

5E

SPAGHETTI FANTASY

# BranCalonità



Biblioteca Regia, 1024 dopo la Caduta.

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

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

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

IL BIBLIOTECARIO



# Terre furiose

e altri sporchi lavoretti



---

*Terre Furiose e altri Sporchi Lavoretti* è una raccolta (da collezione) di avventure per tutte le canaglie del regno  
di *Brancalonia - The Spaghetti Fantasy RPG.*

---





*Brancalonia* è l'ambientazione spaghetti fantasy per la 5<sup>a</sup> 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.

*Terre Furiose e altri Sporchi Lavoretti* è una antologia di campagne e avventure di *Brancalonia*.

## CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE: Samuel Marolla

DIREZIONE CREATIVA: Mauro Longo

REDAZIONE: Masa

GAME DESIGN E SVILUPPO DELLE REGOLE: Marco Bertini, Pierfrancesco Lucchetti

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Lorenzo Nuti

TESTI, CONTRIBUTI, IDEE E APPORTI DI: Mauro Longo, Simone Laudiero, Valentino Sergi, Roberto Riccioli, Nicolas Crudo, Enrico Fortunato Corno, Federico Coi, Mario Cavallini, i Venti di Ruolo, Stefano Anselmi, Giovanni Zaccaria, Atropo Kelevra, Gianluca Bosi, La Costola dei Barbari APS, Matteo "Barabba" Barbieri, Juri Villani, Gabriele Lucherini, Nicola Santagostino (ideatore originale dei pantegani) e tutta la community di Brancalonia

REVISIONE: Roberto Riccioli, Beatrice Riccabone, Francesco Tomasello, Marco Bertini, Masa

REVISIONE DELLE REGOLE: Marco Bertini

TRADUZIONE INGLESE: Alex Valente, Fiorenzo Delle Rupi

REVISIONE INGLESE: John Marron

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Lorenzo Nuti, Vittorio Santi con la colorazione di Massimo Malosso, Alessandro Balluchi, Moreno Paissan, Andrea Casciaro, Justin Gerard, Maria Rosaria Monticelli, Alessia De Sio, Eva Giunchi, Sara Trabucco, Marco Sada, Alan Ferrari, Christian Grimaldi, Diego Del Giudice, Eugenio Genovesi, Fravolini Francesca, Gabriele Monti, Giulia Petrioli, Giulio Primo, Ilaria De Cicco, Jessica Prando, Marco Pinamonti, Matteo Boncompagni, Mattia Verardi, Miriam Borgioli, Nicola Mattei, Salvatore Pastore, Stefano Orso

MAPPE: Fabio Porfidia, Moreno Paissan, Veronica Wu, Martina Fantacci

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Carolina Fiandri, Masa

RINGRAZIAMENTI: Valentino Sergi e Officina Meningi, Christian Borghi e il suo meraviglioso staff

Un ringraziamento speciale a tutti i partner, le giocatrici e i giocatori che hanno vissuto sulla propria pelle e testato queste campagne e avventure: Lucca Crea, Comune di Castelnuovo di Garfagnana, Laura Grossi "La Madre dei Draghi", Licia Troisi, Lorenzo Fantoni, Luca Enoch, Luca Raina, Roberto Recchioni, Vanni Santoni, tutto il team di Inntale e Arkadia Media Agency, tutta l'associazione e i giocatori dei Venti di Ruolo



[WWW.ACHERON.IT](http://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](http://WWW.ACHERON.IT/GDR) e inserire o confermare la propria email.

Copyright © 2024 Acheron Games. Tutti i diritti riservati.

