi ospiti da ogni sgherro, canaglia o inviato in cerca degli amanti fuggiaschi che abitano sotto il suo tetto. La sua protezione si conclude tuttavia quando questi saldano il conto e lasciano il "Nido": a quel punto, è lei stessa a consegnare, dietro congruo pagamento, descrizioni, nomi e indicazioni sui ricercati a coloro che sono inviati a cercarli. *L'idillio è finito, miei cari...*

Nei giorni dell'assedio imperiale, il Nido accoglie alcuni importanti membri del casato Capicelli, come lo stesso Tebaldo, "il Vecchio Porco" e la sua Guardia del Porco personale (6 **ungumani***).

L'ostello, inoltre, date le sue scorte abbondanti, è ancora in grado di fornire ristoro e bevande fermentate, comprese intere bottiglie di intrugli, tuttavia a costi quadruplicati rispetto al normale. La cantina e le camere superiori sono frequentate da ufficiali e soldati fuori servizio che di sovente si perdono in bagordi, piaceri vari e gioco d'azzardo. Qui le Canaglie possono trafugare abbastanza facilmente divise, lasciapassare e gradi da ufficiali della Comunella, oppure ottenere qualsiasi genere di informazioni su quanto avviene in città, solitamente pagandole, ma anche origliando o estorcendole col gioco d'azzardo. Se riescono a ottenere un'udienza con il Vecchio Porco, e gli fanno un qualche favore (o gli raccontano che fine ha fatto la sua Guancetta), questi racconta loro del passaggio segreto tra la Casa dei Montorsi e Palazzo dei Cansignori.

7. PALAZZO CAPICOLLI. La dimora avita della più potente famiglia ungumana in città è un luogo di potere, intrigo e affari, e l'anziano Tebaldo, "il Vecchio Porco", è oggi un capofamiglia onorato e temuto, il cui motto è "zampa di ferro in guanto di velluto". Tebaldo è sempre alla ricerca di canaglie sacrificabili per dei lavori "facili facili". In primo luogo, la faida fra Montorsi e Capoccoli continua da decenni, nonostante le leggende, e viene portata avanti "discretamente" attraverso mercenari e assassini prezzolati. Inoltre, i Capicelli sono fortemente vincolati ai Guelfi Chiari e ne rappresentano gli interessi in città, anche in maniera segreta rispetto alle altre famiglie di Verronetta: i piani di questa fazione sono contorti quanto delicati e ramificati. Infine, esiste una fazione di ungumani guidata dal brutale capitano di ventura Alfeo Mortazza, che disdegna i modi sottili di Tebaldo e mira a prendere il potere a Verrona con la forza, per rivalersi brutalmente contro i Cansignori e i Montorsi. Anche questo è un fastidio che andrebbe risolto, in un modo o nell'altro...

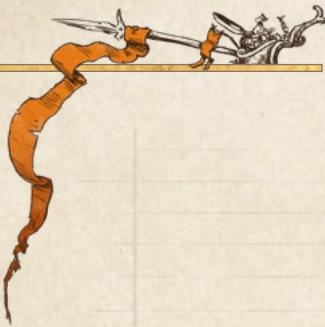
Nei giorni dell'assedio imperiale, come per altri luoghi della Parte Sinistrata, questo palazzo è stato sgomberato e occupato dai lanzichenecchi, che vi hanno posto uno

dei dormitori riservati a veterani e ufficiali. I membri della casata hanno trovato rifugio quasi tutti presso "il Nido di Romualdo e Guancetta", nella Parte Centrata della città.

8. PONTE DELLA SCALA. Questo ponte unico nel suo genere è fatto "a scala" e dunque permette il passaggio di soli cittadini e soldati appiedati, o al massimo di qualche somaro. Fu originariamente realizzato per unire rapidamente la Parte Centrata della città con Castelverro, ma ben presto divenne uno dei collegamenti più utilizzati della città.

Sotto il ponte si trova inoltre "Il Sottoscala", il piccolo e angusto regno dei pantegani della città: un corridoio interno alla struttura usato per il contrabbando, con delle botteghe specializzate nella ricettazione e nella contraffazione, un mercato nero e perfino una bettola dal soffitto molto basso, frequentata principalmente da pantegani, marionette e altra gentaglia di basso profilo. A capo del Sottoscala vi è Gransorcio della Scala, ultimo discendente di una fortunata dinastia di trafficanti e signori dei bassifondi. Gransorcio è solito dire, con una punta di superbia, che a Verrona ormai comandano "Cani e Porci", ma sono i pantegani che fanno andare avanti la città, e al posto loro ci vorrebbe un bel roditore sullo stemma urbico...

Nei giorni dell'assedio imperiale, Gransorcio e i suoi tiracoda si occupano di far entrare e uscire merci e persone dalla zona assediata (compresi dei rifornimenti speciali, del ciarpame magico e il Traditore – vedi Scena 1) e possono aiutare le Canaglie in vario modo, sempre in cambio di qualcosa... Gransorcio per esempio conosce la posizione del Traditore, del passaggio segreto tra Casa dei Montorsi e Palazzo dei Cansignori e può perfino fornire una raccomandazione per entrare in quest'ultimo fabbricato.



VECCHIE CONOSCENZE E CONTI IN SOSPESO

Questo è l'ultimo episodio utile per chiudere tutte le vicende lasciate in sospeso durante la campagna; se lo desidera, il Condottiero può usare lo scenario della Verrona assediata per far riapparire (un'ultima volta?) personaggi minori e avversari incontrati in passato:

- ☞ I rivali della Cricca incontrati durante le prime missioni per conto del loro esercito sono riusciti a sgattaiolare in città in missione di spionaggio e ora si trovano faccia a faccia con le Canaglie.
- ☞ Il Capitano Varamengo, il Contessino Massimo Sforza e altri commilitoni del Battaglione Sforza giungono a dare manforte ai Verronesi e si ritrovano di nuovo sulle tracce dei traditori di Pavida (o degli eroi di Verrona).
- ☞ Il Tenente De Vos, il Colonnello Schwanzstucker e altri commilitoni della Colonna Fellona giungono a dare manforte agli assedianti e si ritrovano di nuovo sulle tracce dei traditori di Pavida (gli stessi guastatori che hanno sabotato la Torre Nera).
- ☞ L'Arrotino, Bobo Vez e altri possibili cacciatori di taglie riescono a entrare in città e sono pronti a vendicarsi una volta per tutte delle Canaglie, le cui taglie adesso valgono una montagna d'oro.
- ☞ Cassoela, Busecca, Lando e altri contrabbandieri di Chiavica sono venuti a portare delle armi e dei rifornimenti segreti in città, risalendo lungo l'Atesio "alla loro maniera" e all'improvviso si ritrovano faccia a faccia con la Cricca...
- ☞ Mangiafranco, Pietro il Nero, Sardonica Sardanapalo, Rossavera, Dardo Maglio e Berenice, la Linguacciona o altri Fratelli di Taglia incontrati nei mesi precedenti hanno trovato rifugio in città prima dell'assedio e ora sono disposti a saldare tutti i vecchi conti con la Cricca, nel bene o nel male.

SCENA I – ENTRARE A PALAZZO DEI CANSIGNORI

Una volta che la Cricca si trova in città, visto che Sora Tana conosce l'ubicazione dello Snodo Scorsorio, ovvero nel cuore di Palazzo dei Cansignori, l'obiettivo delle Canaglie è entrare nel Palazzo, trovare la camera in cui è stato installato il teleportale e riattivarlo, sempre in compagnia di Lelia e della Rinnegata della Forca.

La cosa, ovviamente, non può essere così semplice.

Il palazzo è presidiato dalla Comunella, in piena legge marziale: **colubrinieri***, **picchieri comunali***, **comandanti**** e mazzanti (**pagani****). È inoltre in questo edificio che si amministra quel po' di quella giustizia sommaria che mantiene l'ordine in città, e proprio le sale dove si trova lo Snodo sono occupate da 3 **cacciatori di Equitaglia**** e 2d6 dei loro **agenti di Equitaglia****, che qui hanno stabilito il loro quartier generale.

L'accesso al Palazzo è proibito alla Cricca, a meno di trovare davvero eclatanti: in un momento come questo, con la città sotto assedio e un assalto appena sventato, la vigilanza è al limite estremo. Un altro punto da considerare è che Lelia vorrebbe essere a tutti i costi parte attiva del lavoro e intrufolarsi lei stessa nel Priorato Patibolare di Aquisgrama, ma la ricerca nei suoi confronti non si è mai fermata, e avere tra le mani un ostaggio del genere sarebbe risolutivo nell'assedio della città. La principessa imperiale, ancor più dei suoi scagnozzi, dovrà stare davvero attenta a non farsi scovare e catturare!

Ci sono diversi modi per entrare nel Palazzo:

- Trafugando divise e gradi agli ufficiali (per esempio al Nido di Romualdo e Guancetta o in un qualsiasi vicolo buio) e poi svicolando all'interno con furtività e superczazole. Se si fa tutto a modo, è sufficiente una prova di Carisma con CD 13 per farsi ammettere all'interno dell'edificio.
- Tramite la raccomandazione di un Pezzo Grosso cittadino: un favore fatto a Tebaldo Capiccoli, Cagnaccia dei Cansignori, Gransorio della Scala o altri maggiorenti cittadini permette di ottenere un lasciapassare diretto.
- Rivelandosi come gli eroi che hanno abbattuto la Torre Nera e chiedendo di essere ammessi con tutti gli onori, per contribuire alla difesa della città. In questo caso, potrebbe essere richiesto loro di partecipare a qualche sortita o sabotaggio prima di essere del tutto lasciati liberi di girare per l'edificio e raggiungere così la Torre del Cansignore.
- Scoprendo il Traditore in città e consegnandolo alla giustizia di Equitaglia. Si tratta di una spia che è riuscita a infiltrarsi nella Parte Centrata di Verrona sfruttando il Sottoscala e i corridoi segreti usati dai pantegani di Gransorio. Il Traditore potrebbe essere un **guelfo oscuro** (vedi *Almanacco del Menagramo*), un **inquisitore imperiale*** o una semplice spia altomanna (**lanzichenocco ufficiale***). Si nasconde tra gli sfollati che occupano l'Arena.



- Utilizzando il passaggio sotterraneo che unisce Casa Montorsi e Palazzo dei Cansignori, se la Cricca ne viene a conoscenza. Entrare a Casa Montorsi e trovare l'accesso al corridoio segreto non è semplicissimo, ma sempre meglio che infiltrarsi direttamente nel quartier generale delle difese di Verrona.
- Svolazzando, arrampicandosi o saltando tra i tetti notte-tempo, alla vecchia maniera, per poi entrare dall'alto. Il percorso non è agevole ed è comunque sorvegliato: servirà una prova speciale di Forza (Furtività) o Destrezza (Atletica) per riuscirci, con CD 16 per ciascuno dei partecipanti all'impresa.
- Creando un diversivo in Piazza delle Erbacce, per distrarre l'attenzione... Ventresca, per esempio, ha ancora con sé la ricetta del Midolliano e non ha paura di usarla...

Anche portando a compimento in maniera ideale i punti più diplomatici di questa lista, tuttavia, la Principessa Lelia rimarrebbe ancora un prezioso ostaggio da scambiare con i prigionieri veronesi e in cambio della levata dell'assedio. Bisogna ricordare quindi che la libertà della capobanda della Cricca non sarà mai trattabile per i Pezzi Grossi della città, e Lelia dovrà sempre e comunque camuffarsi da Brunello per essere ammessa a Palazzo.

SCENA BONUS – TUTTO TROPPO FACILE...

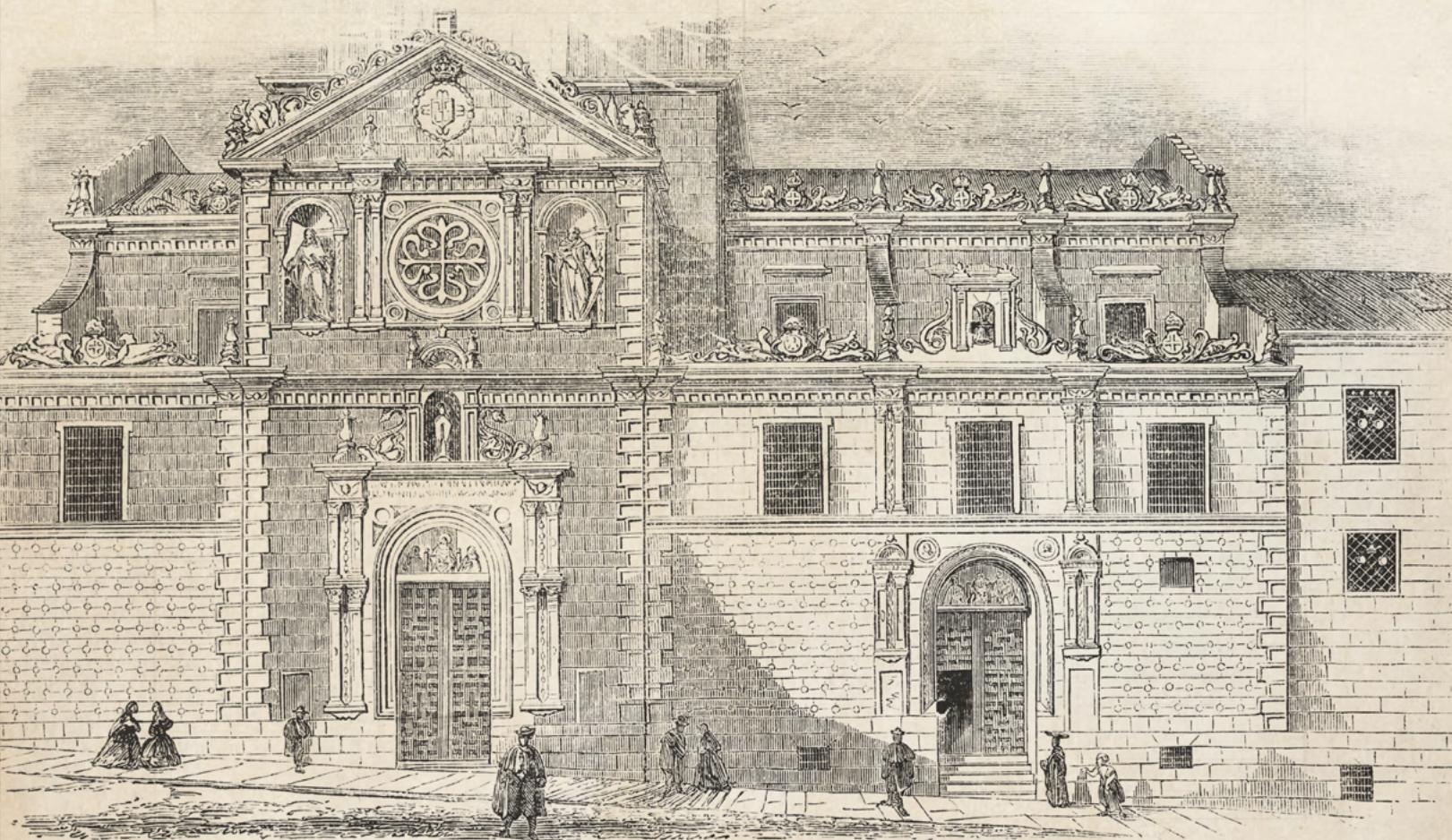
La struttura aperta di questo episodio, la concitazione di essere quasi giunti al finale della campagna e le capacità di una Cricca di emerite Canaglie potrebbero rendere la ricerca di un modo di entrare a Palazzo dei Cansignori una faccenda fin troppo semplice e sbrigativa.

Ci sono però un paio di elementi che non bisogna mai dimenticare e che il Condottiero può usare per complicare le cose o mettere un po' di pepe nelle esplorazioni di Verrona.

Il primo è la presenza di Lelia, attualmente ancora la persona più ricercata di tutto l'Impero...

Come indicato in precedenza, non c'è modo per la Cricca di evitare che Lelia venga presa come ostaggio dai pezzi grossi della città, se viene riconosciuta da qualcuno. Il suo travestimento da Brunello basta a coprire tutte le situazioni più comuni, ma all'occorrenza, dei cacciatori di taglie particolarmente svegli o dei personaggi ricorrenti incontrati in precedenza potrebbero individuare la principessa imperiale che gira per la città in compagnia delle Canaglie...

L'altro punto fondamentale è che per attivare lo Snodo Scorsorio è necessario entrare a Palazzo con Sora Tana, l'unica che sa come riattivare il misterioso artefatto.





A questo punto, si può usare questo personaggio (o Calebo, vedi pp. 152-153) per delineare nuovi intrecci e sottotrame: proprio al momento di infiltrarsi nell'edificio, Sora Tana potrebbe scomparire nel nulla, senza che si sappia che fine abbia fatto.

Lo stesso tipo di complicazione potrebbe sorgere se Sora Tana dovesse essere finita fuori gioco durante gli episodi precedenti e non essere più col gruppo, o se dovesse venire arrestata e gettata nelle prigioni al di sotto del Palazzo, per esempio dagli Agenti di Equitaglia... dopotutto, anche sul suo capo pende una Grande Taglia assegnata dall'Arcancelliere e mai revocata.

Dove potrebbe essere finita Sora Tana? Molto semplice: durante i suoi giri in città potrebbe aver scorto una figura familiare tra la folla, o esserne al contrario stata individuata: si tratta del Traditore della Scena 1, l'Inquisitore Imperiale entrato in città dal Sottoscala e che si nasconde tra gli sfollati dell'Arena.

I due ex compagni di un tempo, oggi mortali nemici, potrebbero giocare al gatto col topo per diverso tempo su e giù per le vie della città o nella Parte Addestrata di Verrona, oppure l'Inquisitore potrebbe aver catturato Sora Tana per interrogarla, oppure lo scontro tra i due potrebbe avvenire proprio in mezzo all'Arena, in un confronto spettacolare.

In ogni caso, alla Cricca serve qualcuno che conosca e sappia utilizzare gli Snodi Scorsoi per poter andare avanti con il Colpo Grosso: se questo qualcuno debba essere Sora Tana, Calebo o lo stesso Inquisitore Imperiale sta alle Canaglie (e al Condottiero) deciderlo...

SCENA 2 – LA TORRE DEL CANSIGNORE

Il luogo dove l'Arcancelliere e gli Inquisitori Imperiali avevano fatto installare il loro teleportale si trova al secondo piano della Torre del Cansignore, un livello dell'edificio attualmente occupato da una piccola delegazione di Cacciatori e Agenti di Equitaglia, che si occupano di mantenere l'ordine in città e custodire i Regi Registri delle Taglie cittadine.

Va da sé che le Canaglie sono davvero un obiettivo succulento per costoro, ma è anche vero che c'è una guerra in corso, e fin quando l'assedio non viene tolto, l'autorità di Equitaglia a Verrona è del tutto di secondo piano.

La Cricca, ancora in compagnia di Sora Tana e di Lelia, può trovare un accordo con i Cacciatori e i loro scagnozzi, gabbarli, evitarli o sconfiggerli in ogni modo che ritenga possibile. Il Condottiero dovrebbe utilizzare questi personaggi più come un fastidio o un ostacolo da superare, piuttosto che per dar luogo a uno scontro epocale... dopotutto, il vero scontro al culmine di questo episodio è un altro e sta per arrivare...

Una volta superato quest'ultimo ostacolo, lo Snodo Scorsoio fatto erigere qui dall'Arcancelliere nei primi mesi di occupazione della città appare davanti alla Cricca. A vederlo è esattamente uguale a quello di Pavida e mostra con evidenza la sua discendenza dai Camini delle Befane diffusi tra

gli esseri stregoneschi del Regno: sembra davvero un enorme camino dal tirante molto ampio costituito da blocchi di pietra nera massicci e ben incastriati tra loro. Il basamento è composto da un'unica roccia lisciata, vergata di segni appena distinguibili sotto la fuligine, mentre il fondo e la cappa sono tanto larghi e alti da riuscire a ospitare al loro interno una persona in piedi. Un bel simbolo a forma di cappio, inciso nella pietra frontale della cappa, mostra il punto che va innescato con il mistico potere della Forca per attivare il teleportale.

Al momento di lasciare Verrona, gli Inquisitori presenti sul posto hanno avuto l'ordine di disattivare lo Snodo, di modo che nel frattempo non potesse essere utilizzato da nessuno. D'altra parte, nessuno dei Verronesi potrebbe immaginare che quel grande camino possa essere in realtà un artefatto mistico in grado di trasportare persone a centinaia di miglia di distanza in un batter d'occhio.

Sistemare lo Snodo e riattivarlo richiede a Sora Tana un'ora di lavoro. In mancanza della rinnegata, un qualsiasi personaggio che possieda un qualche potere o background legato alla Forca può farlo.

Nel momento stesso in cui il teleportale viene riattivato, una figura ne emerge, in attesa da tempo che l'artefatto venisse rimesso in funzione...