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

Edizione italiana © 2024 Acheron Games

# Sommario



<b>TERRE FURIose.....</b>	<b>4</b>	<b>UN LAVORETTO DEL CARSO .....</b>	<b>128</b>
PARTE I SOGNO DI UNA SERA DI MEZZINVERNO .....	6	APPENDICE .....	135
PARTE II LA LOCANDA DELL'ULTIMO LUME .....	15	Alberico Kartoffeln.....	135
PARTE III SULLE TRACCE DI BRUNELLO.....	22		
PARTE IV IL POZZO DEI FOLLETTI.....	26		
APPENDICE .....	33	<b>IL PONTE DEL DIAVOLO .....</b>	<b>136</b>
Stormo di Uccelli Impagliati.....	33	APPENDICE .....	143
Telamone .....	33	Fuccio de' Vanni.....	143
<b>L'ONORE DELLE CANAGLIE .....</b>	<b>34</b>		
La campagna in breve .....	34		
Che cos'è la Repubblica delle Canaglie? .....	35		
Lucrezia e il tesoro di Scippo .....	35		
La leggenda di Scippo, il re dei ladri .....	36		
Appunti per il Condottiero.....	36		
Schema della campagna .....	37		
CITTÀ* ROVENTE .....	38		
SOTTO I VESSILLI DEI DISONOREVOLI .....	41		
LA CRICCA DEL TRUCIDO .....	44		
COLPO GROSSO AL BIGATTO ROSSO .....	45		
UNA TRANQUILLA RIUNIONE DI COVOMINIO .....	47		
LA BANDA DEL GOBBO .....	50		
L'ALBA DEGLI UMARELLI .....	52		
FUGA DALLO SANGELE .....	55		
LA CHIAVE E LA PORTA .....	58		
LA REPUBBLICA DELLE CANAGLIE .....	62		
<b>AMMUTINA, LA CITTÀ CANAGLIA .....</b>	<b>66</b>		
IL TESORO DI SCIPIO .....	72		
APPENDICE .....	81		
Caterina Sferza .....	82		
Rubartino da Quinotaria .....	83		
Sarremo de' Baudi .....	84		
Sorella Spaccacoste .....	85		
Grottesca .....	86		
Polpone di Lago .....	87		
<b>L'ULTIMO VIAGGIO DELLA BALORDA ...</b>	<b>89</b>		
APPENDICE .....	101		
Annegato .....	101		
Pomicione .....	102		
Urpaguro .....	103		
<b>C'ERAVAMO TANTO MENATI.....</b>	<b>104</b>		
APPENDICE .....	112		
Alimentale di Polenta Zagarese .....	112		
Bandito .....	113		
Gallinaccia .....	113		
Gulo .....	113		
Lumaca Assassina .....	114		
Marcigno .....	114		
Sbirriti .....	114		
<b>I PROMESSI NAUFRAGHI .....</b>	<b>115</b>		
APPENDICE .....	125		
Alimentale della Birra .....	125		
Bandito .....	126		
Cornucopio .....	126		
Letamentale .....	127		
Madama Sventura .....	127		
Marmaglia di Frati .....	127		
Trinacria .....	127		



# Terre furiose

CAMPAGNA AMBIENTATA IN PIANAVERNA PER CANAGLIE MATRICOLATE (LIVELLO 3)

DI MAURO LONGO

REVISIONE DI ROBERTO RICCIOLI



## MOSTRI E NOMENCLATURA

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

**MA:** Manuale di Ambientazione

**MC:** Macaronicon

**AL:** Almanacco del Menagramo

**LI:** L'Impero Randella Ancora

**AT:** Atlante del Regno

**BE:** Bestiario DOC

**TF:** Terre Furiose e altri Sporchi Lavori

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

## VISIONE D'INSIEME

Questa avventura ricalca le imprese dei personaggi e dei giocatori che l'hanno creata insieme giocandola, durante la campagna *Terre Furiose* organizzata dal Comune di Castelvecchio di Sgraffignana, Lucca Crea e Acheron Games.

Molti dei personaggi, degli eventi e delle situazioni che trovate nelle prossime pagine sono state create per l'occasione, e spesso "all'impronta", al tavolo dai partecipanti alla campagna, dapprima nella sessione dal vivo di Lucca, poi in quelle giocate online su Twitch.

## RETROSCENA GENERALE

La nostra storia inizia una notte d'inverno in una delle tante delizie estensi che si trovano attorno Piombara, volute dai munifici principi cittadini. La "delizia" indica storicamente l'abitazione principesca, aperta alla vita di corte e caratterizzata dal legame tra natura e artificio, architettura e spettacolo, quindi prevalentemente luogo di piacere e di svago. Di delizie pestensi, tra la città e la campagna, se ne contavano oltre cinquanta tra ville, palazzi, casini da caccia e ritiri estivi, fatti erigere dai p'Este nei decenni precedenti.

In questa villa con parco, espressamente dedicata a banchetti e sollazzi, Vicoludo Arrosto è chiamato a organizzare una festa in maschera, che si tiene tra le Dodici Notti e il Carnevale, in corrispondenza della Festa di Mezzinverno.

Arrosto infatti inizia la sua attività di letterato di corte con Stercole I p'Este, padre dell'attuale Duca-Conte, e per i p'Este si occupa anche di realizzare commedie, organizzare ricevimenti e allestire spettacoli teatrali.

La festa è sontuosa e brillante e Arrosto, assieme ad alcuni aiutanti, vi progetta coreografie, meraviglie meccaniche, balli e mascherate, veri e propri giochi di ruolo dal vivo dell'epoca.