SCENA 3 – LORD VALTER

Nel cammino appare la sagoma inconfondibile di **Lord Valter***, che le Canaglie dovrebbero in teoria aver incontrato ma non eliminato, a Pavida.

Con voce sepolare annuncia: "Vi stavo aspettando, canaglie. Ci rincontriamo, finalmente. Ora il cerchio è completo e anche la riconquista di Verrona può cominciare..."

Il temibile avversario attiva istantaneamente la sua *fiammaberga** e si prepara a una lotta all'ultimo sangue.

In caso Lord Valter sia già stato sconfitto, al centro dell'artefatto appare il suo sostituto, il nuovo Primo Cavaliere Nero (**inquisitore imperiale*** equipaggiato con la *fiammaberga**).

C'è poco da ragionare qui: il Primo Cavaliere Nero combatterà fino alla morte per l'Ordine della Forca, ma la presenza di **Sora Tana*** potrebbe portare a ulteriori sviluppi. La rinnegata potrebbe trattenere l'antico nemico in un duello letale, permettendo al resto della Cricca di usare lo Snodo, oppure i due potrebbero iniziare un confronto verbale che porti addirittura alla redenzione del braccio destro del Priore.

In ogni caso, superato questo temibile avversario, la Cricca è davvero pronta per l'atto finale...



CONCLUSIONE

Non c'è più modo di riposarsi o recuperare le forze, né di perdere altro tempo: lo Snodo Scorsoio conduce la Cricca in un istante dall'altro lato del teleportale, nei sotterranei del Priorato Patibolare di Aquisgrama, atavica sede dell'Ordine della Forca.

Il mistico artefatto appena riattivato è sovraccarico di energie e queste fluiscono anche nel corpo e nella mente delle Canaglie: ogni personaggio può beneficiare degli effetti di un riposo breve, seppur deve spendere Dadi Vita per recuperare punti ferita, inoltre ottiene un'Emeritienza a sua scelta.

Una volta dall'altro lato, tuttavia, il sovraccarico (o, volendo, la stessa Sora Tana) distrugge il teleportale definitivamente. In questo modo, nessun altro può raggiungere la Cricca alle spalle, mentre le autorità di Verrona o gli Agenti di Equitaggia della Torre del Cansignore distruggeranno lo Snodo di Verrona per evitare invasioni dall'interno.

A questo punto, i mistici corridoi della Forca sono tutti fuori uso e sarà di nuovo necessario muoversi in maniera normale, da adesso in poi. Se dovessero riuscire a traghettare il Tesoro, le Canaglie dovranno dunque fuggire a piedi nottetempo per Aquisgrama con le *sacche della refurtiva** sulle spalle.

Insomma, come ai vecchi tempi...

Nel frattempo, è il momento del Gran Finale!



CONCLUDERE QUI LA CAMPAGNA

Se il gruppo intende saltare l'ultimo episodio, o se ha un livello ancora troppo basso per avventurarsi con successo contro Reginaldo, nel Priorato Patibolare della Forca, è possibile concludere qui la campagna. All'apertura dello Snodo Scorsoio non balza fuori Lord Valter, ma questi attenderà le Canaglie, con un paio di seguaci, nell'Area 9 del Priorato e sarà questo a costituire lo scontro finale.

Una volta sconfitto Lord Valter, con o senza l'apporto di Lelia o Sora Tana, non serve dilungarsi: addosso al Primo Cavaliere Nero si trova la chiave nera della Sala del Tesoro e la Cricca può raggiungere quest'area senza altri problemi, attraversando le vuote stanze polverose del Priorato deserto.

Qualche minuto dopo, tutti insieme, potranno varcare al contrario il teleportale per poi distruggerlo definitivamente dal lato di Verrona, fuggendo via in un attimo senza alcuna possibilità di essere inseguiti, a centinaia di miglia di distanza dal luogo del furto.

Chi verrà trovato senza marito o muliera preferendo l'autosollazzo, dovrà pagare la:

GABELLA
su scapoli e zitelle

4 PETECCHIONI

CINTURONE ANTI LUSSURIA

Con imminente effetto su
ogni Canaglia dello Regno di Taglia



Lo Squadrone Canaglia

— E P I S O D I O X —

ALL’INIZIO DI QUESTO EPISODIO, OGNI PERSONAGGIO DOVREBBE ESSERE DI 6° LIVELLO, CON I EMERITICENZA AGGIUNTIVA E I BENEFICI DI UN RIPOSO BREVE SUL GROPPONE, GRAZIE AL MISTICO POTERE DEL TELEPORTALE SOVRACCARICATO DELLA FORCA CHE HANNO APPENA ATTRAVERSATO.

ALLE LORO SPALLE, LO SNODO SCORSOIO CENTRALE È BLOCCATO O DISTRUTTO, PERLOMENO TEMPORANEAMENTE, E DI FRONTE A LORO SI TROVA IL PRIORATO PATIBOLARE DI AQUISGRAMA, SINISTRO QUARTIER GENERALE DEL LATO OSCURO DELLA FORCA.

DA ADESSO IN POI NON CI SONO PIÙ ALTRE POSSIBILITÀ DI EQUIPAGGIARSI O RECUPERARE LE ENERGIE: TUTTO SI GIOCA SUL FILO DEL RASOIO, FINO ALL’ULTIMA CANAGLIA, ALL’ULTIMO SANGUE, ALL’ULTIMO COLPO!

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo il salto attraverso il teleportale, la Cricca si ritrova in una sala ampia e solenne, al centro di un cerchio di colonne, in quello che ha tutta l’aria di essere un tempio sotterraneo, o un qualche tipo di monastero.

Se presenti dei personaggi legati alla Forca, non fanno fatica a riconoscerlo: si tratta del Priorato Patibolare di Aquisgrama, il cuore nero dell’Ordine della Forca, situato da qualche parte al di sotto della capitale imperiale, come un nero grumo di malevolenza che si nasconde dietro una pelle candida e liscia...

Se le informazioni sono corrette, la Sala del Tesoro si trova a pochi passi di distanza...



“E ora cantiamo ‘sta nuova canzone
tutta la gente se l’ha da impara’:;
non ce ne fotte dello Imperatore
la Taglia è nostra e non s’ha da tocca!”

CANAGLIA SI MUORE - CANTO TRADIZIONALE
DEI FRATELLI DI TAGLIA



RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Guidate da Sora Tana, o dalle sue ultime parole, e presumibilmente in compagnia di Lelia, le Canaglie sono giunte nel cuore del Priorato della Forca, al di sotto di Aquisgrama, pronte a mettere finalmente le mani sul tanto agognato Tesoro trafugato dagli Inquisitori alle casse dello Imperatore.

Per arrivare a questo punto, la Cricca ha compiuto lavori di ogni genere, combattuto in battaglie e assedi, sfidato mostri e cacciatori di taglie, inquisitori e lanzichenecchi, colubrinieri sciocchi e marionette assassine, fino a farsi strada nel quartier generale dei propri terribili avversari, usando i loro stessi artefatti mistici.

Il Priorato Patibolare della Forca di Aquisgrama è infatti il santuario segreto dell’Ordine della Forca e, allo stesso tempo, la sua tesoreria, il suo Tribunale principale e il collegio dove vengono addestrati tutti gli apprendisti e gli adepti che andranno poi a costituire il nerbo degli Inquisitori Imperiali e del corpo dei Cavalieri Neri.

L’intero edificio si trova sottoterra, in una sorta di grotta artificiale, da tempo affondato nei terreni instabili su cui sorge la capitale dell’Impero, e ricoperto da sostruzioni e lastricati dell’attuale centro cittadino, diversi piedi più in alto del suolo della cavità. Un tempo esso era parte di una villa draconiana, appartenuta a un qualche imperatore di tredici secoli prima.

Nonostante molte pareti e soffitti siano crepati e coperti di rampicanti, la struttura è ancora solida e robusta, e colonne e pilastri imponenti sostengono saldamente il tetto sovrastante e i muraglioni di sostegno dell’attuale piano di calpe-



stio di Aquisgrama, tanto che il Priorato potrebbe resistere a veri e propri assalti militari, e le sue celle potrebbe benissimo trattenere per anni i suoi prigionieri più riottosi.

L'atmosfera è ovunque cupa, decadente e sinistra. Nonostante la sua importanza centrale tra i santuari e i tribunali dell'Inquisizione, il Priorato è un luogo quasi deserto, privo di vita, calore e luce, costantemente immerso nel silenzio. Solo un pugno di inservienti e alfieri neri lo abitano nel momento in cui vi si infiltrano le Canaglie, assieme a un paio di Inquisitori Imperiali, una decina di apprendisti e, ovviamente, al Priore in persona...

In questo ultimo episodio, la Cricca dovrà di fatto affrontare il letale e infido avversario che sta dietro all'Inquisizione Imperiale, alla campagna militare nel Regno di Taglia e al furto del Tesoro Imperiale: niente altri che l'Arcicancelliere Reginaldo, Commendatario Generale dell'Impresa di Taglia, Capo Pastore del Canone Pulicano e, occultamente, anche Priore dell'Ordine della Forca. A parte qualche incontro secondario e la possibilità di raggranellare equipaggiamento speciale e vantaggi da usare nello scontro finale, la battaglia con Reginaldo è il fulcro dell'episodio e il compimento della campagna.





SCENA I – NEL CUORE DEL PRIORATO

Lo Snodo Scorsoio Centrale attraverso cui le Canaglie si sono teleportate nel Priorato si trova nell'Area 9 della mappa, che in questo momento è priva di guardie o difese.

La sorveglianza era affidata a Lord Valter, che evidentemente ha appena fallito il suo compito. Anche gli altri Cavalieri Neri dell'Ordine sono tutti altrove, così come la maggior parte degli Inquisitori Imperiali, impegnati in altri scenari della guerra o presso i Tribunali sparsi per l'Impero.

L'illuminazione del Priorato è affidata a torce e lanterne, e in alcuni punti, la volta artificiale lascia passare delle lame di luce provenienti dall'esterno, in prossimità di giardini e fontane ben recintate.

Se Sora Tana o altri rinnegati della Forca sono con la Crica, questi ricordano perfettamente la disposizione e l'uso di tutti gli ambienti del Priorato e possono perfino tracciare una mappa dell'edificio.

1. ESTERNO. Davanti a quella che un tempo era la facciata principale della villa si trova un minuscolo giardino alberato, tenuto in vita dalla luce di alcune fenditure che tagliano il piano stradale soprastante.

Il sentiero d'accesso è riccamente decorato e ai suoi lati ci sono alcune statue di marmo che raffigurano antichi imperatori dal nome dimenticato. La facciata del Priorato è decorata in marmo e oro e appare ricchissima, ed è qui che accampa una grande porta non serrata larga quindici piedi e alta quasi venti.

Sul lato destro dell'edificio si nota una voragine che discende ancora verso il basso, verso un livello buio e senza uscita, da cui emerge il caratteristico odore delle acque termali che sgorgano sotto la città. Con un lungo e pericoloso salto, ovvero superando una prova di Forza (Atletica) con CD 18, è possibile raggiungere l'Area 15, senza cadere nella voragine dell'Area 3.

Allontanandosi dal Priorato lungo il sentiero si giunge a una strettoia nella cavità sotterranea e a una scala a chiocciola di pietra che sale verso l'alto. Questo passaggio conduce alla via di uscita principale del Priorato verso la città soprastante, nei sotterranei della Casa Piccola. Qui si trova la sede ufficiale e riconosciuta del Tribunale dell'Inquisizione di Aquisgrama, il luogo in cui si svolgono gli interrogatori e i giudizi affidati agli Inquisitori Imperiali. Il passaggio che unisce il Tribunale con il Priorato è diviso da un piccolo e massiccio portone, ricoperto di ferro brunito dalla resistenza innaturale. Per aprire questo passaggio è necessario utilizzare lo stesso sistema che schiude la porta dell'Area 4.

2. ANTICAMERA. Questo ambiente è di solito vuoto e silenzioso. Alcuni guardaroba occupano un lato della parete e contengono diversi mantelli neri e maschere da inquisitore, *maschere da monatto*** e altri strumenti di uso comune.

Sul lato nordest, la fenditura che ha spaccato il pavimento dell'edificio permette di vedere (e raggiungere con un salto) le Aree 6 e 15. Il balzo qui non è proibitivo, ma bisogna effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15, altrimenti si precipita nella voragine dell'Area 3.

3. VORAGINE. La fenditura che spacca a metà questa parte del Priorato è di origine naturale e molto profonda. È possibile superarla con dei salti, avanti e indietro dalle Aree 1, 2, 6 e 15, con CD differente a seconda delle distanze.

Il fondo della voragine si trova più in basso di 12 metri ed è coperto di fango bollente, mentre le pareti sono ripide e scoscese, oltre che molto friabili. Un personaggio che dovesse caderci dentro, subirebbe 10 (3d6) danni contundenti a causa della caduta, attutita leggermente dal fango. Inoltre, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da fuoco. All'inizio di ogni suo turno, fintanto che è immerso nel fango bollente, il personaggio deve ripetere il tiro salvezza e se lo fallisce subire i danni. Per uscire dal fango, il personaggio deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15, per riuscire a scalare le pareti e raggiungere le aree circostanti.

4. APPARTAMENTI DEL PRIORE. Il Priore dell'Ordine trascorre pochissimo tempo al Priorato, sia per portare avanti altrove i suoi affari e le sue trame, sia per mantenere segreta la sua vera identità. Quando ha bisogno di ritirarsi nelle proprie camere private, nel cuore del proprio regno personale, allora si chiude in questi appartenenti, a cui solo Lord Valter e un ristretto circolo di Inquisitori ha accesso. Per aprire questa massiccia porta e la sua combinazione di ingranaggi mistici di metallo nero è necessario possedere almeno un Talento o una Emeriticità della Forca, e inoltre consumare una sua attivazione per attivare la serratura. Non ci sono altri metodi magici o meccanici per riuscirci.

La stanza è riccamente addobbata con simboli mistici. Maschere argentee sono disposte in una enorme cornice sopra un grande letto a baldacchino, che occupa il centro della parete opposta. Lanterne magiche di luce fredda illuminano molto bene la stanza e non fanno proiettare alcuna ombra. Ci sono dei tavoli, tutti occupati da documenti, mappe, inchiostri, sigilli, emblemi e piume per scrivere, mentre le pareti laterali mostrano numerosi scaffali traboccati di libri, boccette e pigmenti. Una grande chiave nera, necessaria per aprire la porta della Sala del Tesoro, è custodita in uno scrigno a sua volta infilato nel cassetto di una delle scrivanie.

Se ancora non l'hanno incontrato, qui potrebbe essere presente l'Aricancelliere **Reginaldo il Fedele***, che pianifica e compila documenti così come faceva a Pavida. Raccogliere e portare alle cancellerie imperiali questi documenti permette di provare senza alcuna ombra di dubbio o errore una lista interminabile di misfatti, com-



plotti e crimini a carico di Reginaldo e dell'intero Ordine della Forca, ben oltre i limiti dell'alto tradimento nei confronti dell'Impero e della Casa Imperiale.

Inoltre, questa stanza è ricolma di ciarpame magico di ogni tipo, a scelta del Condottiero. Se la Cricca riesce a entrare di soppiatto prima dello scontro finale con il Priore, è consigliato che qui riesca a trovare un qualche artefatto di grande potenza che possa servire per batterlo, come *Belgioiosa**, una statuina del potere mediocre: gatto rognoso di lana cardata* o il *randellone di San Cagnate***, più due pozioni di guarigione, una pozione della forma gassosa, tre pozioni di scalare e una pozione di diminuzione.

5. REFETTORIO. Questa sala da pranzo presenta al centro un ampio tavolo e diverse sedie, ed è usata comunemente dagli Inquisitori, dagli adepti e dagli altri inservienti del Priorato. A discrezione del Condottiero, potrebbero essere presenti qui o nei corridoi circostanti 1d4 + 1 inservienti (LM umani **tenutario***), occupati in faccende quotidiane; questi personaggi non hanno alcuna intenzione di affrontare la Cricca in combattimento, ma sono pronti a dare l'allarme, richiamando gli Inquisitori Imperiali e il Priore per lo scontro finale. Se le Canaglie hanno tempo e occasione di cercare tra gli stipi e le dispense, possono mettere le mani su diversi intrugli utili, a scelta del Condottiero.

6. CORRIDOI. Comuni passaggi di raccordo, in un caso affacciati anche sulla voragine dell'Area 3. Nella sezione nordest, la fenditura che ha spaccato il pavimento dell'edificio permette di vedere (e raggiungere con un salto) l'Area 2. Il balzo qui non è proibitivo, ma bisogna effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

A discrezione del Condottiero, potrebbe passare di qui, di tanto in tanto, uno degli inservienti del Priorato, occupato in faccende quotidiane (LM umano **tenutario***); questo personaggio non ha alcuna intenzione di affrontare la Cricca in combattimento, ma è pronto a dare l'allarme, richiamando gli Inquisitori Imperiali e il Priore per lo scontro finale.

7. CAPPELLA DEL CAPESTRO. Questo luogo, arredato a pallida imitazione dei santuari del Credo, è in realtà il centro dei rituali mistici legati alla Forca, officiati dai frequentatori del Priorato. Un altare patibolare è situato di fronte a delle comuni pance, mentre un fonte confessionale si trova alle loro spalle. L'acqua del bacile di pietra è pervasa dell'influsso della Forca: chiunque vi entri in contatto, sia toccandola, sia ingerendola, non può mentire per 1 minuto.

Mentre Lord Valter si occupava di presidiare la Sala del Camino, qui è rimasto in attesa il Cappellano dell'Ordine, ovvero un **inquisitore imperiale*** con le seguenti modifiche:

Non è equipaggiato con il *randello lucente doppio**.

AZIONI

Esplosione di Forza. Attacco con Incantesimo da Mischia o a Distanza: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni da forza.

Assalto Psichico. Attacco con Incantesimo da Mischia o a Distanza: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 11 (3d4 + 4) danni psichici.

Scarica di Fulmini. Attacco con Incantesimo a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 36 m, un bersaglio. Colpito: 17 (2d12 + 4) danni da fulmine.

Il Cappellano del Capestro è disposto a combattere fino alla morte contro gli invasori del suo sacrario, ma allo stesso tempo cerca di lanciare l'allarme.

Se una creatura che possiede un qualsiasi talento della Forca spende 1 minuto presso l'altare e prova a invocarne il mistico potere, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 12, ottiene la possibilità di usare l'azione speciale concessa dal talento una volta in più al giorno (oltre ai normali utilizzi già concessi dal talento).

8. MAGAZZINO. Una piccola stanza con dentro vari attrezzi e strumenti di lavoro (5 vanghe, 2 secchi e 5 picconi da minatore), 5 vesti, un acciarino e pietra focaia, 10 torce, 10 razioni giornaliere, 3 otri, 15 metri di corda di canapa e 3 metri di spago. Ci sono anche attrezzi da maniscalco e un piccolo tavolo da lavoro per stagnini e ferrai. Un manichino indossa un'armatura della stessa fattura di quella di Lord Valter (armatura completa di ottima fattura) alla quale manca solo l'elmo e il mascherone. Sembra che qualcuno ne stesse aggiustando una copia, o realizzando dei pezzi di ricambio... non sarà perfetta come il corpo assemblato di un arcimbolto, ma potrebbe essere usata per fingersi il Primo Cavaliere Nero...

9. SALA DELLO SNODO. Il luogo in cui le Canaglie sono apparse somiglia a un antico tempio arcaico o draconiano, con colonne di marmo scuro tutto attorno. Al centro della sala si trova una colonna circolare più grande delle altre, vagamente somigliante a un camino, con la canna sospesa che discende dal soffitto e sotto di essa una piastra di roccia discoidale, liscia e ampia, ricoperta di mistici emblemi a forma di cappi e corde intrecciate in nodi scorsoi.

Se il Condottiero lo preferisce, lo scontro con Lord Valter potrebbe avvenire qui, e non a Pavida. Inoltre, qui potrebbero essere presenti 1d4 + 1 Alfieri Neri (**messi imperiali***, senza cavallo), apprendisti Cavalieri Neri che combattono fino alla morte per difendere il Priorato.



10. DORMITORIO. Questi ambienti sono le camere degli inservienti (**popolani**) e degli Alfieri Neri (**messi imperiali***) che vivono nel Priorato. Se la Cricca ha già incontrato alcuni di loro in giro, o a seguito di allarmi, adesso sono vuote, altrimenti ce ne sono un totale di 1d4 dei primi + 1d4 dei secondi, che agiscono in maniera uniforme: gli inservienti non combattono e danno l'allarme, gli Alfieri Neri si battono fino alla morte.

Tra le varie camere è possibile raggranellare oggetti personali, cimeli e tesori a scelta del Condottiero, ma niente di speciale.

Solo una delle camere, assegnata a un Inquisitore Imperiale in missione altrove, custodisce un *randello lucente doppio** e un piccolo gruzzolo di gemme e monete d'oro.

11. SALA DEL TESORO. Questa sala è il vero obiettivo della Cricca. Per aprire la serratura della porta è necessaria la chiave di metallo nero, custodita dal Priore, ma la porta può essere aperta scassinando la serratura usando gli arnesi da scasso ed effettuando con successo una prova di Destrezza con CD 18. La piastra di metallo nero sulla serratura, tuttavia, infliggerà una scarica di Fulmini della Forca che inflggerà 14 (4d6) danni da fulmine contro chiunque tenti di forzare senza usare la chiave o contro chiunque fallisca il tentativo di scassinare la serratura.

All'interno di questa stanza, c'è finalmente quanto sognato negli ultimi mesi dalla Cricca: un ammasso incalcolabile di tesori, preziosi, gemme, monete d'oro e d'argento... l'obiettivo del Colpo Grosso è finalmente raggiunto!

Tuttavia, non appena le Canaglie sono dentro, se non se ne sono ancora liberate, alle loro spalle appare il Priore dell'Ordine della Forca (**Reginaldo il Fedele***), pronto a concludere finalmente la questione (vedi Scena 2).

12. CELLE. Le celle del Priorato ospitano gli adepti di basso rango e i ragazzi sensibili alla Forca che gli Inquisitori hanno rastrellato nei territori dell'Impero, con lo scopo di addestrarli. Le porte sono chiuse dall'esterno, ma con dei semplici passanti serrati da grosse funi: non possono essere aperte dall'interno né con l'uso della Spinta della Forca, ma bastano pochi secondi per scagliare i nodi, se le Canaglie lo volessero.

Alcuni degli ospiti sono inoltre degli apprendisti "puniti" o in corso di condizionamento mentale, nel deviato processo di indottrinamento che serve a inculcare loro gli ideali malati dell'Ordine, oppure prigionieri che si tormentano l'un l'altro a turno, in modo da affinare le rispettive tecniche di interrogatorio e tortura. Sono talmente condizionati che non si sentono prigionieri e non vogliono fuggire, ma anzi potrebbero richiamare l'Alfiere Nero dell'Area 13. Tra di essi vi è inoltre Lucas, un'apprendista (NM umano **rinnegato della Forca***) riottoso e vendicativo, al limite della ribellione, pronto ad aiutare la Cricca se dovesse venire liberato e difeso. Lucas conosce ogni angolo del Priorato, sa che il Priore si trova nella struttura e quali sono i suoi appartamenti, dove si trova

la Sala del Tesoro e dove è situata l'uscita che conduce al Tribunale della Casa Piccola di Aquisgrama. Potrebbe inoltre affiancare la Cricca al posto di Sora Tana, se questa dovesse essere fuori gioco, e attivare le serrature che necessitano dei poteri della Forca. Tuttavia, le Canaglie non dovrebbero fidarsi ciecamente di lui: è un individuo abietto e infido, attento solo al proprio tornaconto... potrebbe ingannarle e consegnarle agli Inquisitori alla prima occasione, se messo di fronte al Priore o ad altri occupanti del Priorato.

13. GUARDIOLA. In questo posto di guardia risiede in ogni momento un Alfiere Nero (**messo imperiale***, senza cavallo), ovvero un'apprendista Cavaliere Nero che combatte fino alla morte per difendere il Priorato.

14. CUCINE. Un ambiente comune, dotato di grandi quantità di cibo, utensili da cuoco e altri oggetti simili di uso quotidiano. Vi si possono trovare anche una *cucchiarella**, un pentolone dello stufato perpetuo e diverse abbondanti dosi di veleni, a scelta del Condottiero. Qui è possibile incontrare uno degli inservienti della cucina (CM umano **tenutario***), che non combatte ma potrebbe decidere di dare l'allarme.

15. SALA D'ADDESTRAMENTO. Questo ambiente rappresenta uno dei fulcri del Priorato: un vasto ambiente dove adepti, inquisitori e aspiranti Cavalieri Neri si allenano insieme per affinare le proprie tecniche fisiche, mentali, spirituali e mistiche. Ci sono diverse armi di ottima qualità, *randelli lucenti** e *randelli lucenti doppi**, manti, maschere, vesti e armature adatte ai vari ranghi dell'Ordine, e perfino un paio di armi speciali magiche +1, a scelta del Condottiero, con cui i membri dell'Ordine si addestrano a combattere.

La sala è vuota al momento dell'incursione delle Canaglie, ma se la Cricca perde troppo tempo in quest'area o provoca troppi rumori, Reginaldo e i suoi ultimi seguaci spuntano dalla porta e ingaggiano battaglia una volta per tutte...





SCENA 2 – LA BATTAGLIA FINALE!

Che la Cricca faccia scattare l'allarme nel Priorato, che giunga fino agli Appartamenti del Priore o alla Sala del Tesoro, il confronto con il nemico finale della campagna è dietro l'angolo. All'interno del Priorato, Reginaldo indossa una cappa nera da inquisitore e una maschera capace di coprire i suoi lineamenti canini, ma non vede l'ora di rivelare alle Canaglie la sua vera identità: il Priore dell'Ordine della Forca non è altri che l'Arcicancelliere Reginaldo "il Fedele", una delle persone più potenti dell'Impero...

"La vostra arroganza vi acceca, miserabili. Ora sperimentate tutto l'immenso potere della Forca! Siete tutti traditori dell'Impero. Sarete interrogati, torturati, mi direte i nomi di tutti i vostri alleati, e poi... morirete. Le vostre esecuzioni pubbliche serviranno da monito per il resto dell'Impero e del vostro ridicolo Regno di Taglia..."

A seconda della situazione, la battaglia finale può avvenire in diversi punti dello scenario, e principalmente:

- Negli Appartamenti del Priore (Area 4), se le Canaglie sono adeguatamente astute e furtive; qui avranno il vantaggio della sorpresa e Reginaldo potrebbe essere privo di rinforzi, oltre che ancora privo di *armatura magica*.

**“Tutti i paesi della Spoletaria
si son svegliati e ora stanno a lotta’,
pure l’Ausonia ora si è rivoltata
e l’altomanno facciamo trema’!”**

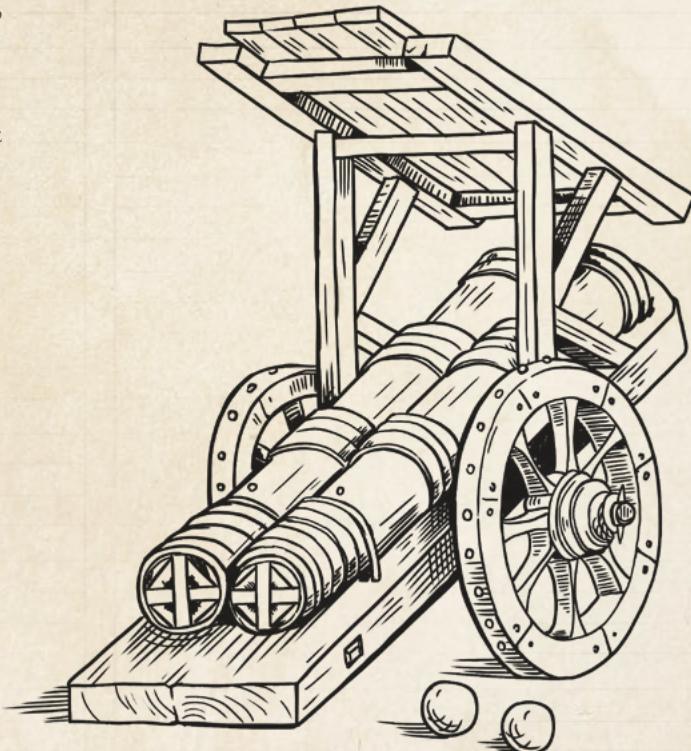
CANAGLIA SI MUORE - CANTO TRADIZIONALE
DEI FRATELLI DI TAGLIA



- Nella Sala del Tesoro (Area 11), se le Canaglie vi si dirigono direttamente e senza curarsi degli altri membri dell'Ordine presenti nel Priorato; in questo caso, Reginaldo avrà al suo fianco dei rinforzi e sarà già pronto alla battaglia, compresa la sua *armatura magica*. Tuttavia, i rinforzi non agiscono subito e rimangono nelle retrovie, ben sicuri che il loro Priore possa occuparsi da solo degli invasori. I seguaci interverranno solo se e quando Reginaldo dovesse trovarsi in evidente difficoltà.
- Per i corridoi o nelle altre aree del Priorato, se le Canaglie si muovono in maniera incauta o se qualcuno degli inservienti della struttura riesce a dare l'allarme; in questo caso, arrivano per primi i seguaci di Reginaldo, che devono essere affrontati in ordine, prima della venuta del Priore. Questi arriva 1d4 + 2 round dopo i propri sottoposti, pronto alla battaglia.

I seguaci a disposizione di Reginaldo sono i seguenti, esclusi tutti quelli che le Canaglie potrebbero avere già sconfitto in precedenza:

- Il Cappellano del Capestro (vedi Area 7);
- L'Inquisitore Imperiale di guardia all'esterno (vedi Area 1);
- Lucas (vedi Area 12);
- 5 Alfieri Neri (vedi Aree 10 e 13).





Se le Canaglie insistono a voler parlare prima di combattere, o se tra loro ci sono Lelia o Sora Tana che prendono la parola, Reginaldo è pronto a snocciolare tutti i suoi piani: la sua falsa e ostentata fedeltà allo Imperatore è servita a compiere la scalata al vertice della convoluta ed elefantica macchina di potere dell'Impero Altomanno. In questo momento, Reginaldo è a capo dell'esercito inviato nel Regno, del Canone Pastorale Pulicano e – segretamente – dell'Ordine degli Inquisitori Imperiali e dei Cavalieri Neri, per non parlare delle montagne d'oro che ha trafugato in questi anni dal Tesoro Imperiale.

Una volta vinta la ridicola campagna di riconquista delle province meridionali, forte di questi successi, sarà ancora più influente e potente, e sarà nelle condizioni di "prestare" allo Imperatore lo stesso oro che gli ha in realtà sottratto in questi anni, per legarsi ancora di più alla corona.

A quel punto, potrà iniziare a riformare l'Impero dall'interno, imponendo ancor di più i cupi valori della Forca nei sinistri Tribunali sparsi per le sue regioni. La Forca verrà innalzata in ogni dominio e l'Ordine diventerà potente come non mai...

La scomparsa di Lelia e lo stallo in cui versa la guerra sono inconvenienti fastidiosi, ma nulla che non si possa sistemare. Adesso, tolti di mezzo gli unici ad aver scoperto i suoi segreti, e usando il cadavere di Lelia per scatenare definitivamente la furia imperiale contro il prossimo nemico del caso, tutto sta per rientrare negli argini del suo piano...

Se messo alle strette, e soprattutto se ci fossero dei Rinne-gati della Forca o delle Canaglie con background della Forca nella Cricca, Reginaldo potrebbe cercare di corromperli e farli passare al Lato Oscuro. A costoro può garantire protezione, potere, denaro e un ruolo di primo piano nel sinistro futuro dell'Impero, se accettano di entrare a far parte dei suoi progetti.

Sora Tana e Calebo non acconsentiranno mai alla proposta, ma Lucas, se presente, è pronto a tradire in un attimo i suoi compagni.

Se le condizioni non vengono accettate o se non si trova un accordo soddisfacente che comporti l'ascesa al potere del Cancelliere, allora è Reginaldo stesso ad attaccare le Canaglie o a riprendere il combattimento fino alla reciproca distruzione.

POSSIBILI SVILUPPI DELLA BATTAGLIA

Se ancora non lo ha lanciato, Reginaldo utilizza per prima cosa un incantesimo per dotarsi di *armatura magica*, per poi attivare il *pastorale del potere illimitato** e gettarsi nella mischia, cercando di eliminare personalmente, uno a uno i membri della Cricca, partendo dai più pericolosi e da eventuali adepti della Forca presenti, utilizzando anche azioni leggendarie contro i nemici.

Se Lelia è presente, dopo aver subito una prima scarica di colpi, Reginaldo si lancerà sulla principessa imperiale per bloccarla e usarla come ostaggio, continuando a colpire a

distanza le Canaglie con i suoi poteri, scatenando tra l'altro contro la Cricca tutti gli eventuali alleati di supporto che finora erano rimasti alle sue spalle.

Se le Canaglie stanno per soccombere e il Condottiero lo ritiene opportuno, possono inoltre avvenire alcuni dei seguenti colpi di scena:

- Lelia, tenuta o meno in ostaggio, rifila una coltellata nel fianco a Reginaldo e si svincola dal suo aguzzino, strappandogli di mano *Belgioiosa**. Il colpo non basta a uccidere il Priore, ma lo distrae per un round e gli fa perdere una delle sue armi principali, mentre questi scaglia il suo prossimo colpo sulla principessa (applicare i danni normalmente).
- Sora Tana o Calebo, se presenti, si scagliano contro Reginaldo tentando il tutto per tutto e pronti a sacrificarsi per batterlo o ferirlo. Entrambi verranno probabilmente fatti fuori dal Priore, ma anche qui serviranno a tenerlo occupato per un paio di turni, mentre le Canaglie trovano il modo di circondarlo e ferirlo davvero.
- Lucas, il Cappellano del Capestro o l'ultimo Inquisitore Imperiale, se presenti, si portano alle spalle di Reginaldo e gli infilano la lama lucente del loro randello nel petto, facendola fuoriuscire dall'altro lato. Il colpo non uccide Reginaldo ma gli infligge i normali danni dell'arma, e tuttavia il traditore ne approfitta per togliergli di mano il *pastorale del potere illimitato**. A quel punto, l'Inquisitore si allontana indietreggiando e gridando "Io ho il Potere!", e lascia che le Canaglie finiscano il Priore, pronto a sostituirsi a lui poco dopo e a scendere a compromessi con la Cricca...

CONCLUSIONE

Sconfitto Reginaldo, il cattivo principale di questa storia, nessuno degli adepti, degli inservienti e degli inquisitori presenti nel Priorato ha più alcuna intenzione di combattere la Cricca: dopotutto, l'Ordine della Forca è basato sull'esercizio del potere, del dominio gerarchico e del rispetto cieco dei ranghi e degli ordini... una volta che Lord Valter e il Priore stesso sono stati fatti fuori, prima di decidere cosa fare, i sopravvissuti dell'Ordine devono esprimere dei nuovi gerarchi e pianificare il prossimo corso degli eventi.

A questo punto, nessuno si oppone al saccheggio del Tesoro Imperiale, perlomeno per un singolo carico tramite le *sacche della refurtiva** di Lelia.

Le Canaglie ce l'hanno fatta... il colpo Grosso al Tesoro Imperiale è riuscito!



EPILOGHI

Con le *sacche della refurtiva** cariche sulle spalle e l'Ordine della Forca decapitato, la campagna può dirsi conclusa con successo. Anche se i teleportali dell'Ordine sono ancora disattivati, la Cricca può semplicemente uscire ad Aquisgrama dall'accesso principale del Priorato, prestare un po' di attenzione e poi andarsene via alla chetichella, senza bisogno di affrontare ulteriori episodi o scene di gioco.

Ecco alcuni possibili epiloghi, in base a quanto accaduto durante la campagna.

VITA DA NABABBI

La Cricca, Principessa Lelia compresa, riesce a prendere il Tesoro Imperiale e fuggire. Dopo aver raggiunto un qualsiasi paradieso gabellare oltre i confini del Regno di Taglia (Mortecarlo, Costantinopoli, Gibralcanda o l'Elevezia), i nostri eroi vivranno da questo momento in poi come dei ricconi, serviti e rivelati, senza giudizi paterni, senza birri alle calcagna e senza una taglia sulla testa... il vero sogno di ogni canaglia si è compiuto!

Lasciarsi alle spalle il Regno potrebbe dare ai personaggi un po' di malinconia, ma in mezzo a lussi e piaceri senza fine, sicuramente quel pensiero svanirà in men che non si dica...

IL COLPO FINALE

Va bene, le Canaglie hanno accumulato una quantità d'oro invereconda, ma c'è sempre qualcuno ancora più ricco da rapinare, giusto? I Quaranta Ladroni, Signori di Bambillonia, il Patriarca di San Bonifico di Elevezia, Messer Mammona del Monte dei Fiaschi di Iena, che gestisce i fondi dell'Inferno stesso, il leggendario Scippo, Re dei Banditi...

E se il Tesoro Imperiale potesse venire reinvestito nella preparazione del Colpo Finale, la più grande rapina mai pensata da mente umana?

Adesso che hanno dei fondi adeguati, Lelia *ha un nuovo piano...*

GABBATI COME SALAMI

Beh, mai fidarsi del ladro che assolda altri ladri, giusto? E se le *sacche della refurtiva** procurate da Lelia avessero in realtà uno spiacevole e imprevisto segreto, per esempio un doppio fondo stregato che drena via tutto il contenuto verso un forziere speciale, posto nel cuore della Mozzarella in Carrozza, lontana ormai centinaia di miglia da Aquisgrama?

In un attimo, neanche il tempo di girarsi, e Lelia sembra di nuovo scomparsa, mentre le sacche della refurtiva diventano insolitamente leggere...

La Cricca si è attirata contro la furia dello Imperatore e dell'Ordine della Forca, il tutto solo per un pugno di mosche... ma certamente, le Canaglie non permetteranno che la Principessa Lelia la passi liscia e prima o poi l'avranno di nuovo tra le loro grinfie... giusto?

IL DESTINO DI UN'IMPERATRICE

E se a Lelia tornasse di colpo il desiderio di salvare il proprio casato e il proprio impero? Dopotutto, adesso che ha appreso i segreti dell'Arcicancelliere e ha le prove del tradimento dell'Ordine della Forca, potrebbe "raddrizzare le cose" e convincere il padre a darle un ruolo centrale adatto a lei, invece che provare a sposarla a sconosciuti nobilotti di provincia.

A questo punto, Lelia tornerebbe in gran pompa al proprio palazzo, ad Aquisgrama, lasciando la Cricca da sola a cavarsela nel cuore dell'Impero, con la generosa promessa di concedere loro un giorno di vantaggio, prima di scatenare Equimpero sulle loro tracce. Con il tesoro recuperato al Priorato, l'esperienza accumulata nella Pianura Pagana in questi mesi di clandestinità, e tutto quello che ha imparato riguardo le canaglie e i Fratelli di Taglia, Lelia potrebbe diventare senza problemi un giorno un'ottima imperatrice, capace di prendere in mano le redini del potere altomanno e trattenerle saldamente in pugno per mezzo secolo o giù di lì...

Ovviamente, qualora lo volessero, alla sua corte ci sarebbe sempre posto per i vecchi compagni di avventura...

L'EQUILIBRIO DELLA FORCA

Una volta tolti di mezzo Reginaldo, Lord Valter e i loro più fedeli sottoposti, l'Ordine della Forca potrebbe venire facilmente smantellato con somma ignominia e cancellato del tutto dai libri di storia. Il Priorato abbattuto, gli apprendisti dispersi e ogni tribunale inquisitorio sparso per l'impero smantellato, con tutte le proprietà, i registri e i segreti trasferiti al più rigoroso e affidabile Equimpero. Forse, da qualche parte, uno dei vecchi Inquisitori sopravviverà e trasmetterà il suo sapere e la dottrina del Lato Oscuro a un successore, ma sicuramente per diverse generazioni questa tenebrosa confraternita non costituirà più un problema o un motivo di interesse.

D'altra parte, Lelia e Sora Tana potrebbero decidere di rifondare l'Ordine, votandolo maggiormente al "Lato Chiaro della Forca", qualsiasi cosa questo possa voler dire...

Sora Tana potrebbe mostrare una nuova via e divenire un'ottima consigliera della futura Imperatrice...

ILLIMITATO POTERE!

Le Canaglie potrebbero anche essersi messe d'accordo con Reginaldo, o con l'Inquisitore Imperiale che lo ha tradito. Una canaglia non deve avere necessariamente onore, se ha il denaro, giusto?

Le offerte del Priore sono assai apprezzabili: perché rischiare di vivere una vita in clandestinità, quando si può ottenere la medesima ricchezza senza faticare, servendo l'occulto potere dietro al trono? È necessario solo siglare un patto, basta semplicemente piegarsi ai piani del Priore, alla seduzione della Forca...

A questo punto, la Principessa Lelia è destinata a divenire la sua marionetta, così come suo padre prima di lei e, se la guerra prosegue come dovuto, anche il Regno di Taglia diverrà una terra di profitti da spremere fino all'osso.

E quindi lunga vita all'Inquisizione Imperiale, lunga vita all'Ordine della Forca!