Il tema della festa è il Regno delle Fate, e la mascherata si prende particolarmente beffa di fate e folletti della tradizione, ma anche dei personaggi dell'Arnoldo Af-fettuoso, l'opera più nota e celebrata del Nostro, tanto più che la maggior parte dei personaggi che si incontrano recita il ruolo di alcuni personaggi del poema. Richiamato da tale dileggio, a questo evento tuttavia si insinua un essere fatato, permaloso e vendicativo, che ha voglia di rivalersi contro la tracotanza dei mortali gettando malefici e combinando dispetti durante la festa. Questo essere assume durante la festa l'aspetto di un nano allegro e chiassoso di nome Brunello, ed è venuto nel nostro mondo tramite il Pozzo dei Folletti che si trova a Castelvecchio di Sgraffignana, che si dice sia la porta di accesso verso un altro mondo, il reame fatato dei folletti. Inoltre, egli ha condotto con sé un suo corteggiò di seguaci, noti come i Maneschi, come gruppo musicale e di intrattenitori, ma anche con lo scopo di gettare scompiglio alla festa. I Maneschi sono di fatto dei "Manichini", ovvero esseri di legno del tutto simili agli umani, ma animati dalla Fandonia, il magico potere dei folletti.

Durante la serata, Arrosto e i suoi aiutanti si confrontano con Brunello e sventano i suoi malefici, sempre più inquietanti. A quel punto egli getta un maleficio su Arrosto e imprigiona il suo senno in un'ampolla, che si porta poi via, fuggendo nella notte.

Un paio di settimane dopo questo evento scatenante, Arrosto è ancora senza senno. Non appena il grande letterato è in grado di viaggiare, del tutto imbambolato e svanito egli viene dunque affidato alla scorta dei suoi aiutanti e il gruppo raggiunge Castelvecchio di Sgraffignana.

La spedizione ha uno scopo ben preciso: rintracciare il vile Brunello, fargli restituire il senno di Arrosto e far tornare il poeta alla normalità.

Il trucco fondamentale per battere Brunello e ottenere indietro il senno di Arrosto, o in generale per dissolvere i suoi incanti e malefici, è quello di esclamare a voce alta “**Fandonie!**”

Questa esclamazione è prima di tutto l'anagramma del suo vero nome: la creatura misteriosa infatti si chiama in realtà “Nefandio”. Inoltre questo termine sancisce come i sortilegi e i trucchi del popolo fatato funzionino solamente se ci si crede. Ridurli a una “fandonia” vuol dire appunto smascherare il grande segreto dei folletti e dei maghi: la magia non esiste, è una fandonia che funziona solo nella testa di chi ci vuole cascare.

Questo segreto dovrebbe venire usato in teoria solo nelle scene finali dell'avventura, pena una prematura conclusione dell'intera trama, ma il Condottiero del gioco dovrebbe disseminare indizi attraverso tutta la storia: il vero nome di Brunello, come egli usa il suo vero nome per gettare incanti, come nell'anagramma del suo nome si cela anche il segreto della sua sconfitta.

## INTRODUZIONE PER I GIOCATORI

In un modo o nell'altro siete tutti amici e collaboratori di Vicoludo Arrosto, e siete stati chiamati da lui o assegnati a lui dai vostri patroni come suoi aiutanti per mettere in piedi e far funzionare la Festa di Mezzinverno.

Nella cartella free access di *Brancalonia*, è possibile scaricare alcuni personaggi pregenerati di livello 3 tra cui è possibile scegliere per giocare questa avventura o che possono essere utilizzati come personaggi non giocanti: [ACHERON.IT/GDR](http://ACHERON.IT/GDR). Ecco alcuni stralci dei loro background:

**Agazia “Spaccaossa”:** guardaspalla dell'Arrosto e sua fedele

servitrice, funge da corpo di sicurezza principale della festa, attenta ad evitare l'ingresso di intrusi, incidenti banali e incendi. È segretamente innamorata del poeta.

**Salai:** Al secolo Gian Giacomo Caprotti, apprendista di Legnardo Da Sguinci dall'età di dieci anni. Arrosto lo ha ingaggiato per costruire a Piombara un automa meccanico di nome “Sbranamante”, simile al “Cavaliere” del suo maestro.

### Ferdinando

**Colonna:** Vero prototipo di cortigiano, è stato incaricato di intrattenere gli ospiti più importanti, padroneggiando l'arte della conversazione. Si dice sia figlio illegittimo di un calendarca, è dotto e intelligente, ed è venuto a Piombara al seguito di Tristabella p'Este, che ammira e rispetta profondamente, e di cui è spia, emissario, amante e consigliere.

### Frate Drankaard “Drancardo Culopesante”

Per ordine del Duca-Conte Alfonzio è lui che si occupa delle provvigioni di vini e alcolici della cantina della festa. Che sia davvero un religioso non è dato saperlo con certezza, ma di sicuro si è distinto alla Corte di Piombara per le sue capacità erboristiche ed enologiche, la sua conoscenza di vini, liquori e bevande di ogni sorta.

**Goffredo Cicero**, del seguito di Tristabella e compagno di espiedienti di Ferdinando Colonna, è un furbo di tre cotte e un falsario con clamato, in grado di cavarsela in mille occasioni.