La fine della guerra

In un modo o nell'altro, comunque siano andate le cose, la lunga campagna militare imperiale nel Regno di Taglia è destinata a esaurirsi ben presto: il denaro delle casse imperiali è svanito, i soldati e i capitani sono stanchi, ai nobili dell'Impero e ai Grandi Elettori non importa nulla di quella guerra, il supporto dell'Inquisizione e del Canone Pulicano non esiste probabilmente più, e l'unico che teneva in piedi la campagna militare, l'Arcicancelliere Reginaldo, pare essere svanito senza lasciare traccia...

Anche se dovesse spuntare fuori di nuovo la Principessa Lelia, pur eliminando ogni scandalo legato alla sua "scomparsa", la possibilità che ella possa convolare a nozze con Morgantino del Torrione e vincolare la fedeltà di Tarantasia e della Galaverna alla casa imperiale è del tutto svanita...

Dopo due anni di campagna, debiti e ritardi accumulati, lo stesso Imperatore è disgustato e stanco di questa ridda di stracci, truffatori e manigoldi con cui si è dovuto confrontare ogni singolo istante della sua discesa nel Malpaese, alleati o avversari che fossero: *che vadano tutti al diavolo!*

A questo punto, nella primavera del 1023, lo Imperatore richiama a Pavida le delegazioni dei Liberi Comuni del Nord e propone un Concordato, che viene subito ratificato da tutti i presenti: in cambio di una buona dose d'argento e singoli contratti commerciali con le diverse città e province della Pianura Pagana, l'esercito imperiale si ritira e ritorna oltre i Monti della Corona, promettendo di non metterci più piede finché sia possibile. Con questo atto, terminano ufficialmente le pretese imperiali sulla penisola, e feudi, casati, città libere e potentati del sinistro stivale sono lasciati ufficialmente a loro stessi.

**IL REGNO DI TAGLIA È FINALMENTE
TORNATO NELL'ANARCHIA!**





Nuovi mostri e avversari

Narrasi che di presso al Bricco Spaccato, un promontorio roccioso sulla costa al confine con la Marca Marittima, durante la Notte dei Morti si darebbero convegno tutte le anime di coloro che scomparvero in mare senza più essere ritrovati: marinai, pirati, pescatori e avventurieri che andarono incontro a una tragica fine.

Questi spettri iniziano il loro cammino dalla costa, emergendo dalle acque in forma di fuochi fatui e, giunti sulla terraferma, si addentrano nell'entroterra sospinti dal vento, assumendo sembianze umane solo al rintocco della mezzanotte. Si dice che cerchino di afferrare i capelli di chiunque passi di lì, per trascinarli assieme a loro in processione, fino al perduto sacrario di Sant'Elmo, dove deporrebbero ciascuno un tesoro degli abissi: coralli, perle, bisso, monete affondate durante i naufragi.

All'alba, gli spettri si dissolvono in nebbia e tornano nel mare, portando con sé tutti gli sventurati capitati loro in mezzo.

- ERMINIO TAMAGNONE, TRADIZIONI E BAGGIANATE DI QUINOTARIA, LIBRO III -



BONACO

Tristemente noto in tutto il Regno per le sue straordinarie... ehm... capacità, il bonaco è un bestione simile a un bufalo selvatico di grandi dimensioni, che vive brado nella Pianura Pagana e nel Centri Taglia.

A parte cornate e zoccolate, la sua arma più nota è il getto di letame acido che questi bovini possono emettere da tergo, quando minacciati o feriti: un vero e proprio spruzzo a cono di escrementi corrosivi che possono accecare, ferire e confondere gli assalitori, o distruggere le loro reti, lacci e scudi. Tale estrema forma di difesa è anche la causa dei loro problemi,

visto che i maschi di tale razza vengono cacciati e catturati vivi per rifornire artificieri, congegneri e inventori delle preziose deiezioni, utilissime per realizzare reagenti, composti e intrugli vari.

A volte, nei mercati e nelle fiere di bestiame di paese, si incontrano mattatori e pastori che ne espongono degli esemplari, vendendoli a peso d'oro, ma in quel caso occorre prestare estrema attenzione al momento dell'acquisto: le femmine della specie non possiedono il medesimo dono, e spesso i capi acquistati si rivelano solamente delle bufale.

BONACO

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 47 (5d10 + 20)

Velocità 18 m, nuotare 6 m

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

Abilità Percezione +3, Sopravvivenza +3

Immunità ai Danni acido

Immunità alle Condizioni trattenuto

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Fifone. Il bonaco è una bestia che si spaventa facilmente. Le creature dispongono di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) contro il bonaco. Il bonaco subisce svantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.

Corridore Nato. Il bonaco è un corridore sopraffino nonostante la sua stazza. Il bonaco non provoca attacchi di opportunità quando si muove.

AZIONI

Incornata. Attacco con Arma da Mischia:

+5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

Zoccolo. Attacco con Arma da

Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 12 (2d8 + 3) danni contundenti.

REAZIONI

Fuga Barbina. Quando il bonaco ha 15 o meno punti ferita, si accorge di essere in pericolo di vita e volta le spalle, emettendo una scia di escrementi acidi. Ogni creatura entro un cono di 6 metri che ha come punto di origine il bonaco subisce 4 (1d8) danni da acido e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti sarà avvelenata per 1 minuto. Il bonaco fugge via dal combattimento di 9 metri, senza provocare attacchi di opportunità.





GULO E GULO PESANTE

Diffusi, ahinoi, per tutte le contrade del Regno, i guli sono abiette creature mangiacadaveri dall'origine controversa, celebri per il tanfo che emanano al solo approssimarsi. Una delle varianti più disgustose e pericolose è quella dei guli pesanti, secondo alcuni i corpi decadenti di morganti guli,

GULO

Non morto Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistenza ai Danni necrotico

Immunità ai Danni veleno

Resistenza alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Petroglifico, volgare

Sfida 2 (450 PE)

Tanfo di Gulo. I guli sono circondati da un fetore inconfondibile che li rende facilmente riconoscibili a 5 metri di distanza (15 sottovento). Ogni creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal gulo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al tanfo di gulo per 24 ore.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è paralizzato 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.

secondo altri mostri che hanno assunto una stazza gigantesca e innaturale dopo secoli trascorsi a divorare carogne, viandanti e perfino altri guli, accrescendosi continuamente e divenendo una sorta di predatore apicale delle necropoli e delle catacombe più vaste.

GULO PESANTE

Non morto Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 68 (8d10 + 24)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	7 (-2)	17 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistenza ai Danni necrotico

Immunità ai Danni veleno

Resistenza alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Tanfo di Gulo. I guli pesanti sono circondati da un fetore inconfondibile che li rende facilmente riconoscibili a 5 metri di distanza (15 sottovento). Ogni creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal gulo pesante deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al tanfo di gulo pesante per 24 ore.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è paralizzato 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.

Alito Scompensante (Ricarica 6). Il gulo pesante esala una nube pestilenziale in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire basati sulla Destrezza, alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza 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.



LEONE DA GIARDINO

Un ammasso di rami e fitto fogliame che pare aver preso coscienza e riesce a muoversi, emulando le movenze e gli attacchi dei felini di cui possiede la forma. Questi stupefacenti avversari sono frutto di arti fatale, scherzi di folletti o manipolazioni della Fandomia e durano giusto il tempo di potarli per benino...

LEONE DA GIARDINO

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni contundenti, perforanti da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 13, scurovizione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Balzo in Corsa. Dopo una rincorsa di 3 metri, il leone da giardino può effettuare un salto in lungo di un massimo di 6 metri.

Falso Aspetto. Finché il leone da giardino rimane immobile, non è distinguibile da una decorazione da giardino.

Fitto Fogliame. Se si ottiene 1 attaccando il leone da giardino, l'arma impiegata rimane incastrata nel fogliame ed è necessario usare la propria azione per liberarla.

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

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni contundenti.

Lupo Ghiaccio

Il Lupo Ghiaccio è un feroci predatore antropomorfo dalle dimensioni mostruose, con un mantello di pelliccia arsuffata e occhi rossi che lo fanno tremere. La sua forza sovrana e il suo ghiaccio ne fanno un avversario temibile. Il rispetto orosso è armato di artigli affilati e la sua forza sovrannaturale lo rende un avversario formidabile. Inoltre, ha la capacità di erettere un filo ghiacciato che congegna tutto ciò che incontra sulla sua strada.

È una creatura solitaria, ma non sempre così solitaria, soprattutto nelle regioni montane, dove i suoi compagni sopravvivono grazie alla sua magia. Il Lupo Ghiaccio ha una naturale resistenza alle temperature estremamente fredde.

Caratteristiche

CP: 45 Punte: 130

Velocità: 12 m

DES: 14 (+2) COS: 11 (+1)

INT: 7 (-2) SAG: 12 (+1)

CAR: 6 (-2)

Abilità: Furtività +4, Percezione +3

Vulnerabilità ai Danni: fuoco

Resistenze ai Danni: contundenti, perforanti da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: accecato, assordato, indebolimento

Sensi: Percezione passiva 13, scurovizione 18 m

Linguaggi: -

Sfida: 1/2 (100 PE)

Cattivo delle Favole

È un mostro molto giovane, ma già molto pericoloso.

Il Lupo Ghiaccio è un mostro molto pericoloso.



MANDRAGOLA

Per tagliar corto, la mandragola è una sorta di marionetta selvatica, di solito feroce e aggressiva, che si aggira abitualmente nelle macchie più impervie del Regno o attorno ai fanfaluchi. Al contrario delle marionette vere e proprie, create intagliando un pezzo di legno turchino e conferendogli la forma di un burattino o un pupazzo, le mandragole si formano in genere naturalmente dai rami, dalle foglie, dai boccioli, dai pezzi di corteccia, da semi e radici, che si accumulano al di sotto della chioma azzurra dei fanfaluchi.

MANDRAGOLA

Vegetale Piccolo, caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (5d6 + 10)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Abilità Percezione +3, Sopravvivenza +3

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, avvelenato

Sensi Percezione passiva 13, scurovazione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Feroce. La mandragola può muoversi fino al doppio della sua velocità verso una creatura ostile che essa sia in grado di vedere.

Legno Magico. La mandragola dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Urlo Straziante. Nel momento in cui la mandragola scende a 0 punti ferita, emette un urlo straziante che sconvolge le menti di tutti i presenti. Ogni creatura situata entro 9 metri dalla mandragola e in grado di udirla, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12; se lo fallisce subisce 5 (2d4) danni psichici, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

AZIONI

Multiattacco. La mandragola effettua due attacchi con la manata.

Manata. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

Manata Volante. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 9/18 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni contundenti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

Non hanno dunque di solito un creatore e non rispondono nel loro agire né a fate né a folletti, seppure possano decidere di servire giubiane, befane e turchini quando ne hanno voglia.

Questi accrocchi di legnetti, sterpi, trucioli e germogli, semplicemente a un certo punto prendono consistenza, si animano e si levano dal suolo, aggregandosi nella forma di un omuncolo composto di pezzi vegetali.

Altre volte, va detto, un burattinaio o un qualche altro creatore particolarmente spregiudicato, li creano volutamente gettando del fanfaluco in mezzo ad altro materiale vegetale e aspettando di vedere cosa succede.

Al contrario degli zucconi e di altri arcimboldi, le mandragole sono in genere feroci e aggressive, e si nutrono di bei bocconi di carne quando riescono a metterci i dentini sopra. Per fortuna non possiedono armi corporee particolarmente efficaci e si limitano a colpire i loro bersagli con manate e schianti, perfino lanciando a distanza parti del proprio corpo qualora dovesse servire.





MASTICASUDARI E MASTICASUDARI ANTICATO

Tra tombaroli, reliquari, saccheggiatori di cripte e avventurieri del sottosuolo, i masticasudari sono spesso appellati ignominiosamente come “vampiri dei poveri”, “non morti rosiconi” o “carogne che ci credono troppo”. La verità è che questa piaga diffusa tra le catacombe e le necropoli di tutto il continente non è poi così ridicola, anzi! Un masticasudari può rappresentare un incontro letale anche per una cricca affiatata, specialmente se le canaglie invadono il suo territorio e non si sbrigano a levarsi di torno.

Il suo aspetto è disseccato, smagrito e pallido, ma di solito non manifesta segni di decomposizione, a parte nell'alto esiziale. Il nome deriva infatti dalla pratica di non abbandonare quasi mai il proprio sepolcro, limitandosi a divorare gli altri morti delle tombe vicine o, quando non hanno nulla di cui nutrirsi, a masticare incessantemente il proprio sudario in uno stato di torpore, o perfino rosicchiarsi la poca pelle consunta delle braccia e delle dita.

Quando però della carne fresca si infila nel loro regno sotterraneo, i masticasudari si risvegliano da quella interminabile condizione di funebre letargia e diventano dei pericolosi predatori, in grado di percepire ogni dettaglio anche al buio, muoversi sulle pareti o sul soffitto, e colpire con furia implacabile.

La dieta discutibile e la relativa conservazione dei polmoni e della trachea forniscono poi ai più vecchi e potenti di loro un'arma in più che altri cadaveri ambulanti non hanno: un alito pestilenziale capace di stordire, disgustare e paralizzare le proprie vittime. Questi individui di rango superiore sono anche noti come divisorasudari o masticasudari anticati.

MASTICASUDARI

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	8 (-1)	14 (+2)

Tiri Salvezza Cos +3

Abilità Intimidire +4, Percezione +1, Persuasione +4

Vulnerabilità ai Danni radioso

Resistenze ai Danni perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 11, percezione tellurica 9 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Resistenza allo Scacciare. Il masticasudari dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che scacci i non morti.

Movimenti del Ragno. Il masticasudari può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Sensibilità alla Luce Solare. Finché è esposto alla luce del sole, il masticasudari subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. Inoltre, all'inizio di ogni turno in cui è esposto alla luce del sole, subisce 1 danno radioso.

AZIONI

Mosso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni necrotici e il masticasudari recupera un numero di punti ferita pari all'ammontare dei danni necrotici inflitti.



MASTICASUDARI ANTICATO

Non morto Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza Cos +4

Abilità Intimidire +5, Percezione +3, Persuasione +5

Vulnerabilità ai Danni radiosio

Resistenze ai Danni perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 13, percezione tellurica 9 m, vista cieca 18 m

Linguaggi Draconiano, Maccheronico, Volgare

Sfida 4 (1.100 PE)

Resistenza allo Scacciare Migliorata. Il

masticasudari anticato e ogni non morto entro 9 metri da lui dispongono di vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Movimenti del Ragno. Il masticasudari anticato può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

Sensibilità alla Luce Solare. Finché è esposto alla luce del sole, il masticasudari anticato subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. Inoltre,

all'inizio di ogni turno in cui è esposto alla luce del sole, subisce 1 danno radioso.

AZIONI

Multiattacco. Il masticasudari anticato effettua due attacchi, di cui uno solo può essere un attacco con il morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici e il masticasudari anticato recupera un numero di punti ferita pari all'ammontare dei danni necrotici inflitti. Un umanoide ucciso da questo attacco si rianima 24 ore più tardi come scheletro sotto il controllo del masticasudari anticato, a meno che l'umanoide non venga prima riportato in vita o il suo corpo sia distrutto. Il masticasudari anticato non può controllare più di dodici scheletri alla volta.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

REAZIONI

Alito Pestilenziale. Quando il masticasudari anticato viene colpito da un attacco in mischia, può esalare un fiato mefitico. La creatura che lo ha colpito deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è paralizzata fino all'inizio del suo prossimo turno.





MIDOLLIANO

Il "Buseccone" in atto da Ventresca e da Brunello non è altro che una variante locale galaverniana della ricetta del Midolliano, orrido piatto di portata colossale e distruttrice che rappresenta uno dei segreti più terribili della cucina occulta dei cagliomanti elaborata in onore della Pasta Mata.

Questa orrenda preparazione cagliomantica consiste di fatto in un essere formato da montagne di frattaglie, trippe, cervella, coratelle, animelle e altre parti animali mescolate assieme, in continua cottura e decomposizione, con in aggiunta tuberi, cipolle e aromi per insaporire la ricetta.

Piatto della cucina povera e popolare, il Buseccone di Ventresca è trasformato in particolare in questa avventura in un mostro alto dieci piedi, grondante sugo e ciccetti di carne, il cui unico scopo è quello di distruggere ogni cosa attorno a sé, gettare il panico in paese e ferire quanta più gente possibile, per distrarre tutti coloro che sono alla ricerca della principessa e coprire la fuga di Lelia e Scannafagiulo.



MIDOLLIANO

Non morto Enorme, neutrale malvagio

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 126 (11d12 + 55)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Immunità ai Danni veleno

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

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi capisce il Volgare ma non può parlarlo

Sfida 8 (3.900 PE)

Carica. Se il midolliano si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di schianto nello stesso turno, il bersaglio subisce 11 (2d10) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16, altrimenti è spinto fino a un massimo di 6 metri più lontano dal midolliano e cade a terra prono.

Fetore Letale. Ogni creatura che inizia il proprio turno entro 9 metri dal midolliano deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16,

altrimenti subisce 3 (1d6) danni da veleno ed è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo.

Spasmi di morte. Quando il midolliano muore, esplode e ogni creatura situata entro 6 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da veleno ed è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non è avvelenata.

AZIONI

Multiattacco. Il midolliano effettua due attacchi con schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Pioggia di Frattaglie (Ricarica 5-6). Il midolliano scaglia cinque pezzi di carne putrefatta, ognuno dei quali può colpire un bersaglio situato entro 36 metri dal midolliano e che esso sia in grado di vedere. Un bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16; se lo fallisce, subisce 3 (1d6) danni contundenti + 3 (1d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.



MOLOSSO DA GUERRA

La pratica di addestrare cani e altri animali per farsi aiutare in battaglia, in prigione o in altre orribili situazioni, come combattenti, custodi, segugi e torturatori, è purtroppo antica come il mondo e molto spesso va contro la natura di queste bestie. Altre volte, invece, i suddetti animali prendono molto sul serio i propri compiti e sono lieti di servire la patria o la padronia, mettendo a frutto in maniera nuova le zanne e gli artigli di cui sono dotati. I più promettenti e feroci tra i molossi da guerra vengono per esempio spesso onorati come veri e propri soldati, con tanto di promozioni, medagliette al valore e privilegi di ciotola.

MOLOSSO DA GUERRA

Bestia Media, senza allineamento

Classe Armatura 14 (bardatura da guerra)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il molosso da guerra dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

La leggenda narra per esempio di Ivan il Terribile, mastino da battaglia doppio soldo arruolato nelle file dei Cavalieri Corazzati al tempo delle Tombolate del Nord, che fece carriera fino al rango di generale di corpo d'armata, per poi riuscire perfino a farsi eleggere, con un colpo di zampa, "Zar di tutte le Rutilanie".

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

Infierire. Il molosso da guerra infligge 3 (1d6) danni extra quando colpisce con un attacco con il morso una creatura prona.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti cade a terra prono.





TORSOLONE

Come nel caso degli zucconi, i cosiddetti torsoloni sono una variante dell'arcimboldo, questa volta di grandi dimensioni ma paragonabili ai loro simili di taglia Piccola per una generale incapacità manuale e le limitate facoltà intellettive.

Il torsolone appare come un gigantesco accrocco di verdura, ortaggi, piantine in vaso, piccoli alberi da frutto, radici, fogliame, tuberi e viticci, simile a un enorme ammasso di scarti vegetali gettati via dopo il mercato. Oltre a essere visibilmente ingombranti e goffi, essi possono essere individuati anche a una certa distanza, per via del loro penetrante odore. Alcuni individui più selvatici e spontanei non mancano comunque di fascino e grazia, avvolti come sono da fiori appena sbucciati, frutta fresca, alghe e mucillagini di stagna. Una loro particolare variante lacustre è molto diffusa nella Pianura Pagana e prende il nome di Cosa del Pantano.

Un torsolone non ha bisogno di mangiare, bere o respirare, ma a volte ci si dedica ugualmente.



TORSOLONE

Umanoide Grande (arcimboldo ortolano), neutrale

Classe Armatura 10

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Velocità 10,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Abilità Percezione +2

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni perforante da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Suscettibilità all'Anti-magia. Un torsolone è incapacitato finché si trova nell'area di un campo anti-magia. Se bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie*, un torsolone deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è privo di sensi per 1 minuto.

Tanfo di Frutta Marcia. Quando una creatura colpisce il torsolone con un attacco in mischia, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti cade a terra prona ed è stordita fino all'inizio del suo prossimo turno.

AZIONI

Randello Gigante. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (2d10 + 4) danni contundenti.

Verdura Marcia. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni contundenti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato fino alla fine del suo prossimo turno.



VELLOSA

Questa bestiaccia troppo cresciuta fa parte a buon diritto della categoria Draghi di Taglia (Grande), un assortimento di serpentoni, ramarri giganti e altri mostri anguiformi che vessano le campagne, le paludi e i monti del Malpaese. Al contrario dei più placidi bigatti di fiume, la vellosa è un nemico feroce, predatorio e rancoroso, che si nutre di animali selvatici e di ogni malcapitato gli passi a tiro.