**Padre Gianristano Maria della Fratta**, sacerdote in odore di santità, ma non troppo, e amico di Frate Drancardo, si dice possieda davvero dei divini talenti, anche se la sua fede non è mai stata molto salda.

**Donato Lamorte**, noto menagromo della zona, è stato invitato alla festa in quanto personaggio discusso e discutibile della corte pestense, ma dato il suo basso lignaggio gli è stato conferito il ruolo di aiutante dell'Arrosto per dare una mano all'organizzazione.





# Parte I

# Sogno di una Sera

# di Mezzinverno

## PRELUDIO

“Benvenute dame, benvenuti cavalieri a questa Delizia, che la signora nostra Logistrizza ha fatto allestire per la festa di Mezzinverno. Lontano dai mortali, dalla politica e dalle loro guerre, qui noi spiriti eletti, fate e folletti, maliarde e incantatori, possiamo aver pace e gran diletto, danze, primizie e infino amori.”

La giovane donna che ha pronunciato tali parole, in vesti di “Strega Malizia” è **Marianna**, un personaggio della corte pestense, a cui Arrosto ha assegnato l’apertura della festa. Al sentire le sue parole ben recitate Vicoludo, vicino ai suoi aiutanti, applaude con gusto. La festa ha inizio, mentre tutti gli altri entrano e prendono posto.

La festa in maschera ha inizio in un sereno pomeriggio di fine inverno. Cavalli e carrozze rimangono all'esterno della delizia, mentre paggi e serventi offrono “Acqua della Fonte Incantata di Bigattina” a tutti coloro che aspettano.

Molti invitati hanno maschere e vesti a tema, mentre la maggior parte degli inseruenti non è mascherata e ha livree decorose ma semplici.

Tutte le maschere e i nomi utilizzati dai partecipanti alla festa sono a tema “Arnoldo Affettuoso” oppure pescano dalla tradizione fiabesca del Regno.

Nella prossima pagina sono descritti alcuni dei più importanti personaggi che si possono incontrare durante la festa o compiendo le prime indagini.

I giocatori possono usare questo momento iniziale della festa per presentare i propri personaggi, se necessario. Tutti i personaggi hanno il ruolo di aiutanti dell’Arrosto nell’organizzazione della festa e il poeta li manda in giro a curarsi delle piccole necessità di quel momento di accoglienza iniziale.

## GLI INCANTI DI BRUNELLO

Il potere dell’essere fatato che si è infiltrato alla festa è grande ma non infinito. A parte l’animazione di Sbranamante e altri effetti speciali minori, l’Incanto che lancia sulla festa è triplice e si manifesta solo in combinazione di due o più elementi dei seguenti:

- **Chi beve Acqua della Fonte Incantata:** in teoria è solo acqua della fontana all’ingresso della delizia, in cui sono stati fatti galleggiare fiori, agrumi ed essenze profumate, secondo una comune ricetta di corte. Anche un’analisi accurata non rivela alcuna droga o sostanza speciale, inizialmente, e nessun effetto. In realtà Brunello ha sostituito al melangolo lo strambotto, un agrume incantato che “stramba” le persone, ma solo quando queste ascoltano particolari melodie ipnotiche. A quanto pare, gli alcolici assunti in abbondanza cancellano questo effetto.

- **La Discordanza dei Maneschi:** la melodia dei musicisti fatati ha delle note ipnotiche segrete, che agiscono espressamente su chi ha bevuto della Fonte Incantata, irretendolo in una danza ipnotica che non si può evitare di ballare. Chi



non è sotto gli effetti dello strambotto, tuttavia, sentirà delle note discordanti e sgraziate. In particolare, l'effetto magico è provocato dal bassoliuto, uno strumento i cui toni non vengono percepiti oltre le pareti del salone da ballo. Tapparsi le orecchie con cera per qualche minuto aiuta a rimuovere l'effetto.

- **Le Maschere:** indossare una maschera di quelle della festa è estremamente straniante, e porta i mascherati a calarsi completamente nella parte, divenendo vacui e intorpiditi, ma cadendo completamente nell'illusione di essere il personaggio che interpretano. Questo effetto agisce solo se si indossano maschere dopo aver bevuto l'Acqua della Fonte Incantata.

Per quasi tutti gli abitanti delle contrade di Piombara, la magia di Brunello è qualcosa di sorprendente e prodigioso. Persino qualche canaglia già avvezza alla stregoneria, come scaramanti o menagrami, potrebbe rimanere stupita dalle bizzarrie fatate di origine Fandonica.

Di certo il poeta Vicoludo Arrosto stupito lo è, e parecchio pure, considerando che prima di questa spiacevole disavventura credeva che quel mondo di incanti e creature magiche appartenesse soltanto alle storie da lui immaginate e che tanto hanno fatto sognare lettori e lettrici di tutto il Regno.