Vive in genere tra paludi e acquitrini, specialmente nei dintorni della Pianura Pagana, ed è nota per le sue zampe tozze, il collo serpantino, la peluria sui fianchi e i lunghi aculei sul dorso.

La sua pelle è particolarmente coriacea e la sua coda sferzante. Può resistere molto tempo in agguato sott'acqua ed è anche in grado di emettere vampane dalle fauci, grazie ai vapori infiammabili che riesce a eruttare.

È diffusa anche nella Frangia e nella Castellania, dove è altresì nota rispettivamente come Velue e Peluda.





VELLOSA

Drago Grande, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 138 (12d10 + 72)

Velocità 12 m, nuotare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)

Tiri Salvezza For +9, Cos +10

Abilità Atletica +9, Percezione +6, Sopravvivenza +6

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

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, prono

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 9 (5.000 PE)

Trattenere il Respiro. La vellosa può trattenere il respiro per 1 ora.

Peluria Ispida. La peluria ispida della vellosa è un meccanismo di mimetismo. Quando la vellosa è nella sua tana o in un ambiente paludososo ed è immersa per almeno la metà del suo corpo, è invisibile alle altre creature finché non si muove.

Aculei Dorsali. Il corpo della vellosa è ricoperto da aculei molto velenosi. Ogni creatura che attacca in mischia la vellosa, senza indossare un'armatura pesante, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti è avvelenata per 1 ora. 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 già avvelenata in questo modo continua ad attaccare in mischia la vellosa, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18, altrimenti è paralizzata per 1 ora.

AZIONI

Mutiattacco. La vellosa effettua due attacchi con la zampata e uno con il morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni perforanti.

Zampata. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d6 + 5) danni contundenti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 6 m, fino a due bersagli. Colpito: 12 (2d6 + 5) danni contundenti.

REAZIONI

Rotolare. La vellosa dimezza i danni che subisce da un attacco a distanza che la colpisce. Deve essere in grado di vedere l'attaccante.

AZIONI LEGGENDARIE

La vellosa 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 vellosa recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Straripare.** In presenza di un corso d'acqua o di una pozza, la vellosa vi si immerge con tutto il corpo, facendo eruttare un'onda d'acqua. L'onda colpisce in un'area con raggio 6 metri. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, altrimenti cade a terra prona. Il terreno diventa difficile per un turno.
- **Coda (2 Azioni).** La vellosa effettua un attacco con la coda.
- **Fiammata (3 Azioni).** La vellosa emana una fiammata dalla sua bocca in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12; se lo fallisce, subisce 21 (6d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

“Non accuso il Padre Terno per aver
creato la vellosa, ma lo ringrazio per
non averle dato le ali.”

- DIOCENE SCAMPELIBERI,
FRATE MATTATORE DELLA BASSA -



ZUCCONE

Questa sottospecie di arcimboldo minore è un essere composto da verdure, tuberi, bulbi e ortaggi malmessi, uniti assieme alla bell'e meglio a simulare la forma e le movenze di un qualche umanoide di piccole dimensioni, animato per chissà quale magia dei campi. Rispetto ad altri arcimboli degli orti e delle campagne, come i "brocchi", questi si distinguono per avere sempre la testa composta da una zucca intagliata, che a quanto pare garantisce loro una maggiore capacità di attenzione, astuzia e personalità, oltre che una completa devozione per colui che essi identificano come proprio "padrone".

Di solito, gli zucconi vengono "assunti" o suscitati come aiutanti da erboristi, giardiniere e contadini, e incaricati dei mestieri agricoli più noiosi, giusto in cambio di ombra, acqua di pozzo e un po' di buon letame. Nonostante questo, uno zuccone non ha davvero bisogno di mangiare, bere o respirare, e in genere si limita a vegetare a bordo del proprio campo, in attesa di qualcuno da infastidire.

Alle volte, gli zucconi divengono subdoli e malevoli, particolarmente perniciosi nei confronti di viandanti e contadini dei terreni vicini, e i loro padroni devono tenerli ben sorvegliati per evitare che facciano dei danni.



ZUCCONE

Umanoide Piccolo (arcimboldo ortolano), neutrale

Classe Armatura 11

Punti Ferita 10 (3d6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Abilità Natura +2, 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

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE)

Suscettibilità all'Anti-magia. Uno zuccone è incapacitato finché si trova nell'area di un campo anti-magia. Se bersagliato da un incantesimo *dissolvi magie*, uno zuccone deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è privo di sensi per 1 minuto.

Incantesimi. Lo zuccone è un incantatore di 1° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Lo zuccone ha preparato i seguenti incantesimi da druido:

Trucchetti (a volontà): *artificio druidico*, *fiotto acido*
1° livello (1 slot): *intralciare*

AZIONI

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



Personaggi non giocanti e avversari ricorrenti



EQUIPAGGIAMENTO SCADENTE E PNG

Così come le Canaglie dei giocatori, neppure gli altri personaggi che si incontrano durante i lavoretti ottenuti durante la campagna, compresi ufficiali e pezzi grossi, possono sfuggire alla più dura legge del Regno: la pezzenteria! "In guerra e in amore tutto è scadente" come dice il proverbio. Per questo motivo, il Condottiero può considerare che tutto l'equipaggiamento che si trova comunemente addosso a lanzerchenecchi, colubrinieri, rinnegati e avversari comuni del Regno sia scadente.

D'altra parte, oggetti di equipaggiamento non scadenti (o addirittura magici ahahah!) spiccheranno sempre in mezzo ai ciarpame dei nemici, e sarà un vero piacere arraffarli.

ARROTINO

L'arrotino (conosciuto anche come l'Ombrellaio) è una figura nota in tutte le città e i paesi del Regno, un perenne vagabondo, un ambulante instancabile che nel corso di un intero anno viaggia su e giù per il paese e si ferma per una singola giornata nell'insediamento di turno, arrotando coltelli, forbici, forbicine, forbici da seta e coltelli da prosciutto, oppure riparando ombrelli, cucine e altri strumenti di vita quotidiana. Il suo richiamo è celebre come il suo viso bonario e la qualità dei suoi lavori, e presso il suo carretto stracolmo di strumenti e attrezzi di lavoro si raccolgono ogni volta grandi e piccini, a sentire le novità del mondo e a raccontare al buon vecchietto quelle del villaggio di turno.

Nessuno conosce il suo vero nome e a quelli che lo chiedono risponde gentilmente di chiamarsi "Buonuomo figlio di Buonaventura".

Ma la verità è differente dall'apparenza.

Sotto la maschera (letteralmente) di un anziano cortese e laborioso, si cela il più grande sicario a pagamento del Regno, un inesistente che calza come proprio rivestimento la pelle e gli abiti di un qualche vecchio rigattiere tolto di mezzo ormai da anni.

L'arrotino utilizza la sua identità di copertura per girare tutto il Regno, farsi accogliere in ogni dove senza destare alcun sospetto e raccogliere informazioni di ogni genere su ricercati e taglie particolarmente importanti.

Una volta raggiunto il posto giusto, o in presenza del proprio obiettivo, ecco che la sua capacità di "arrotare" e tutti quei coltelli che porta con sé assumono un nuovo significato, molto più sinistro.

Ovviamente, per poter mantenere la propria copertura, l'arrotino sceglie solo incarichi nei quali può uccidere il ricercato e consegnare solamente la testa; non lascia mai alcun testimone del proprio operato e, quando va a riscuotere le taglie, si presenta con un differente involucro. Qualora il suo travestimento dovesse essere rovinato o i troppi anni accumulati diventassero sospetti, ha già in mente la soluzione: basta trovare un nuovo "rivestimento in pelle", iniziare a farsi chiamare "Buonfiglio figlio di Buonuomo" e la sua carriera potrà allora ricominciare...

Tratto Caratteriale – L'arrotino adora la sua finta identità e continua a usarla anche a sproposito in ogni momento, perfino se è stato già smascherato.

Ideale – Prestigio. L'arrotino vive per alimentare la sua fama e la sua nomea eccezionale; essere il più grande assassino prezzolato del Regno è il suo piacere più grande.

Legame – L'arrotino non ha alcun legame; dentro di sé è vuoto come la sua inesistenza lascia intendere.

Difetto – L'arrotino è estremamente superbo e sicuro di sé; non accetterà mai di stare per soccombere o avere fallito.

L'arrotino non necessita di mangiare, bere o respirare ed è immune alle malattie.



ARROTINO

Umanoide Medio (inesistente), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Tiri Salvezza Des +6, Int +4

Abilità Acrobazia +6, Furtività +9, Inganno +3, Percezione +3

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, spaventato

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Baccaglio, Maccheronico, Volgare

Sfida 8 (3.900 PE)

Inesistente. L'arrotino non necessita di mangiare, bere o respirare ed è immune alle malattie.

Suscettibilità all'Anti-magia. L'arrotino è incapacitato finché si trova nell'area di un campo anti-magia. Se bersagliato da un incantesimo dissoluvi magie, deve superare un tiro salvezza su costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è privo di sensi per 1 minuto.

Assassinare. Durante il suo primo turno, l'arrotino dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro ogni creatura che non abbia ancora effettuato un turno. Qualsiasi colpo che l'arrotino mette a segno contro una creatura sorpresa è considerato un colpo critico.

Attacco Furtivo (1/Turno). L'arrotino infilge 14 (4d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, o quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'arrotino che non sia incapacitato e il tiro per colpire dell'arrotino non subisce svantaggio.

Evasione. Se l'arrotino 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 metà dei danni se lo fallisce.

AZIONI

Multiaffondo. L'arrotino effettua tre attacchi.

Coltello da Prosciutto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti. Se l'arrotino mette a segno un colpo critico, infligge 14 danni taglienti aggiuntivi.

Forbici dell'Arrotino. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti. Se l'arrotino mette a segno un colpo critico, infligge 7 danni perforanti aggiuntivi.

REAZIONI

Riparare dai Colpi. L'arrotino impone svantaggio contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'arrotino deve vedere l'attaccante e non essere incapacitato.





BERENICE

Questo spirito appare come una dama di mezza età o nei primi anni di vecchiaia, dai capelli lunghi e bianchi, fluenti come onde. Sa fingersi un essere spaventoso e iroso, e sa manipolare congegni e trucchi della Stambergia Gnaulante, ma quando non recita la parte dello spettro vendicativo assume l'aspetto di una quieta e bonaria signora, saggia e compassata.

La relazione con il suo impresario è la cosa migliore che le sia capitata nella non-vita.

Tratto Caratteriale – Berenice è un'amante della filosofia e detesta chiunque abbia una mentalità chiusa.

Ideale – Fiducia. Berenice guarda alla vita con singolare positività e fantasia, e ha un'incrollabile fiducia nel prossimo.

Legame – Berenice è innamorata di Dardo Maglio e farebbe qualunque cosa per lui.

Difetto – Berenice non ha mai occasione di parlare con la gente e quando trova qualcuno che rimane ad ascoltarla, può perdersi in chiacchieire per ore e ore.

Berenice è un **confinato**** di Magnitudo 2 e possiede i poteri unici *Controllo Telecinetico* e *Sguardo Terrificante*. A differenza di un normale confinato, l'allineamento di Berenice è neutrale buono e non possiede la debolezza *Pace agognata*.

BOBO VEZ

Il cacciatore di taglie vortigano Bobo di Giango è una vecchia volpe e da lungo tempo uno dei pezzi grossi delle Regie Cancellerie. Sulla cinquantina, da qui il soprannome "Vez", vecchio, è un asso in particolare con la balestra e nell'interrogare i prigionieri, convincendoli a rivelare quello che sanno tramite quelle che lui chiama "le sue brutte maniere". Magro, alto, insurito e indurito dalla vita all'aria aperta, preferisce spazi aperti e cavalcate su e giù per il Regno piuttosto che prigioni, uffici e gendarmerie.

Usa le statistiche del **cacciatore di Equitaglia****.

Tratto Caratteriale – Bobo Vez dorme sempre con un occhio aperto.

Ideale – Potere. Con le lame come nella vita, il più forte vince.

Legame – Bobo Vez porta sempre con sé una taglia scolorita, di qualcuno che insegue da molti anni, una certa "An-gelica".

Difetto – Bobo Vez non ha alcun rispetto per chiunque non si sia dimostrato un bravo combattente.

BOMBAROLO

Non sono solo i colubrinieri e gli artiglieri della Comunella a maneggiare e utilizzare le armi da fuoco e i nuovi ordigni inventati dalla Lega Bombarda. Come sempre succede, il giorno dopo che gli armaioli e gli artificieri hanno inviato la prima partita di armi ai duca-conti committenti, un bel mucchio di esse finiscono al mercato nero, ai contrabbandieri e ai ricettatori del Regno, e da lì nelle mani di briganti, rivoluzionari e banditi di ogni risma. Il "bombarolo" non è altro che una versione popolare e fuori legge degli artigiani e degli inventori che fanno parte della corporazione degli artificieri e fonditori, che costruisce da sé i propri ordigni e li vende o li usa direttamente contro i potenti, i notabili e i birri.

Al pari di molti congegneri, questi malfattori dalle grandi abilità manuali mettono il loro talento al servizio di canaglie, capibanda e perfino condottieri di ventura, e sono utilissimi quando si deve fare esplodere ponti, caserme e altre strutture ingegneristiche nemiche.

BOMBAROLO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 9 m

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

Abilità Acrobazia +5, Furtività +5, Intimidire +4, Sopravvivenza +2

Sensi Percezione passiva 10, scurovizione 9 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Equipaggiamento Instabile. Il Bombarolo porta con sé 3 melagrane.

AZIONI

Melagrana. Il bombarolo lancia una delle sue melegranate verso un punto entro 9 metri da dove si trova, la quale esplode all'impatto. Ogni creatura entro un raggio di 1,5 metri da dove la melagrana è esplosa deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13. Se lo fallisce, subisce 4 (1d8) danni perforanti più 4 (1d8) danni da tuono; in caso di successo, invece, subisce la metà di quei danni.

Pugnale. 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 perforanti.



COLUBRINIERE

I colubrinieri sono un corpo armato di recentissima istituzione, addestrato e inquadrato tra i plotoni di diversi Comuni del Nord per utilizzare, dagli spalti delle mura e sui campi di battaglia, le colubrine, e cioè le più diffuse armi da fuoco realizzate dagli armaioli della Lega Bombarda. Se ne contano oggi in media un centinaio per città, per una dozzina di città già attrezzatesi a riguardo. Nonostante il loro valore strategico fondamentale e il fatto che maneggino armi costose, delicate e pericolose (o forse proprio per questo), i colubrinieri sono da subito stati oggetto di sberleffi e prese in giro. Si dice che essi vengano arruolati tra i poveracci e gli spiantati purché sappiano puntare un ferro dritto e accendere una miccia, che vadano in giro a due a due perché uno sa leggere e l'altro scrivere, e altre malignità di questo tipo. Va anche detto che costoro prendono molto sul serio il loro incarico e la loro nuova divisa, anche più dei comuni birri, e hanno già dimostrato grande fedeltà e coraggio in diverse situazioni.

COLUBRINIERE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 15 (corazza di piastre)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m

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

Abilità Indagare +1, Intrattenere +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 1/2 (100 PE)

Sempre in Coppia. Il colubriniere dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se il suo compagno colubriniere si trova entro 4,5 metri da lui.

Addestramento della Comunella. Il colubriniere è stato addestrato nei recentissimi tiri a segno della Comunella ed è competente nell'utilizzo delle armi da fuoco.

Cilecca 4. Quando il colubriniere effettua un tiro per colpire con la colubrina e ottiene un risultato che va da 1 a 4, fa cilecca (vedi "Tabella della Cilecca" a p. 30).

AZIONI

Schiavona. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 metri, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Colubrina. Attacco con Arma a Distanza: +3 a colpire, gittata 18/45 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d12 + 1) danni perforanti.

CORRADO SCHWANZSTUCKER

Corrado Schwanzstucker di Fraublucher è un progetto ufficiale di carriera altomanno, distintosi in vari episodi minori delle manovre imperiali degli ultimi anni. È davvero esperto di guerra e abile sul campo, nonché rispettato dai suoi sottoposti. Il suo problema principale è che odia le province meridionali, il Regno e tutta questa marmaglia che vive a sud dei Monti della Corona, e non vede l'ora di impiccare tutti e tornarsene al nord, in terre più civili. È un uomo alto, magro e prestante, dall'aria sempre severa e il tono di voce imperioso.

Usa le statistiche del **lanzichenecco ufficiale***.

Tratto Caratteriale – Corrado Schwanzstucker è sempre nostalgico e inquieto quando è lontano dalle terre altomanne.

Ideale – Le leggi dello Imperatore. Le leggi dello Imperatore sono le uniche che ha senso rispettare.

Legame – Il suo fedele cane da caccia Weimarotto.

Difetto – Corrado Schwanzstucker non ama nulla di ciò che si trova a sud dei Monti della Corona.





DARDO MAGLIO

L'impresario malebranche Dardo Maglio è fuggito da tempo dall'Inferno, dopo aver compiuto il suo "gran rifiuto". Il suo aspetto è ancora quello di un essere infernale: pelle rossa, scarificazioni al corpo e al viso, corna. Invece di truccarsi e mascherare la sua natura, Maglio ha deciso di sfruttarla per il suo ruolo di imbonitore e gestore della Stambergia, richiamando avventori e campagnoli tramite il suo aspetto e il suo parlare colorito. È sinceramente legato a Berenice, che ha scoperto anni prima in una vera catapecchia da lei infestata, il luogo dove la donna era morta di una fine violenta. Visto che lo spettro era confinato in quel luogo, Maglio ha deciso di smontarne una parte e trasformarla in un'attrazione viaggiante, e adesso Berenice è "confinata" sul loro caravan, libera di girare il mondo...

Tratto Caratteriale – Dardo Maglio parla molto spesso in Maccheronico e si atteggia a personaggio illustre e di fama.

Ideale – Autodeterminazione. È sacrosanto fare ciò che è giusto per lo spettacolo, anche quando potrebbe non esser conveniente, corretto, o legittimo nei confronti degli altri.

Legame – Dardo Maglio è innamorato di Berenice e farebbe qualunque cosa per lei.

Difetto – Dardo Maglio è sempre diffidente nei confronti di preti, frati ed esorcisti.

DARDO MAGLIO

Umanoide Medio (*malebranche*), caotico neutrale

Classe Armatura 16 (difesa senza armatura)

Punti Ferita 44 (8d8 + 8)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	17 (+3)

Tiri salvezza Des +5, Car +5

Abilità Acrobazia +7, Atletica +5, Inganno +5, Intrattenere +7, Persuasione +5

Sensi Percezione passiva 9, scurovisione 18 m

Linguaggi Baccaglio, Male Parole, Maccheronico, Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Difesa senza armatura. Finché Dardo Maglio non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 + il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Carisma.

Incantesimi. Dardo Maglio è un incantatore di 3° livello: la caratteristica da incantatore di Dardo Maglio è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Dardo Maglio ha preparato i seguenti incantesimi da bardo:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *anatema, caduta morbida, onda tonante*

2° livello (2 slot): *blocca persone, suggestione*

Malegambe. La velocità base sul terreno di Dardo Maglio è 12 metri.

Malavoce. Dardo Maglio può lanciare l'incantesimo *charme su persone* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore usata per questo incantesimo è Carisma.

AZIONI

Multiaattacco. Dardo Maglio effettua due attacchi in mischia.

Bastone ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti o 7 (1d8 + 3) danni contundenti se impugnato a due mani.

REAZIONI

Batocchio (3/Giorno). Quando Dardo Maglio viene attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per distrarre l'avversario, che deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi di Dardo Maglio. In caso di fallimento il bersaglio perde l'attacco ed è affascinato fino all'inizio del suo prossimo turno.



FELLONE

La categoria del “Fellone” comprende la masnada senza numero e senza preciso inquadramento dei ribaldi e dei tagliagole al seguito delle armate imperiali. I loro compiti sono in genere quelli di “porre fine alle sofferenze” dei caduti di parte avversa nei campi di battaglia, affiancare dei lanzichenecchi in missioni più impegnative, fungere quando serve da guastatori, avanguardie, spie, infiltratori e rimpiazzi tra le fila dei plotoni più regolari.

Se esistesse il rango di “feccia di ogni guerra”, i felloni lo occuperebbero senza tema di rivalità.



FELLONE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Furtività +3

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Altomanno, Volgare

Sfida 1/4 (50 PE)

Attacco Furtivo (1/Turno). Il fellone infligge 3 (1d6) 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 fellone (purché l’alleato non sia incapacitato e il fellone non subisca svantaggio al tiro per colpire).

AZIONI

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

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

“Fare il soldato è come fare il contadino, ma ci guadagni molto di più: vai tra i campi a piantare acciaio e raccogli argento.”