## UBRIACARSI

Un modo per essere immuni agli incanti di Brunello, e in particolare all'effetto dell'Acqua della Fonte Incantata, è quello di ubriacarsi. In questo caso, i personaggi subiscono Svantaggio alle prove di caratteristica finché rimangono alticci, ma non sono soggetti allo straniamento dovuto all'Acqua della Fonte Incantata.

## AIUTI PER IL CONDOTTIERO

In questa prima parte dell'avventura, il Condottiero ha molti strumenti a disposizione per guidare e indirizzare i giocatori verso la cosa giusta da fare e verso il finale corretto, indispensabile per poi proseguire con le sezioni successive.

Per prima cosa può usare e interpretare il personaggio di Arrosto, dando istruzioni e suggerimenti per sua bocca ai propri compagni, o offrendo loro tutte le spiegazioni che dovessero servire sulla Delizia, sui personaggi della festa, su cosa c'è da fare. Dopotutto, Arrosto è l'organizzatore della festa, i personaggi sono tutti suoi aiutanti incaricati di risolvere problemi di ogni tipo, e Nefandio ha esattamente lo scopo di rovinare la festa e punire i partecipanti e soprattutto lo stesso poeta: il quadro complessivo è estremamente coerente e l'agire dei personaggi dovrebbe essere integralmente indirizzato su tale percorso.

Molti personaggi della festa sono poi ottimi possibili alleati: il Duca-Conte Alfonzio e sua sorella Tristabella, Marianna, Sandra Malucci e il pittore Stizzano, per non parlare di tre personaggi "eccezionali": Sbranamante, Frontelatte e il fantasma del Cardinale Pippolito.

Tutti questi personaggi possono apparire durante l'esplorazione della Delizia o quando i personaggi sono in difficoltà e aiutarli, dando loro suggerimenti (Tristabella), indirizzandoli con acide frecciatine (fantasma di Pippolito), mostrando vie di fuga (Frontelatte) o perfino combattendo (Sbranamante).

## PERSONAGGI DELLA FESTA DI MEZZINVERNO

**Alfonzio I p'Este**, (mascherato da Ruggino) a 45 anni, "il Duca-Conte artigliere" è signore di Piombara, dopo essere succeduto al padre all'età di 29 anni. Organizzatore della festa e patrono di Vicoludo Arrosto, è un uomo d'armi, un politico e uno dei mecenati più generosi del Regno. Condottiero e appassionato cacciatore, sotto l'influsso dell'Incanto ha un atteggiamento svanito, malinconico e riflessivo.

**Tristabella p'Este**, (mascherata da Logistrizza), sorella di Alfonzio, 48 anni, "Bella, la prima donna del mondo". Astutissima, machiavellica e preparatissima nobildonna, scacchista, governante di Mantova per anni dopo la morte del marito Francesco II Gonzaga, è una delle donne più autorevoli del Regno. È una mecenate delle arti, nonché capofila nella moda, il cui innovativo stile di vestire viene copiato da nobildonne in tutto il Regno e alla corte di Francia. Vicoludo Arrosto la ammira profondamente come "Tristabella liberale e magnanima". Grazie alla sua eccezionale intelligenza, spesso discute di arte, letteratura e affari di stato con nobili e ambasciatori. È anche una brava cantante e musicista, inventrice di nuove danze. La marchesa è giunta assieme al suo cortigiano Ferdinando Colonna e alla festa finisce ben presto irretita negli incanti di Brunello, costretta a una interminabile partita alle Minchiate nella Sala da Gioco.

**Sandra Malucci**, (mascherata da Annatea) dama della corte pestense, è il prototipo di nobildonna presente alla festa. Scaltra, colta, intelligente e dinamica, ha 42 anni ed è segretamente amante di Arrosto. Per questo motivo guarda con sospetto Agazia, che sa essere molto innamorata del poeta. Non riesce proprio a capire perché Vicoludo si porti sempre dietro quella strana e inquietante donna, con tutti i bravi che ci sarebbero potuti essere a disposizione.

**Giovanni Ambrosio**, vestito da Atlante ma senza maschera (102 anni). Questo vecchissimo maestro di danza è stato istruttore di Tristabella p'Este e da tempo ha un'accademia di ballo a Piombara, assieme al figlio Pier Paolo. È un vecchiaccio malmortoso ma arzillo e competente, che guarda ai giovinastri con fastidio, ma segreta invidia.

Sua nipote, luce dei suoi occhi, è la bellissima e aggraziata Marianna, che prende il ruolo della Strega Malizia. Durante l'Incanto, Giovanni Ambrosio riesce a seguire le danze e a seguire i passi dei ballerini, ma è sordo come una campana, per cui non è sotto l'effetto del bassoliuto dei Maneschi.

**Stizzano Macellio**, 42 anni, questo pittore già famoso e titolare di una vera e propria bottega, è stato invitato alla festa e si può trovare nella sala dei dipinti a studiare alcune opere e fare "live painting". Non ha maschere, non balla e beve vino, quindi è la persona più sobria della festa.

**Il fantasma di Pippolito p'Este**, morto da diversi anni, il Cardinale Pippolito, fratello di Alfonzio e Tristabella, era un prelato altezzoso e serioso che non apprezzava le "corbellerie" del suo vecchio segretario, lo stesso Vicoludo Arrosto. Grazie all'atmosfera magica che aleggia nella Delizia, può apparire come fantasma durante la festa, soprattutto per rimbrottare l'Arrosto per le sue corbellerie, o per aver organizzato una festa dedicata agli esseri fatati.

Tuttavia, tra un mugugno e l'altro, se qualcuno prende la parola e lo rimbrocca o zittisce, può dare degli indizi su cosa fare e su chi ci sia dietro:

- un demone pagano si è inserito nella festa, portando sortilegi e follie (in realtà un essere fatato);
- qualcuno che porta una maschera per non farsi riconoscere (ma in realtà è una maschera da uomo);
- la musica, le bevande incantate, le carte e le maschere sono strumenti diabolici (sono i veicoli della magia di Brunello);
- egli usa il suo nome per compiere malefici, usa trucchi di parole come incantesimi, bisogna rivoltargli contro il suo nome, rimescolarlo e urlarglielo addosso (Nefandio / Fandonie!) per spezzare i suoi incanti.

In estremo gesto di aiuto, se convinto ad aiutare o se gli aiutanti di Arrosto acconsentono ad andare a salvare suo fratello e sua sorella, che lui avverte in difficoltà, può donare a uno dei personaggi un Simbolo Sacro Fantasma. Questo talismano è un oggetto magico e può essere usato una volta sola in una delle seguenti maniere:

- per ottenere Ispirazione,

- per rimuovere la maledizione dell'Acqua della Fonte Incantata, buttandolo in acqua nella fontana; in questo caso, tutto l'incantamento comincia a crollare su se stesso, e tutti avvertono la Discordanza;

- per rimuovere il vantaggio di Logistrizza durante la partita a carte, azzittire i quadri o i trofei.

**L'automa della paladina**, questo automa, chiamato Sbranamante, in omaggio al personaggio dell'Arnoldo Affettuoso e alla Casa p'Este, è un'attrazione della Festa, creato da Salà sugli studi di Legnardo.

Nefandio vi ha inciso sopra il proprio nome, facendo sì che l'automa si animi e possa aiutare o intervenire durante la festa. Se tuttavia viene alzata la celata o il nome viene cancellato essa perde la sua animazione incantata e casca in terra come un mucchio di ferraglia e ingranaggi.

Appare capace di effettuare diversi movimenti analoghi a quelli umani: alzarsi in piedi, agitare le braccia, muovere la testa e la mascella in modo anatomicamente corretto. Può inoltre emettere suoni dalla bocca grazie a un sofisticato meccanismo di percussioni collocato all'altezza del petto.

All'interno è costruita in legno, con elementi in pelle e metallo, ed azionata da un sistema di cavi, a simulare tendini e muscoli, e un sistema di manovelle esterno al corpo meccanico per muovere le gambe. Ha una scatola sulla schiena che funziona come "scirigno a molla" per ricaricarla.

#### Nomi e Cognomi possibili di altri invitati alla festa:

	Nome
Dame	Beatrice, Bianca, Giovanna, Lippa, Margherita, Parisina, Ricciarda
Signori	Alberto, Azzone, Bartolomeo, Lionello, Niccolò, Obizzo, Ricciardo, Verde
Casate	Da Camino, Da Carraccia, Della Scala, De' Roberti, Di Saluzzo, Sgonzaga, Malaspina, Malatesta





## SCENA I – QUALCOSA DI MALDESTRO STA PER ACCADERE...

Dopo un paio d'ore di chiacchiere e facezie all'aperto, mentre la festa prosegue, cala ormai la sera e il gelo invernale si inizia a far sentire. Gli ultimi ospiti all'esterno rientrano nel palazzo, e sul palco della sala da ballo iniziano le esibizioni dei Maneschi, un gruppo di musicisti provenienti dalla recente addizione della Sgraffignana. Se i personaggi si erano separati, l'inizio delle danze e dunque il secondo momento di rilievo della festa richiede comunque la loro partecipazione nel salone.

Proprio in quel momento, un inserviente sopraggiunge in maniera discreta a cercare Arrosto e i suoi aiutanti, per chiedere loro di risolvere una bizzarra situazione. Il paggio conduce nuovamente il gruppo fuori, nel "Giardino di Bigattina", dove una dama, Fiorenza Colleoni, è atterrita e salita sul grande albero al centro. La dama è terrorizzata da uno dei pony, "i liocorni fatati" del recinto, che ha preso a parlare e la incalza.