- PROVERBIO FELLONE -



GIGANTE IMPERIALE

La stirpe dei Ribezal altomanni è tristemente nota anche nel Regno, specialmente in tempi di guerra. Questa genia di esseri colossali vive in una provincia sperduta dell'Impero, tra i Monti dei Giganti, così chiamati ovviamente per la loro presenza, in una manciata di villaggi abbarbicati sui fianchi di rupi scoscese. Si tratta forse degli ultimi superstiti di gigantesche popolazioni primordiali che vivevano tra le vette e le foreste di Occlesia in tempi mitici e fiabeschi, ma oggi i Ribezal sono perfettamente civilizzati e integrati nell'Impero, e il loro paese è una sorta di contea vassallatica ufficialmente inserita nella federazione altomanna.

GIGANTE IMPERIALE

Gigante Enorme, neutrale

Classe Armatura 16 (armatura speciale)

Punti Ferita 115 (10d12 + 50)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	8 (-1)	12 (+1)	9 (-1)

Tiri Salvezza For +9, Cos +8, Sag +4

Abilità Atletica +9, Intimidire +2, Percezione +4

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 14, scurovista 18 m

Linguaggi Altomanno (uno su dieci: Petroglifico)

Sfida 6 (2.300 PE)

Armatura Speciale.

Il gigante imperiale indossa un'armatura speciale, che è composta di molti pezzi d'armatura comune raccolti assieme, martellati, deformati e uniti a formare una corazza di taglia Enorme. Il gigante che indossa l'armatura dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire) contro le creature nemiche.



AZIONI

Multiattacco. Il gigante imperiale effettua due attacchi, uno con l'alabarda imperiale gigante e uno con il pugno.

Alabarda Imperiale Gigante. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. Colpito: 22 (3d10 + 6) danni taglienti.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (3d4 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti cade a terra prono.

REAZIONI

Lancio. Quando il gigante imperiale vede una creatura nemica prona di taglia Media o inferiore entro 1,5 metri da lui, può cercare di scagliarla lontana. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti viene scagliato via a una distanza di 12 metri e subisce 14 (4d6) danni contundenti a causa dell'impatto.

Questi giganti alti cinque-sei metri sono particolarmente apprezzati come forza lavoro nei territori vicini, come circensi e fenomeni da baraccone, e soprattutto come immense macchine da guerra viventi da schierare in battaglia per intimorire gli avversari.

A parte le differenze dovute alla mole colossale e all'antico e glorioso retaggio ancestrale, ormai perduto, i giganti imperiali hanno la stessa mentalità e cultura di un qualsiasi popolo civilitizzato che viva oggi sotto le insegne d'Altomagna. Pochissimi parlano il loro linguaggio ancestrale o ricordano tradizioni o usanze diverse da quelle di un qualsiasi montanaro, contadino o lanzichenecco imperiale.

I Ribezal che le canaglie possono incontrare nel Regno o nel corso di qualche incursione poco fuori dai Monti della Corona sono in particolare soldati ben inquadrati nell'esercito altomanno, fedeli allo Imperatore e inseriti in appositi reparti.

Durante la discesa imperiale nel Regno di Taglia del 1021-1022, se ne contano in forze alle armate solo una decina, equipaggiati con mazze giganti e armature raccoglitiche, e capeggiati da un loro sergente.





INDRICO VARAMENGO

Il capitano vortigano Indrico Varamengo è un simpatico avventuriero cialtrone che si è arruolato nell'esercito della Comunella per far colpo sulle dame e guadagnare qualche moneta, dopo anni passati facendo avanti e indietro per la Vortigana in cerca di fortuna. Rampollo blasonato di una famiglia decadente e troppo numerosa per prestargli attenzione, o assegnargli un qualche feudo da qualche parte, Varamengo ha infine lasciato Vortiga e il rione San Bauco, dove alloggiava, per cercare fortuna e gloria nell'esercito della Comunella. Non ha altri obiettivi se non quello di apparire eroico, venire promosso e fare bella figura con i nobili o gli ufficiali dell'Arma dei Comuni, ma potrebbe avvantaggiare la Cricca se questa si dimostra affidabile, lo tratta da grande capitano e gli offre da bere (o presta denaro) a ogni occasione.

Usa le statistiche del **duellante****.

Tratto Caratteriale – Indrico Varamengo è un sussiegoso vanesio, che si vanta di tutto e ostenta ricchezza e prestigio che non ha.

Ideale – Nobiltà. Il sangue nobile non è vino; ma ahimè, il corpo di Indrico è gonfio del secondo, non del primo.

Legame – La sua famiglia a Vortiga; il sogno di Indrico Varamengo è quello di essere considerato un grande eroe dai propri familiari e venire riammesso a casa con tutti gli onori.

Difetto – La sua passione per gli agi e i privilegi non lascia spazio a molto altro.

INGRID THE HUTT

Grid the Hutt sembra una donna di affari rispettabile, ma sotto quella faccia impeccabile si nasconde una mente astuta e spietata. Il suo sorriso può apparire seduttore e la sua parlantina è affilata come una lama, ma sotto quella facciata si nasconde un animo freddo e spietato, pronto a far fuori chiunque osi intralciarla.

È abile nel goziare e sa come convincere chiunque a fare quello che vuole.

La sua reputazione di donna d'affari è nota in tutto il regno, ma pochi sanno della vera identità e del suo covo segreto situato appena fuori Vortiga. Qui Ingrid gestisce i suoi affari illeciti, ricattando, minacciando e intimidendo chiunque osi mettere la sua strada.

Il covo di Ingrid è un luogo sinistro e decadente, con corridoi lunghi e stretti che si intrecciano come un labirinto e stanze oscure illuminate da fiaccole e candele. L'aria è densa e pesante, saturata di umidità e di un odore di muffa.

Con lei non si scherza: se la sfida, sarà una macchia sulla sua tunica in pochi secondi. E se le devi soldi, sii sicuro di avere una buona assicurazione sulla vita.

INGRID THE HUTT

Umanide Medio Femminile, legale, ambigua

Classe Armatura 13

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 9m

DES	INT	CON	AGL	FOR	PSI	VEL
18 (+3)	10 (+2)	15 (+2)	+0	+3	+4	

Abilità Furtività +3, Inganno +3, Intimidire

+2, Persuasione +5.

Sensi Percezione pa-

Linguaggi Altomanno

Stida 2 (450 PE)

Identità Segreta. Ingrid the Hutt ha fiducia in tutti la sua identità segreta di trafficante.

Autorità. Quando Ingrid si trova entro 1,5 metri da un suo alleato che è stato incapacitato, ogni creatura ostile sul campo d'azione a tiri per colpire effettua un controllo di crisi.

Abilità Ingrid esegue due attacchi in sequenza.

Forza Ingrado colpisce da Mischia o a Distanza. Tiro per colpo: distanza 1,5 m o gittata 3 m, bersaglio: persona (1d4 + 2) danni perforanti.



INQUISITORE IMPERIALE

Gli Inquisitori Imperiali rappresentano la parte più mistica e spirituale dell'Ordine della Forca. Il loro addestramento avviene in condizioni estreme e spesso letali nel cuore sotterraneo del Priorato Patibolare di Aquisgrama, dopo un arruolamento forzato di ogni bambino o ragazzo scoperto in possesso di un qualche latente potere della Forca.

Al termine del loro apprendistato, gli Inquisitori ricevono una maschera rituale che non devono mai togliere in pubblico e forniscono i propri servigi alla giustizia imperiale, seppur sempre sotto il controllo diretto del loro Priore, che è l'unica vera autorità che essi rispettano.

I loro poteri sono utilizzati per indagare, scovare ed estirpare sedizione, eresie, tradimenti e complotti del più alto livello. Il loro numero è infatti talmente esiguo (sette) che non vengono mai assegnati a compiti comuni o alla ricerca di normali criminali. D'altra parte, nessuno è in grado di capire se gli intrighi e le apostasie che essi individuano e annientano sono reali, o piuttosto una verità manipolata dallo stesso Ordine della Forca.

Durante la campagna militare del 1021-1023, si contano almeno tre Inquisitori inviati nel Regno di Taglia al seguito dell'esercito: uno di essi si trova di stanza a Pavia, un altro è in missione segreta e il terzo, Calebo, pare sia scomparso da qualche tempo ed è forse divenuto un Rinnegato.

INQUISITORE IMPERIALE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura di cuoio borchidata)

Punti Ferita 77 (14d8 + 14)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Tiri Salvezza Sag +6, Car +7

Abilità Furtività +7, Indagare +4, Inganno +7, Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 9 m

Linguaggi Volgare più tre qualsiasi

Sfida 5 (1.800 PE)

Equipaggiamento Speciale. L'inquisitore imperiale indossa un mascherone e impugna un *randello lucente doppio**.

Mascherone dell'Inquisitore. Finché l'inquisitore imperiale indossa il mascherone, dispone di vantaggio nelle prove di Carisma (Inganno) e Saggezza (Intuizione) e le altre creature subiscono svantaggio nelle prove di Saggezza (Intuizione) effettuate contro l'inquisitore.

Attivazione del Randello Lucente Doppio (3/Giorno). L'inquisitore imperiale con un'azione bonus può attivare il *randello lucente doppio** per 1 minuto.

Addestramento della Forca. L'inquisitore imperiale è istruito nelle arti magiche dell'ordine e la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). L'inquisitore imperiale può lanciare i seguenti incantesimi, senza utilizzare componenti:

A volontà: *camuffare se stesso, charme su persone, mano magica*

2/giorno ciascuno: *comando, disinformazione**, *scudo*

1/giorno ciascuno: *blocca persone* (versione di 3° livello), *fulmine*

AZIONI

Multiattacco. L'inquisitore imperiale effettua due attacchi in mischia.

Randello Lucente Doppio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni contundenti.

Randello Lucente Doppio Attivato. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni psichici.

AZIONI LEGGENDARIE

L'inquisitore imperiale 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. L'inquisitore imperiale recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Movimento.** L'inquisitore si muove in una direzione a scelta, della metà del suo movimento, senza provocare attacchi di opportunità.
- Soffocamento della Forca.** L'inquisitore prova a soffocare temporaneamente una creatura situata entro 9 metri da lui grazie alla sua forza mentale. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni da forza e sarà trattenuto fino all'inizio del suo prossimo turno.



LANZICHENECCO

Il nerbo della truppaglia imperiale è costituito da plotoni e compagnie di lanzichenecchi, soldati mercenari al soldo di principi e vassalli altomanni, provenienti da ogni angolo dell'Impero. I lanzichenecchi sono miliziani di mestiere, abili e addestrati, capaci di manovre complesse, atti di crudeltà gratuita e un grande esercizio di disciplina, tutti elementi che in genere mancano alla soldataglia del Regno. I "lanzi" sono anche di solito ben equipaggiati, ben nutriti e ben armati. I loro ufficiali e veterani, e i più prestanti e valorosi tra loro, sono arruolati a "doppio soldo", quindi pagati ancora meglio e assegnati a manovre ancora più specializzate, come l'uso di enormi spadoni a due mani chiamati flamberge.



LANZICHENECCO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 14 (giaco di maglia)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 9 m

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

Abilità Atletica +4, Intimidire +2

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Altomanno, Volgare

Sfida 1/2 (100 PE)

Bruto. Quando il lanzichenecco colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

AZIONI

Alabarda. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d10 + 2) danni taglienti.

► **Lanzichenetta.** Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (3d4 + 2) danni taglienti.



LANZICHENECCO DOPPIO SOLDO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 17 (mezza armatura)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza For +5, Cos +5

Abilità Atletica +5, Intimidire +3

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Altomanno, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Bruto. Quando il lanzichenecco doppio soldo colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Doppio Soldo. Il lanzichenecco doppio soldo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato.

Flamberga. Il lanzichenecco doppio soldo subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza basati su Destrezza quando impugna la flamberga in combattimento.

AZIONI

Multiattacco. Il lanzichenecco doppio soldo effettua due attacchi in mischia.

Flamberga. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 16 (3d8 + 3) danni taglienti.

Lanzichenetta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (3d4 + 3) danni taglienti.

REAZIONI

Parata. Il lanzichenecco doppio soldo aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il lanzichenecco doppio soldo deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

“Al momento di marciare verso la battaglia, molti non sanno che alla loro testa marcia il nemico.

La voce che li comanda è la voce del loro nemico.

E chi parla del nemico è lui stesso il nemico.”

- DETTO LANZICHENECCO -

LANZICHENECCO UFFICIALE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza Sag +2

Abilità Atletica +6, Intimidire +3, Percezione +2, Persuasione +3

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Altomanno, Maccheronico

Sfida 4 (1.100 PE)

Bruto. Quando il lanzichenecco ufficiale colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Ufficiale. Il lanzichenecco ufficiale dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato.

Flamberga. Il lanzichenecco ufficiale subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza basati su Destrezza quando impugna la flamberga in combattimento.

AZIONI

Multiattacco. Il lanzichenecco ufficiale effettua due attacchi in mischia.

Flamberga. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 17 (3d8 + 4) danni taglienti.

Lanzichenetta. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 11 (3d4 + 4) danni taglienti.

Incitamento Imperiale (1/Giorno). Il lanzichenecco ufficiale incita i suoi subordinati. Fino all'inizio del suo prossimo turno, tutti gli alleati del lanzichenecco ufficiale in grado di udirlo nel raggio di 18 metri da dove si trova dispongono di vantaggio ai tiri per colpire effettuati con un'arma da mischia.

REAZIONI

Parata. Il lanzichenecco ufficiale aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il lanzichenecco ufficiale deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.



LELIA

O, per meglio dire, Sua Altezza Imperiale Principessa Beatrice Faonda Anguillelia del Torrione e dei Tassi di Aquisgrama, Duchessa di Castel Suino, Margravia di Tassonia e della Guardia, Portatrice Ereditaria Recessiva delle Contee di Salcasso e Mecolleoni, Prima Parannanza dell'Ordine del Vello d'Oro e Dama dell'Armellino di Bragabante.

Nonostante l'elaborata titolatura nobiliare e la ieratica alterigia di suo padre, l'attuale sovrano elettivo del Sacro Dragone Impero, Lelia ha nelle vene principalmente sangue penisolano e galaverno, nonché ardore, indomabilità e spirto libero ereditato dalle famiglie selvatiche e morgantesche da cui discende (vedi anche pp. 62-63).

Anche se cresciuta in mezzo a principesse e matrone di famiglia, rigide tutrici altomanne e sussiegosi istitutori di mezzo continente, Lelia non si è mai curata minimamente del prestigio derivatole dal rango di suo padre o delle possibilità matrimoniali che le spettano. Tutto quel che desidera è essere libera di fare quanto le aggrada, senza alcuna costrizione, nonché di diventare tanto follemente ricca da poterselo permettere.

I litigi sempre più duri con i familiari e i maggiordomi di palazzo sono da tempo noti nella cerchia nobiliare più ristretta dell'Impero, ma Lelia è sempre riuscita finora a fare di testa propria, mostrando a tutti chiaramente chi detiene gli attributi dinastici.

Dopo la sua fuga dalla delegazione imperiale e gli eventi di Abbate Lardo, ormai il dado è tratto: Lelia vuole mettere le mani sul Tesoro dell'Armata Imperiale e fuggire lontano da tutto e tutti, a Costantinopoli o Gibralcanda, con tanto oro da agire come più le aggrada per il resto della vita.

Non ha intenzione di tradire Ventresca o le Canaglie, ma per lei tutti costoro rappresentano solo un mezzo transitorio e un'alleanza temporanea, nel lungo cammino verso il Colpo Grosso che sta orchestrando da mesi!

LELIA

Umanoide Medio (umana), caotico neutrale

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiri Salvezza Car +5

Abilità Inganno +5, Persuasione +5, Rapidità di Mano +5, Storia +3

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Altomanno, Arcaico, Castellano, Draconiano, Frangese, Moraceno, Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Equipaggiamento Speciale. Lelia possiede due statuette del potere mediocre: *barattolo da fabbro** e *figuro di stagno**.

Azione Scaltra. A ogni suo turno, Lelia può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto, Disimpegno o Nascondersi.

Autorità Principesca. Quando Lelia si trova entro 1,5 metri da un suo alleato che non sia incapacitato, ogni creatura ostile subisce svantaggio ai tiri per colpire effettuati contro Lelia.

AZIONI

Multiattacco. Lelia effettua due attacchi in mischia.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.





LORD VALTER

Gualtiero Ferracuto da Tattuino, conosciuto nell'Impero come Lord Valter, è il Primo Cavaliere Nero dell'Impero e seconda autorità in capo all'Ordine della Forca, subito sotto al misterioso Priore.

Non è chiaro al di fuori dell'ordine se si tratti di un uomo comune, un arcimboldo o un inesistente, e nessuno ha mai osato indagare sulla questione. La verità è che si trattava di un individuo un tempo del tutto umano, pesantemente sfigurato dall'uso della Forca e da prove letali affrontate in giovinezza, che il Priore ha "curato" innestandogli addosso man mano pezzi di metallo: arti, organi e membra, fino al suo celebre mascherone d'oro.

Una volta terminato tale lungo e doloroso assemblaggio, dell'umanità di Gualtiero non rimase più nulla, e la sua natura è ormai quella del metallo, tenuto insieme dall'oscuro potere della Forca, a cui ormai Lord Valter è devoto.

Eppure, forse, da qualche parte, egli conserva ancora un pezzo della propria anima umana e mortale, qualcosa che potrebbe farlo rivoltare e liberare dall'influenza del Priore. Cosa possa scatenare tale ribellione, nessuno lo sa.

Nel frattempo, Lord Valter è il signore dei Cavalieri Neri dell'Impero, e come tale rispettato e temuto. La sua autorità durante la campagna imperiale di riconquista del Regno di Taglia è appena al di sotto di quella dell'Arcancelliere Reginaldo, superiore a quella dei generali lanzichenecchi.

LORD VALTER

Umanoide Medio (arcimboldo), legale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale, 19 con Fiammaberga* attivata)

Punti Ferita 85 (10d10 + 30)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiri Salvezza For +8, Sag +3

Abilità Atletica +8, Intimidire +7, Percezione +3, Persuasione +4

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

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi Altomanno, Draconiano, Maccheronico, Volgare

Sfida 8 (3.900 PE)

Equipaggiamento Speciale. Lord Valter impugna la Fiammaberga* e indossa un mascherone d'oro.

Attivazione della Fiammaberga (3/Giorno).

Lord Valter con un'azione bonus può attivare la Fiammaberga* per 1 minuto.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se Lord Valter fallisce un tiro salvezza, può invece scegliere di superarlo.

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

Mascherone d'Oro. Percepire i pensieri e le espressioni di Lord Valter è praticamente impossibile sotto questa speciale maschera che costituisce di fatto il suo volto da arcimboldo ferrivechi. Il Priore degli Inquisitori Imperiali, per ottenere fedeltà e asservimento da parte di Lord Valter, gliel'ha attaccata al volto come parte del suo assemblaggio. Grazie a essa, Lord Valter dispone di vantaggio nelle prove di Carisma (Inganno) e Carisma (Intimidire). Inoltre, Lord

Valter è immune a qualsiasi effetto che leggerebbe i suoi pensieri o individui la sua posizione.

AZIONI

Multiattacco. Lord Valter effettua due attacchi in mischia.

Fiammaberga. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Fiammaberga Attivata. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 15 (2d8 + 6) danni taglienti più 11 (2d10) danni psichici.

REAZIONI

Parata. Lord Valter aggiunge 3 alla CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Lord Valter deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

AZIONI LEGGENDARIE

Lord Valter 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. Lord Valter recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Attacco.** Lord Valter effettua un attacco in mischia.
- Soffocamento della Forca.** Lord Valter prova a soffocare temporaneamente una creatura situata entro 9 metri da lui grazie alla sua forza mentale. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16, se lo fallisce subisce 4 (1d8) danni da forza ed è trattenuto fino all'inizio del suo prossimo turno.
- Incitamento Imperiale (Costa 2 Azioni).** Lord Valter incita i suoi subordinati. Fino all'inizio del suo prossimo turno, tutti gli alleati di Lord Valter in grado di udirlo nel raggio di 18 metri da dove si trova dispongono di vantaggio ai tiri per colpire effettuati con un'arma da mischia.



MARAMALDO

Il Regno di Taglia è pieno di malviventi e furbanti di ogni genere, dettagliatamente catalogati e descritti dai funzionari di Equitaglia a seconda delle loro caratteristiche e aree di interesse criminale: canaglie, mafiosi, manigoldi, miserabili, truffatori, venditori di reliquie, mendicanti, ciarlatani, bravi, infami, bagatti, lesto-fanti, tagliagole, assassini, pirati, bucatinieri, balordi, banditi, briganti, eretici, pagani, mistificatori e quant'altro.

In questa infinita congerie di nomi e attribuzioni, il "maramaldo" designa un cialtrone di bassa lega, in genere campanolo e bifolco quanto basta, che non ha fatto abbastanza strada da finire arruolato in una banda come si deve, nella Fratellanza o nell'Onorata Società. Il maramaldo agisce perlopiù da solo o con un pugno di compari, è bravo a rifilare coltellate ma ancora di più a imbrogliare, turlupinare e supercazzolare le sue vittime. Scarpe grosse e cervello fino; se riuscisse a sopravvivere alle prime malefatte, potrebbe diventare un buon Fratello di Taglia o un ciarlatano coi fiocchi.

MARAMALDO

*Umanoide Medio (qualsiasi razza),
qualsiasi allineamento non legale*

Classe Armatura 12

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

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

Abilità Furtività +6, Intimidire +4, Rapidità di Mano +4

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Baccaglio, Volgare

Sfida 1/8 (25 PE)

Perculare. Quando una creatura situata entro 18 metri e che il maramaldo sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o una prova di caratteristica, il maramaldo può usare la sua reazione per tirare una supercazzola, tirare 1d6 e sottrarre il numero ottenuto dal tiro della creatura.

AZIONI

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.

MASSIMO SFORZO

Rampollo di una nobile schiatta di Galaverna, il Contessino Massimo Sforzo è un inetto messo in ruolo di comando unicamente per la sua appartenenza familiare. È tarchiato, grassoccio, ama fin troppo il vino e il buon cibo, non capisce nulla di guerra e manovre militari. Eppure, ha anche dei difetti: è completamente privo di senso dell'umorismo e non riesce neppure a capire quando i suoi sottoposti lo prendono in giro per il nome, né comprende perché tutti lo chiamino "contessino", quando il termine corretto dovrebbe essere "contino". Le grasse risate che si fanno i soldati alle sue spalle gli rimangono del tutto incomprensibili...

Usa le statistiche del **nobile**.

Tratto Caratteriale – Il Contessino Massimo Sforzo ci tiene ad apparire sempre al meglio e con vestiti all'ultima moda.

Ideale – Nobiltà. Il sangue non è vino.

Legame – Il sogno del Contessino è quello di essere considerato un grande eroe.

Difetto – La sua passione per gli agi non lascia spazio ad altro.





MESSO IMPERIALE

Come gli Agenti di Equitaglia sono tra i più temuti incontri che delle canaglie possano fare nel corso delle loro malefatte nel Regno, i Messi Imperiali sono altrettanto celebri ed evitati in tutto l'Impero.

Questo corpo di messaggeri, esattori, spie, cacciatori di taglie, corrieri, diplomatici e cavalleggeri costituisce il braccio esecutivo di Equimpero e fa capo direttamente allo Imperatore, che li ha di recente inviati in missione nelle "province meri-

dionali" come propri emissari, informatori e araldi. Vista la guerra in corso, durante l'invasione della Pianura Pagana, i messi si muovono da soli, in coppia o in piccoli manipoli, e si spostano con una certa segretezza.

Nonostante non siano comunemente impiegati in battaglia e siano armati alla leggera, ciascuno di essi è perfettamente addestrato a menare le mani, a rifilare spade e pugnali dove serve, e a combattere in sella.

MESSO IMPERIALE

Umanoide Medio (umano), legale neutrale

Classe Armatura 16 (armatura di cuoio borchiato)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	8 (-1)	16 (+3)	10 (+0)

Abilità Acrobazia +8, Investigare +3, Percezione +7, Sopravvivenza +5

Sensi Percezione passiva 17

Linguaggi Altomanno, Maccheronico, Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Cavalleria Imperiale. Al messo imperiale è assegnato un cavallo da guerra ben addestrato, da cui cerca di non separarsi mai.

Addestramento Imperiale. Quando il messo imperiale si trova in sella alla propria cavalcatura, dispone di vantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza su Forza e Destrezza.

AZIONI

Multiaffacco. Il messo imperiale effettua due attacchi in mischia: uno con la spada corta e uno con il pugnale.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4 + 4) danni perforanti.





PASTORE ALTOMANNO

La razza dei Pulicani, o come sono noti Oltremonte, i Cinocefali, è ormai amaramente ridotta a poche decine di individui sparsi su tutto il continente, anche se si narra che nel Disorientato misterioso esista un regno intero costituito da questa specie canumana.

Questa situazione è strettamente legata a un fenomeno devazionale particolarmente bizzarro, tanto da risultare ancora oggi non pienamente compreso da savi e popolino. Insomma, in Frangia, Sauromatia e sicuramente in Altomagna, quasi tutti i cinocefali hanno rinunciato a una vita familiare piena di soddisfazioni e al dedicarsi alle proprie cucciolate, per prendere voti religiosi di ogni tipo, dedicandosi volontariamente al Credo e alla castità.

PASTORE ALTOMANNO

Umanoide Medio (pulicane), legale neutrale

Classe Armatura 12 (14 con scudo della fede)

Punti Ferita 27 (6d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Tiri Salvezza Sag +5, Car +4

Abilità Intuizione +5, Medicina +5, Persuasione +4, Religione +5

Vulnerabilità ai Danni tuono

Resistenze ai Danni necrotico, radioso

Immunità alle Condizioni accecato

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Altomanno, Draconiano, Maccheronico

Sfida 3 (700 PE)

Olfatto e Udito Acuti. Il pastore altomanno dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Incantesimi. Il pastore altomanno è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il pastore altomanno ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

A volontà: *dito della sorte**, *fiamma sacra, luce* 1° livello (4 slot): *benedizione, cura ferite, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, esorcismo* (vedi Macaronicon p. 52)

3° livello (2 slot): *guardiani spirituali, raggio rovente* (versione di 3° livello).

AZIONI

Bastone Ferrato. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 3 (1d6) o 4 (1d8) danni contundenti se impugnato a due mani.

Asceti, monaci e paladini di ordini cavallereschi non mancano di certo, ma il maggior numero di pulicani maschi dell'Impero ha oggi fatto carriera tra le gerarchie del Credo, dal prete di campagna alle massime cariche oroscopali e ordinalizie, e sono noti complessivamente come "Pastori Altomanni".

Il Canone Pastorale Pulicano è una speciale forma di devozione del Credo, accolta all'interno del Rito Elevetico, di cui costituisc un branco a sé seppure all'interno delle strutture religiose che fanno capo a Grimorio IX. Il Canone prevede una forma di devozione molto più libera da precetti e dalla Smorfia, e si rifà espressamente al giudizio e al sentire del singolo. Questa spinta grandemente "riformista" non è ancora emersa del tutto nel sentire popolare, e tutt'oggi il Canone esprime una forte obbedienza al Capo Pastore Reginaldo, l'attuale Arcicancelliere dell'Impero.

Il Canone venne formalizzato secoli or sono da San Ghignoforte, un devoto cane parlante che ha a lungo predicato la sua forma di devozione, prima di venire ingiustamente martirizzato, dopo aver difeso il figlio di un cavaliere da una serpe velenosa ed esser stato ritenuto colpevole di aver assalito il bambino.

Durante la campagna della Riscossione della Taglia, Reginaldo ha voluto con sé il maggior numero possibile dei suoi diretti seguaci in qualità di Cappellani Militari, perché si fida ciecamente di loro, ed effettivamente essi seguono le sue istruzioni come un branco ben affiatato.





PICCHIERE COMUNALE

Nonostante la grande diffusione di birri, mercenari, cavalieri, bravi e soldati di ventura, gli eserciti regolari dei Comuni del nord sono costituiti principalmente da armate di fanti. Questi combattenti, di solito principalmente picchieri e balestrieri, sono reclutati tra i volontari di ogni borgo e città fortificata, suddivisi per quartieri o sestieri, e finanziati dalle confraternite delle arti e dei mestieri, dalle casse comunali e dagli spontanei donativi di famiglie e magnati locali. Insomma, si tratta di milizie cittadine formate dagli stessi cittadini organizzati, che di comune accordo si prestano a difendere le proprie città.

PICCHIERE COMUNALE

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Abilità Atletica +4, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Altomanno, Volgare

Sfida 1/2 (100 PE)

Picchiere. Mentre il picchiere impugna la picca, le altre creature provocano un attacco di opportunità da parte sua quando entrano nella portata che possiede con quell'arma.

AZIONI

Multiattacco. Il picchiere comunale effettua due attacchi in mischia.

Picca. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Quello che dunque costoro difettano in addestramento e disciplina, tuttavia lo recuperano in attaccamento reciproco, fedeltà alla causa e spirito di sacrificio, tutti elementi che mancano a mercenari, avventurieri e lanzichenecchi.

Tra le fila dei fanti comunali non mancano donne, ragazzi e anziani, pronti a darsi da fare per il loro Comune e i loro familiari rimasti entro le mura cittadine.





REGINALDO IL FEDELE

Capo Pastore principale del Canone Pulicano, al vertice dell'intera gerarchia dei Pastori Altomanni, è oggi Reginaldo il Fedele, detto "Rex".

Il fido Reginaldo si è dimostrato talmente abile da aver raggiunto alla corte altomanna il titolo di Arcicancelliere, Guardia del Portone, Primo Mastino e commendatario generale dell'impresa militare contro la Comunella. Tuttavia, nonostante sia stato artefice di tante fortune per lo Impero, egli non ha ancora raccolto gli onori e le ricchezze che tanti altri con molto meno si sono accapprati, preferendo alla gloria e allo sfarzo una modesta vita da consigliere, dedita al compimento del proprio ideale e della sua fede.

Il Commendatario Rex esegue senza discutere ogni comando dello Imperatore ed è un segugio fenomenale nel trovare il punto debole dei suoi avversari, colpendo dove fa più male. Per questo motivo, egli si occupa di gestire tutte le manovre delle armate, le linee di approvvigionamento e attuare i comandi dello Imperatore. Mostra costantemente temperamento equilibrato, grande pazienza, intelligenza vivace e inflessibile lealtà per la causa imperiale, difficilmente eguagliabile.

I nemici dell'Impero avranno pane per i loro denti, visto che Reginaldo non è certo il tipo di farsi menare per l'aia dagli scalzacani mandati da Tarantasia e dagli altri Liberi Comuni del Nord.

Affidata a Reginaldo, la Riscossione della Taglia sembra solo una questione di tempo.



IDENTITÀ SEGRETA

Pochissimi sanno – e le Canaglie lo scopriranno loro malgrado – che "il fedele, affidabile e mansueto" Reginaldo altri non è che il Priore degli Inquisitori Imperiali, capo supremo dell'Ordine della Forca. In quanto tale, ed essendo di fatto segretamente a capo di una fazione malevola e ostile sia all'Impero che alla Comunella, egli rappresenta l'antagonista principale della vicenda e l'avversario finale da sconfiggere per portare a compimento il Colpo Grosso.

Le Canaglie potrebbero incontrare Reginaldo in varie occasioni, e in quelle situazioni non dovrebbero sospettare nulla della sua identità segreta, ma considerarlo nella sua funzione ufficiale pubblica come condottiero generale della campagna militare altomanna, oltre che capo supremo della gerarchia dei cappellani militari pulicani dell'esercito. In tutti questi momenti e possibili incontri, fino all'ultimo episodio della campagna, Reginaldo eviterà in ogni modo di rivelarsi, fosse anche in pericolo di vita: non attiverà il *pastorale del potere illimitato**, non userà le sue Azioni Leggendarie né le sue Azioni di Tana. Queste opzioni se le riserva per l'incontro finale con le Canaglie, nell'Episodio 10.



REGINALDO IL FEDELE

Umanoide Medio (pulicane), legale malvagio

Classe Armatura 13 (16 con armatura magica)

Punti Ferita 78 (12d12)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Tiri Salvezza Int +8, Sag +9, Car +9

Abilità Arcano +8, Intimidire +13, Persuasione +13, Religione +12, Storia +8

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

Immunità ai Danni fulmine, necrotico

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, spaventato

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m

Linguaggi Altomanno, Draconiano, Lingua Ignota, Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 10 (5.900 PE)

Equipaggiamento Speciale. Reginaldo impugna il *pastorale del potere illimitato**, che utilizza come fosse un'arma leggera e accurata, e porta con sé *Belgioiosa**.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se Reginaldo fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Mente da Inquisitore. Percepire i pensieri e le espressioni di Reginaldo è praticamente impossibile. Reginaldo dispone di vantaggio nelle prove di Carisma (Inganno) e Saggezza (Intuizione) e le altre creature subiscono svantaggio nelle prove di Saggezza (Intuizione) effettuate contro Reginaldo. Inoltre, Reginaldo è immune a qualsiasi effetto che leggerebbe i suoi pensieri o individui la sua posizione.

Attivazione del Pastorale del Potere Illimitato (4/Giorno). Reginaldo con un'azione bonus può attivare il *pastorale del potere illimitato** per 1 minuto.

Olfatto e Udito Acuti. Reginaldo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

Addestramento della Forca. Reginaldo è istruito nelle arti magiche dell'ordine e la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Reginaldo può lanciare i

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, Reginaldo perde), Reginaldo può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti magici seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round di fila.

- Di colpo la voce di Reginaldo si fa cupa e cavernosa e i suoi tratti si distorcono divenendo simili a quelli di un mastino infernale. Ogni creatura ostile a Reginaldo che inizia il suo

turno entro 9 metri da lui, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 17, a meno che Reginaldo non sia incapacitato, altrimenti è affascinata fino all'inizio del suo prossimo turno. Se una creatura supera il tiro salvezza, è immune a questo effetto per le 24 ore successive.

• Reginaldo si teletrasporta magicamente, assieme a qualsiasi oggetto stia indossando o trasportando, fino a 9 metri in un qualsiasi posto non occupato che possa vedere.

• A volontà: *armatura magica, camuffare se stesso, charme su persone, mano magica*

3/giorno: *comando, disinformazione*, scudo*

2/giorno: *blocca persone* (versione di 3° livello), *fulmine*

1/giorno: *raggio rovente* (versione di 6° livello, infligge danni radiosi)

AZIONI

Multiattacco. Reginaldo effettua due attacchi in mischia.

Belgioiosa. Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d6 + 5) danni perforanti.

Pastorale del Potere Illimitato. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d6 + 3) danni contundenti o 7 (1d8 + 3) se usato a due mani.

Pastorale del Potere Illimitato Attivato. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d6 + 4) danni taglienti o 8 (1d8 + 4) se usato a due mani più 11 (2d10) danni psichici.

AZIONI LEGGENDARIE

Reginaldo 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. Reginaldo recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

• **Spinta della Forca.** Con un gesto secco e imperioso, Reginaldo scaglia un attacco invisibile contro una creatura. Attacco con *Incantesimo a Distanza*: +9 al tiro per colpire, gittata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni da forza. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17, altrimenti sarà spinto a 3 metri di distanza e cadrà a terra prono.

• **Fulmine della Forca (Costa 2 Azioni).** Dalle dita delle zampe anteriori di Reginaldo si sprigiona una catena di fulmini violacei. Attacco con *Incantesimo a Distanza*: +9 al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (4d8 + 5) danni da fulmine.

• **Incantesimi della Forca (Costa 2 Azioni).** Reginaldo può lanciare un incantesimo dalla sua lista incantesimi.



RINNEGATO DELLA FORCA

I rinnegati della Forca – perlomeno quelli ancora vivi e di cui si sa qualcosa – si contano sulla punta delle dita. Si tratta di adepti, iniziati, inquisitori, alfieri o cavalieri neri, o esponenti di altri ranghi e gerarchie dell'Ordine, che si sono ribellati alla Forca e sono fuggiti, dandosi alla macchia.

Per l'Ordine essi sono disertori e traditori, da cacciare ed eliminare senza pietà. Per tutti gli altri si tratta di pericolosi ricercati, che è rischioso anche solo aiutare, sfamare o accogliere sotto il proprio tetto durante la notte.

Nonostante abbiano rinnegato il lato oscuro della Forca, questi ribelli mantengono molti dei loro poteri e gli insegnamenti mistici dell'Ordine, e per questo ne rappresentano spesso i più pericolosi avversari.

RINNEGATO DELLA FORCA

*Umanoide Medio (qualsiasi razza),
qualsiasi allineamento non malvagio*

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Abilità Furtività +5, Indagare +3, Inganno +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 9 m

Linguaggi Volgare più due qualsiasi

Sfida 2 (450 PE)

Equipaggiamento Speciale. Il rinnegato della Forca impugna un *randello lucente**.

Attivazione del Randello Lucente (2/Giorno). Il rinnegato della Forca con un'azione bonus può attivare il *randello lucente** per 1 minuto.

Addestramento della Forca. Il rinnegato della Forca è istruito nelle arti magiche dell'ordine e la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Il rinnegato può lanciare i seguenti incantesimi, senza utilizzare componenti:

A volontà: *camuffare se stesso, mano magica* 1/giorno ciascuno: *comando, disinformazione**, *scudo della fede*

AZIONI

Multiattacco. Il rinnegato della Forca effettua due attacchi in mischia.

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

Randello Lucente Attivato. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 6 (1d4 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni psichici.

ROSSAVERA

La proprietaria della Pizzicoteria del Biscione di Abbiate Lardo è una giovane e intraprendente campagnola, che non sa stare “al suo posto” ed è pronta a tutto per difendere l'attività di famiglia, la propria libertà e il proprio stile di vita. Chi ha provato a trattarla con condiscendenza o senza rispetto ha scoperto che Rossavera è capace di trasformarsi in una furia a comando, e tutti in paese concordano nel dire che “la rossa” tratterebbe a strilli e calci anche lo Imperatore, se questi avesse l'ardire di sedersi al suo bancone.

Usa le statistiche del **tenutario***

Tratto Caratteriale – La presunzione è la sua caratteristica principale, e non perde occasione per vantare la qualità della propria cucina.

Ideale – Gloria. Rossavera cerca sempre di coprirsi di gloria e ammirazione.

Legame – Lanziano eremita che l'ha accolto quando era sola e in fuga, e che le ha insegnato la tecnica della Magna Favella.

Difetto – Rossavera ama essere fastidiosa e rifilare pizzicotti a tutti.





SEGA GERBERA

Nessuno, forse neanche lei stessa, conosce il vero nome di Segà Gerbera, essendo questi due soprannomi che la marionetta si è data o ha ricevuto nel tempo. Il primo appellativo, "Segà", deriva dalla sua corporatura gracile e dal suo attrezzo di scena favorito, quando si esibiva al Gran Guigno di Crimini in spettacoli truculenti e sinistri, per la platea di ignoranti debosciati e criminali che affollavano quel teatro. La sua specialità erano scenette dedicate a marotte torturate e dissezionate, smontate e rimontate assieme ad arti di bambolotti e animali impagliati per rianimarli, in un degrado che giunse perfino a pratiche di vivisezione, omicidio e resurrezione.

Il secondo, "Gerbera", è il nomignolo che ha assunto tra i giardinieri degli Orti di San Lichene appena giunta in città. Quando le fu chiesto il suo nome prima di venire assunta come inserviente, infatti, un'aiuola di gerbera fu la prima cosa su cui mise gli occhi al momento di formulare una risposta, e il nome di quella pianta le rimase appiccicato addosso come fosse il suo.

Gerbera appare come una marionetta più bassa e gracile del normale, leggermente claudicante, esile, debole e smunta. Questo non deve portare a sottovalutarla, ovviamente: la guignola è ancora dotata di una vitalità fuori dal comune e una folle determinazione verso i suoi scopi.

La giovane Gerbera fu creata da un burattinaio mattatore di Penumbria, "Ceppa", ed è sempre stata profondamente squilibrata e instabile, tanto che la scia degli omicidi che si è lasciata alle spalle era considerata inquietante perfino per la Penumbria, da cui alla fine decise di fuggire dopo aver applicato le sue abilità e il suo seghetto al suo stesso creatore...

Giunta dopo un paio di anni di peregrinazioni a Pavida, la sinistra marionetta percepì il richiamo della Madre Malsana Mefite, ancora influente in città, e decise di divenire una inserviente negli Orti di San Lichene per essere sempre vicina a tali malevoli forze sotterranee.

Qui, gli intenti della decaduta divinità si fusero a quelli della marionetta, ed essa divenne un... ehm... burattino della volontà cupa e malata di Mefite. Tramite il favore e le istruzioni dell'antica dea degli Insalubri, Gerbera divenne ben presto una sorta di capo giardiniere degli Orti, e gli Erbalivi a cui essi appartenevano furono ben lieti di lasciarle combinare quel voleva nel loro podere, purché la bizzarra creatura li rifornisse (quasi gratuitamente) di tutte le erbe e le essenze di cui avevano bisogno.

Divenuta una sorta di custode e "signora" degli Orti, dopo aver fatto licenziare o scomparire tutti gli altri inservienti, Gerbera prese a orchestrare nuovi assassinii e smembramenti, solo per il piacere del sangue, con i vari resti dei corpi da smaltire che divenivano man mano concime per le varie coltivazioni.

Contemporaneamente, un po' per compagnia, un po' per esperimento, un po' per farsi aiutare nei lavori degli Orti, la guignola prese ad assemblare e animare tutta una corte di esseri bizzarri di natura vegetale, di volta in volta utilizzando il proprio legno turchino così come i poteri latenti di Mefite:

dapprima mandragole e leoni da giardino, poi perfino un torsolone e, infine, i suoi amati zucconi.