Quando il gruppo arriva attorno all'albero, ormai nel giardino non c'è più nessun altro ospite, e il paggio è l'unico testimone di questo misterioso evento, che gli aiutanti di Arrosto sono chiamati a risolvere.

La scena è proprio quella descritta: una nobildonna mascherata è abbarbicata a un ramo della pianta, mentre sotto di essa un cavallino malamente mascherato da liocorno la apostrofa con gentilezza ma destando ovviamente sgomento e orrore nella donna.

Il liocorno parla con voce dotta da erudito ed è pacifico ma ovviamente risulta inquietante. Si è animato poco prima, quando la dama lo ha accarezzato, adducendo come motivo il fatto che... ehm... la sua specie si mostra mansueta solo con le vergini... Il liocorno dice di chiamarsi Frontalatte e non sa nulla di quanto sta accadendo, non capisce perché stia parlando, né si rende conto che la cosa è bizzarra.



Il suo è un effetto magico causato ovviamente dagli incanti di Nefandio, e in particolare dal fatto che i liocorni indossano una maschera e che la dama gli ha fatto gentilmente bere acqua della fonte, poco prima, così come ne ha bevuto anche lei. La dama non è mascherata, in quel momento. La scelta di come agire con il liocorno è lasciata del tutto ai giocatori: parlarci, convincerlo, ingannarlo, spaventarlo, attaccarlo, lo potrebbe far allontanare abbastanza da convincere Dama Fiorenza a scendere, così come provare direttamente a persuadere lei a venire giù. Togliere al cavallino saccente la sua maschera da liocorno provoca allo stesso modo la fine immediata dell'effetto magico.

Non appena tuttavia la situazione torna sotto controllo, avviene subito qualcos'altro.

Due **leoni da giardino**<sup>11</sup> del labirinto si animano e iniziano ad attaccare i nostri eroi: la Fontana dell'Acqua Incantata infatti scorre lungo le canalette e alimenta le aiuole tutto intorno di liquido incantato!

Gli Aiutanti possono evitare lo scontro (seguendo Frontalatte) fuggendo verso il dedalo di siepi del "Labirinto di Falerina", ma i meandri di siepi sembrano esser diventati qualcosa di surreale e infinito. Per superarlo, a meno di geniali idee, bisognerà riuscire in una prova di gruppo di Saggezza (Percezione) o Saggezza (Sopravvivenza) con CD 11. I personaggi che sono abbastanza ubriachi da evitare gli effetti dell'Acqua Incantata ottengono un successo automatico a questa prova. Per ogni fallimento, si accumula un livello di indebolimento.





Legenda

1. Ingresso
2. Recinto dei "Lionini"
3. Salone da Ballo
4. Palco dei Mareschi
5. Sala da Gioco
6. Sala dei Trofei
7. Sala dei Ristori
8. Sala dei Vini



## SCENA 2 – CORBELLERIE!

Una volta sconfitti o evitati i **leoni da giardino**<sup>11</sup>, quando i personaggi riescono a tornare all'interno della villa, la situazione è ormai visibilmente straniante e misteriosa.

La festa continua, ma si registrano numerosi strani incidenti qua e là (ululati in cantina, strani suoni nella stanza dei trofei, servitori esasperati e in fuga).

A quel punto, Sandra Malucci accorre verso Arrosto e i suoi aiutanti e chiede ai nostri di investigare, ma senza gettare il panico sulla festa: in particolare il Duca-Conte sembra essere sparito e non si trova da nessuna parte. La cosa è grave e sospetta, non solo per l'andamento della festa, ma perché tra i nobili invitati ci potrebbero essere spie, traditori e doppiogiochisti che è meglio non abbiano elementi per gettare discredito sui p'Este.

Per sicurezza, i servitori e i paggi chiedono agli ospiti della festa di concentrarsi nella Sala da Ballo, in modo che i personaggi possano guardarsi un po' in giro senza destare troppa attenzione.

In questa fase, i giocatori dovrebbero esplorare l'interno della villa cercando di arginare gli strani fenomeni che vi stanno prendendo piede. Usate la mappa nella pagina accanto per indagare dentro e fuori l'edificio principale.

**1. INGRESSO.** Qui si trova fin dall'inizio della festa l'automa di Salaì, Sbranamante, assieme ad Sandra Malucci vestita da Annatea, addestrata a manovrarlo e a fare moine agli invitati che entrano ed escono. "Annatea" ha bevuto l'Acqua Incantata ma ci ha dato anche abbastanza di liquore, e adesso è piuttosto savia, anche perché lontana dalla musica dei Maneschi. Tuttavia, Brunello ha gettato il suo incanto anche sull'automa, incidendo il suo vero nome "Nefandio" sul retro della corazza, che d'un tratto si anima e diventa un personaggio della serata, o un supporto per il gruppo.

Sbranamante è un personaggio positivo e dotato della propria volontà, ma manifesta un attaccamento morboso con il suo creatore, Salaì ("Padre!" oppure "Amo mio...").

Se il gruppo alza la celata della "paladina inesistente" o cancella il nome di Nefandio dalla corazza, Sbranamante cade in terra a pezzi dopo un'ultima tragica invocazione a Salaì e non si rianimerà più.

**2. RECINTO DEI LIOCORNI E GIARDINO DI BIGATTINA.** Se i nostri eroi hanno superato le insidie del giardino, qui c'è poco altro da fare: la dama è fuggita via, i liocorni sono tornati normali cavallini e rimane solo la fontana, con fiori e spicchi di agrumi che ci galleggiano sopra. Se i personaggi insistono a stare in giardino, appare loro il Fantasma del Cardinale Pippolito, altrimenti tutto appare gelido e buio.

Se gli eroi hanno con sé il Simbolo Sacro Fantasma e lo buttano nella Fontana di Bigattina, ogni effetto speciale legato all'acqua incantata finisce.

**SPECIALE - CANTINE E CAMERE SUPERIORI.** Salette, cantine, cucine, ambienti di servizio, salotti riservati non numerati nella mappa: qui c'è un po' di pace e il via vai è soprattutto quello dei servi, che sono molto disponibili con Arrosto e i suoi aiutanti, non indossano maschere e non sono affascinati dall'effetto degli incanti di Brunello. In realtà, il vino delle cantine allestite e che i servi assaggiano con larghezza aiuta a eliminare gli effetti stranianti dell'Acqua della Fonte Incantata.

Tuttavia, se i personaggi insistono a rimanere qui troppo tempo, o chiedono "quali strani fenomeni" siano capitati da queste parti, appare il fantasma del Cardinale Pippolito, che redarguisce Arrosto e infastidisce tutti con i suoi motteggi.

**3. SALONE DA BALLO.** I Maneschi continuano i loro pezzi, mentre l'anziano Ambrosio, vestito da Atlante, cadeva il ritmo col bastone. Gli invitati non sembrano curarsi delle stranezze che avvengono, presi dalla danza, e ovviamente dalla Discordanza: è l'effetto del bassoliuto fatato di Nefandio, dell'Acqua Incantata e delle maschere.

Ambrosio in realtà è sordo e non ha maschera, quindi si limita ad essere semplicemente stralunato e a ritmare, o menare, col bastone, fastidiosissimo, chiunque lo interrompa o deconcentri, mentre segue le danze e le cadenza. È facile per personaggi smaliziati capire che qualcosa non va in questa danza, e anche gli ubriachi non possono evitare di sentire qualcosa di strano nella musica, ma tuttavia nessuno vuole smettere e il vecchio è una brutta gatta da pelare.

Passare avanti e indietro attraverso la sala è sempre straniante, e le danze si fanno sempre più complesse, rapide e contorte.

Attraversare la stanza richiede invece una semplice prova di Destrezza (Furtività) con CD 12 per evitare di essere tirati in ballo nella Discordanza, ma sarà anche necessario un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 per evitare di essere irretiti, a meno che i personaggi non siano ubriachi e/o si siano tappati le orecchie. Usare qui il Simbolo Sacro del Cardinale permette di essere immuni alla prova, ma la strana reliquia poi svanisce.

Le volte successive che i personaggi attraversano la stanza, le danze si fanno sempre più frenetiche e il vecchio muove sempre più rapidamente il bastone. La bassa danza si trasforma in una gagliarda, poi in un saltarello, sempre più frenetico; i ballerini sono tutti esausti ma non riescono a fermarsi, ormai affascinati dai Maneschi.

Si può parlare con il Maestro Ambrosio, ma solo se ci si è distinti nella Discordanza poco prima.

Ambrosio in questi casi rivela che c'è qualcosa che non lo convince in questi "giovinastri musicanti", ma la sua professionalità da cortigiano e i doveri per Dama Tristabella gli impediscono di reclamizzare troppo. Parla egli



comunque malissimo del loro impresario, un individuo basso e fastidioso che si fa chiamare Brunello e chissà dove è finito...

**4. PALCO DEI MANESCHI.** Questi musicisti hanno tratti giovanili, efebici e androgini, sono molto cortesi e preparati e le loro esecuzioni sono impeccabili. L'elemento più peculiare delle loro strumentazioni è il bassoliuto suonato da una certa "Angelica della Vittoria", che emette delle note basse e ipnotiche, ed è veramente difficile avvicinarvisi senza venire affascinati dai Maneschi, a meno di superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20. Chi vi riesce, tuttavia, potrebbe notare incisa sul bassoliuto la firma del liutaio, un nome mai sentito: "Nefandio". Infastidire i Maneschi prima di aver ritrovato il Duca, individuato Nefandio o liberato Tristabella è sconsigliato, e lo stesso