L'occasione di tornare a far danno arrivò con l'occupazione imperiale di Pavida, quando Gerbera decise di sfruttare la situazione caotica per ammazzare qua e là qualcuno a caso. Grazie ai fanghi mefittici e alle piante più esotiche degli Orti, riuscì così a creare un bel numero di ampolle di fuoco dell'erborista, il composto ideale, associato ai suoi zucconi, per gettare la città nel panico e nella confusione.

La leggenda del "Signore degli Zucconi" era iniziata.





Sega Gerbera non ha degli scopi precisi, se non la distruzione e il caos. Perfino la sua salute e integrità personale passano per lei in secondo piano. Pur di creare ulteriore confusione e fastidio, è disposta perfino a darsi fuoco lei stessa in una pira distruttiva. D'altra parte, se le Canaglie le dimostrano che i loro piani sono ancora più caotici e distruttivi dei propri, potrebbe facilmente essere disposta a collaborare con loro...

“Il Regno sta andando in pezzi.
Le bandiere imperiali imperver-
sano nel NordiTaglia.”

- SEGA GERBERA -

SEGA GERBERA

Umanoide Piccolo (marionetta), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto)
Punti Ferita 44 (8d6 + 16)

Velocità 9 m

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

Abilità Acrobazia +7, Furtività +7, Intimidire +4, Sopravvivenza +2

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m

Linguaggi Maccheronico, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Equipaggiamento Instabile. Gerbera porta con sé parecchie ampolle di fuoco dell'erborista, per la precisione 10.

Nata per Bruciare. Gerbera non ha paura del fuoco, anzi, ama provocare incendi e vedere persone ed edifici bruciare. Trasporta dentro al petto diverse ampolle di fuoco dell'erborista, negli spazi ricavati dallo svuotamento di fanfaluco che lei stessa si è provocata per creare zucconi e mandragole. Se riceve 15 o più danni da fuoco in

un solo turno, Gerbera deflagra completamente, e ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 9 metri centrata su di lei deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13. Se lo fallisce, subisce 2d4 danni da fuoco per ogni ampolla rimanente, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. In entrambi i casi, la creatura subisce inoltre 1d4 danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può terminare questi danni usando un'azione per effettuare una prova di Destrezza con CD 10 al fine di estinguere le fiamme.

AZIONI

Multiattacco. Gerbera effettua due attacchi con il fuoco dell'erborista o con il seghetto.

Fuoco dell'Erborista. *Attacco con Arma a Distanza:* +5 al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (2d4) danni da fuoco e all'inizio di ogni suo turno, il bersaglio subisce 2 (1d4) danni da fuoco aggiuntivi. Una creatura può terminare questi danni usando un'azione per effettuare una prova di Destrezza con CD 10 al fine di estinguere le fiamme.

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



SORA TANA

Sora Tana è una Rinnegata della Forca, una combattente che si è addestrata per anni nel Priorato Patibolare di Aquisgrama e da cui è fuggita proprio prima di essere ammessa al corpo dei Cavalieri Neri o a quello degli Inquisitori Imperiali, pur avendo ottime opportunità di diventare un rispettato membro di entrambi gli ordini. Messa infatti di fronte alle ultime prove di volontà e determinazione per terminare l'apprendistato, Sora Tana ha preferito risparmiare le vittime a lei assegnate e fuggire dal Lato Oscuro della Forca, dandosi alla macchia.

Strappata con la forza a una famiglia di contadini di Bolgiano, a causa delle sue doti innate, fin dall'infanzia Sora Tana ha dimostrato una notevole abilità nelle arti acrobatiche e nella percezione del mondo che la circonda, soprattutto per quanto riguarda la natura, ed è dunque estremamente accorta e abile. Mostra sul viso dei marchi bianchi, segno di alcune cicatrici mistiche subite durante la sua fuga, indossa vesti popolane e comuni con un cappuccio tirato sul volto per celare il più possibile i propri tratti. I suoi lunghi capelli bianchi sono raccolti in tre grosse trecce, legate con nastri blu.

In questo momento, Sora Tana è ricercata da cacciatori di taglie imperiali, inquisitori e cavalieri neri, e ha scelto di far perdere le proprie tracce nella Pianura Pagana, rifugiandosi nell'Oltrefossa.

Tratto Caratteriale – Sora Tana parla con perle di saggezza o frasi profonde, retaggio del suo apprendistato.

Ideale – Vendetta. Sora Tana desidera oltre ogni altra cosa eradicare l'Ordine della Forca e vendicare se stessa e i suoi compagni delle angherie subite per anni.

Legame – Sora Tana ha ancora dei legami con i suoi compagni apprendisti, perlomeno quelli sopravvissuti; ricorda bene Calebo, un Inquisitore Imperiale con cui si è addestrata.

Difetto – Sora Tana vive di assoluti e non riesce a concepire i tipici ideali di compromesso delle canaglie.





SORA TANA

Dotata Media, neutrale puro

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)

Abilità Atletica + 2, Furtività +5, Indagare +3, Inganno +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15, scurovizione 9 m

Linguaggi Goetico, Imperiale, Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Equipaggiamento Speciale. Sora Tana impugna un randello lucente*.

Attivazione del Randello Lucente (1/Giorno).

Sora Tana è competente nell'utilizzo del *randello lucente** e con un'azione bonus può attivarlo per 1 minuto.

Addestramento della Forca. Sora Tana è istruita nei Poteri della Forca e la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Sora Tana può lanciare i seguenti incantesimi, senza utilizzare componenti:

A volontà: *camuffare se stesso, mano magica*

1/al giorno ciascuno: *comando, disinformazione*, scudo della fede*

AZIONI

Multiaattacco. Sora Tana effettua due attacchi con il randello lucente o con il *randello lucente* attivato.

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

Randello Lucente Attivato. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 6 (1d4 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni psichici.

Inganno della Forca (2/Giorno). Sora Tana può bersagliare fino a 2 creature, entro 18 metri e che sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinato da Sora Tana per 1 minuto. Se il bersaglio subisce qualsiasi danno oppure riceve un comando suicida da Sora Tana, l'effetto per lui termina.

Spinta della Forca (2/Giorno). Sora Tana può spingere con la forza della mente una creatura o un oggetto di taglia Media o inferiore, in qualsiasi direzione in un raggio di 3 metri. Se il bersaglio della spinta è un oggetto ed esso colpisce una creatura, infligge 1d6 danni contundenti. Se il bersaglio della spinta è una creatura, questa dovrà superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti, oltre a essere spinta, sarà prona.

“Uomo si nasce, canaglia si muore
ma fino all’ultimo stiamo a spara’,
e se moriamo portateci un fiore
e una canzone per la libertà! ”

CANAGLIA SI MUORE - CANTO TRADIZIONALE DEI FRATELLI DI TAGLIA



TENUTARIO

Vero collante delle comunità del Regno, capace di trattare alla pari con birri, soldati, canaglie e ricercati, in grado di gestire i luoghi che sono veramente al centro della vita sociale di borghi e paesi, e cioè le bettole, osti, locandieri, tavernieri e pizzaioli sono una figura ricorrente in tutte le città e le campagne del Sinistro Stivale, in tutte le avventure e i lavoretti delle Canaglie. Poiché gestiscono di volta in volta rosticcerie itineranti, casini gallegianti, locande, ristoranti, taverne, ostelli, stazioni di posta, birrerie, cantine, postribili, case da gioco e quant'altro, questi eroi popolari vengono comunemente definiti "tenutari".

Di solito, i tenutari sono abituati a tenere a bada rissaioli, ubriaconi, banditi, guardie e gabellieri, il tutto mandando avanti un'attività complessa e delicata. Nessuno quindi dovrebbe sottovalutarli, o provare ad andarsene dalla bettola senza aver pagato il conto o i danni provocati...

TENUTARIO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Abilità Intimidire +3, Persuasione +3

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Altomanno, Volgare

Sfida 1/2 (100 PE)

Instancabile. A ogni suo turno, il tenutario può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto.

AZIONI

Multiaattacco. Il tenutario effettua due attacchi in mischia.

Mannaia. 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 taglienti.

UNGUMANO

Quelli che i comuni popolani chiamano a volte con disprezzo "uomini-cinghiale" e i saggi definiscono "suinantropi", amano definirsi ungumani, un appellativo che serve a distinguersi dagli umani, di cui non si ritengono affatto ibridi o varianti. La loro origine è incerta, ma si tende a pensare che siano una razza specifica, del tutto distinta tanto dagli uomini quanto dagli animali di cui ricalcano le fattezze. Sono corpulenti, ricoperti da setole marroni o grigie, più di rado nere. La testa voluminosa, in tutto e per tutto simile a quella dei suini, nei maschi adulti è dotata di grosse zanne.

Tendono a vivere in gruppi molto coesi, organizzati intorno a un capobranco carismatico, maschio o femmina che sia, che gli altri membri del branco considerano come punto di riferimento. Per qualche motivo imperscrutabile, le unioni tra ungumani e umani sono fertili, e la convivenza tra le due specie porta di tanto in tanto a discendenze ibride.

UNGUMANO

Umanoide Medio (ungumano), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

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

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Acuto. L'ungumano dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Lungo).

Se l'ungumano subisce 7 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Mordace. Con un'azione bonus, quando una creatura che l'ungumano è in grado di vedere è prona, l'ungumano può muoversi fino a 3 metri verso di essa ed effettuare un attacco con la mazza chiodata contro tale creatura.

AZIONI

Zanne Affilate. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti. Se l'ungumano si è mosso di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio immediatamente prima di averlo colpito, quest'ultimo subisce 3 (1d6) danni taglienti extra e, se è una creatura di taglia Media o inferiore, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prona.

Mazza Chiodata. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.



VENTRESCA

La storia di “Ventresca” è lunga e complessa. Selvatico, di origini norcitane per parte di madre, Pentonino Scannafagiulo, è nato e cresciuto in Volturnia, lavorando fin da bambino nelle pizzicherie, trattorie e pizzerie dei parenti. Dotato di abilità e intuito non comuni, il giovane Tonino finì poi per attirare le attenzioni di alcuni cagliomanti meridionali, che gli insegnarono i primi segreti e le ricette base della loro scienza occulta.

Dopo i primi anni di esperimenti, tuttavia, Tonino rifiutò di aderire alla setta vera e propria e all’adorazione della Pasta Mater Tenebrarum, gettando il suo mentore in un pentolone e filandosela alla cheticella dal Regno delle Due Scille.

Con il suo carro-vivande e con un nuovo soprannome per non attirare attenzioni indesiderate, oggi “Ventresca” si aggira per il Nord del Regno e perfino oltre i Monti della Corona, portando le sue specialità e le sue invenzioni culinarie in piazze e città. Conosce ancora diverse ricette cagliomantiche e il suo trabiccolo ambulante, “la Mozzarella in Carrozza”, è pieno di segreti e scomparti nascosti, ma ha rinunciato da tempo ai segreti della cucina occulta e della pastucchieria, per cercare semplicemente di raggranellare un buon gruzzolo con

la sua arte... certo, a volte “speziata con qualche ingrediente speciale”, ma senza dare troppo nell’occhio.

Ventresca è ben pasciuto, in carne e massiccio, ha dei favoriti lunghi e folti, e vaghi tratti suineschi che ricordano la sua origine norcitana. L’incontro con Lelia l’ha cambiato e gli ha mostrato una soluzione definitiva al suo vagabondare... intascare un bottino stratosferico e andare ad aprire un ristorante di lusso a Costantinopoli potrebbero essere la degna ricompensa per un grande talento come il suo!

Tratto Caratteriale – Parla molto spesso in Baccaglio e usa termini derisorii o prese in giro verso gli stanziali, come paisà.

Ideale – Buon Senso. Ci sono tante norme e tante verità quante sono le teste degli uomini ed è impossibile rispettarle: l’importante è seguire il buon senso.

Legame – La sua cucchiarella, inseparabile strumento e arma.

Difetto – Ventresca non accetta da nessuno lamentele su quello che prepara.

VENTRESCA

Umanoide Medio (selvatico), caotico buono

Classe Armatura 12

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza Sag +4, Int +5

Abilità Arcano +5, Inganno +5, Intrattenere +5, Percezione +4, Persuasione +5, Sopravvivenza +4, Storia +5

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Baccaglio, Draconiano, Male Parole, Volgare

Sfida 4 (1.100 PE)

Cresciuto nella Selva. Ventresca può tentare di nascondersi anche quando è oscurato solo da vegetazione, pioggia intensa, neve, nebbia e altri fenomeni naturali.

Testa di Caglio. Ventresca dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato.

Incantesimi. Ventresca è un incantatore di 6° livello: la caratteristica da incantatore di Ventresca è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ventresca ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (A volontà): *dardo di fuoco, raggio di gelo, mano magica, prestidigitazione#*
1° livello (4 slot): *bollo di qualità* (vedi Macaronicon p. 51), *purificare cibo e bevande#, servitore inosservato*

2° livello (3 slot): *alterare se stesso, bocca magica*

3° livello (2 slot): *assicurazione* (vedi Macaronicon p. 50), *banchetto dei poveri#* (vedi Macaronicon p. 50), *immagine maggiore, riscaldare il metallo#*

#Questi incantesimi sono considerati incantesimi da mago per Ventresca.

AZIONI

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



ZELINDA DE VOS

Il tenente Zelinda De Vos si è arruolata per senso del dovere, spirito di avventura e passione verso la strage. Essendo di estrazione popolare e per di più donna, è riuscita a farsi ingaggiare da principio come manigoldo ausiliario al seguito delle colonne lanzichenecche, con il compito di eliminare i morenti e saccheggiare i caduti. Grazie alle sue doti personali, tuttavia, venne ben presto inquadrata come sottufficiale e rispettata come un ottimo capo dalla soldataglia imperiale che la circondava. Quando le fu offerta una promozione a tenente, seppure nella Colonna Fellona, non ha esitato ad acconsentire. Zelinda detesta la Colonna Fellona e la marmaglia che costituisce il suo plotone, ma sa anche che per fare carriera deve turarsi il naso, obbedire e ottenere risultati. Per questo motivo, se dovesse scoprire che le canaglie a lei affidate sono efficienti e portano a casa gli incarichi assegnati, non lesinerà encomi e favoritismi: trovare dei soldati affidabili in mezzo a questi dannati penisolani è veramente raro!

Usa le statistiche del **lanzichenecco ufficiale***, con le seguenti modifiche:

È un'umana.

Il suo allineamento è legale neutrale.

Tratto Caratteriale – Zelinda De Vos è un ufficiale attento e preciso, che cerca sempre di conoscere e controllare ogni cosa.

Ideale – Onore. Zelinda desidera onorare lo Imperatore e i suoi generali, ed esserne onorata.

Legame – Zelinda ha conoscenze solo tra ufficiali e soldati.

Difetto – La sua ossessione per le regole e l'ordine la sta derubando dei momenti migliori della vita.



**A**

Adepto della Forca 14
Agilità della Forca 22
Amaro Collemoro 40
Anagrafe Imperiale 72
Anello di Capitan Fracasso 36
Aquisgrama 65
Arcimboldo 8
Armi 32
Armi da Fuoco 28
Arrotino 218
Artificiere 22
Assaltatore Nato 22
Avversari 218

B

Background 14
Belgioiosa 36
Berenice 220
Bieconiglio 11
Blasonato 16
Bobo Vez 220
Bombardino 40
Bonbarolo 220
Bonaco 206

C

Castello Reginale 160
Catacombe 135
Cedrino 40
Chiavica, la Regina del Fossa 114
Ciarpame Magico 36
Cimeli Feudali 44
Colubrinere 221
Corazzato Kotiomkin 23
Corrado Schwanzstucker 221
Corda truccata 36
Corsa dei Maiali 48
Cucchiarella 36

D

Damigiarma 33
Dardo Maglio 222
Disertore Veterano 23
Dito della Sorte 42
Disinformazione 42

E

Emeriticenze della Forca 26
Emettere Fattura 42
Equipmero 54
Equipaggiamento 33
Erborista 17
Evocazione del Demanio 62

F

Fandonizzare 43
Fastidiologio da Tasca 33
Febbre da Coniglio 23
Fellone 223
Fiammaberga 36
Ficaronna 40
Fiera di San Cagnate 92
Flamberga 32
Fulmini della Forca 26
Fuoco dell'Erborista 34

G

Gigante Imperiale 224
Giocchi da Bettola 46
Granlussi 50
Grattamone 34
Gulo 207
Gulo Pesante 207

I

Illusione Fiscale 43
Incantesimi 42
Indrico Varamengo 225
Infamare 43
Inganno della Forca 23
Inquisitore Imperiale 226
Intrugli 40
Itinerante 52

K

Katania 37

L

Lanzichenecco 227
Lanzichenecco Doppio Soldo 228
Lanzichenecco Ufficiale 228
Lanzichenetta 32
Lavativo 18
Lelia 229
Leone da Giardino 208
Lingua del Mattatore Arrosto 37
Lord Valter 230

M

Magicanza 23
Mandragola 209
Maramaldo 231
Marcia Forzata 23
Martello Di-Strutto 37
Maschera da Monatto 34
Massimo Sforzo 231
Masticasudari 210
Masticasudari Anticato 211
Melagranata 35
Messa Imperiale 232
Midolliano 212
Molo Becco 132
Molosso da Guerra 213
Moneta della superstizione 37
Mostri 205
Munizioni 30

N

Nocivo 40

O

Ordini Menastici 58
Ordini Scavallereschi 60
Organetto dei folletti 38
Orti di San Lichene 157
Orto dei Semplici 50

P

Paragulo 12
Passo del Bue Grasso 107
Pastorale del potere illimitato 38
Pastore Altomanno 233
Patriarcato di Grimorio IX 77
Pavida, la Città Codarda 146
Pentolone dello Stufato Perpetuo 35
Peste Tagliane 56
Picchiere Comunale 234
Più di Là che di Qua 24
Polveriera 19
Polveriera 50
Ponzonetto millestrati multifunzione 38
Pozione di Fumarea 38
Priorato Patibolare della Forca di Aqui-sgrama 197
Proiettili 31

R

Randello Lucente 32
Randello Lucente Doppio 32
Razze 8
Regina di Schiaffi 46
Reginaldo il Fedele 235
Regno di Frangia 79
Rinesistente 24
Rinnegato della Forca 15, 237
Riposi e ricompense 83
Risveglio della Forca 86
Rossavera 237
Rosticceria 51
Roulette Rissa 47

S

Sacca della refurtiva 38
Scaltrezza di Ratto 24
Scatola della Refurtiva 38
Scudo della Forca 26
Scudo di squama di bigatto del mercato
del pesce di Bergascia che mio padre
comprò... 39
Sega Gerbera 238
Sempre in Piedi 24
Signore degli Zucconi 141
Soffocamento della Forca 25
Sora Tana 240
Spiedo da Coniglio 33
Spiedo da Coniglio Arrosto 39
Spinra della Forca 25
Statinua del potere mediocre 39
Straccio bagnato di piastre in ghisa 39
Sturalavandini 41
Suscitato 20

T

Taccheggio 25
Talenti 22
Tana della Vellosa 171
Temprato dalla Forca 26
Tenutario 242
Testone dello Imperatore 35
Tirassegno 48
Torre Nera 178
Torsolone 214
Trappoleria 51

U

Ungumano 242

V

Vellosa 215
Ventresca 243
Verrona, Città del cinghiale e dell'amore 184
Vino Storico Barbero 41

Z

Zelinda De Vos 244
Zuccone 217

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 Gehenna, 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), notation, 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.

WWW.ACHERON.IT





Che la forza sia con voi!

L'IMPERO RANDELLA ANCORA È LA PRIMA CAMPAGNA UFFICIALE PER
BRANCALONIA, REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON
FEUDALESIMO E LIBERTÀ.

Questo manuale contiene una campagna di 10 episodi e inoltre molti contenuti aggiuntivi sbloccati durante la straordinaria raccolta crowdfunding realizzata nel 2021.



QUESTA NUOVA ESPANSIONE CONTIENE:

- Una campagna di gioco originale in dieci episodi collegati.
- Approfondimenti sull'Impero, i suoi segreti e le sue armate.
- Tre nuove razze giocabili: Arcimboldi, Bieconigli e Paraguli.
- Nuovi Background, nuovi Giochi da Bettola, nuovi Granlussi, nuovo Equipaggiamento e nuovo Ciarpame Magico a disposizione delle Canaglie.
- Quattro nuove città da esplorare, ciascuna con una mappa dedicata, spunti di avventura e segreti da scoprire.
- Oltre 20 tra nuovi mostri, avversari e nemici.
- Il Risveglio della Forca – Approfondimento sull'Inquisizione Imperiale e sul mistico Ordine della Forca.
- E tanto altro ancora...

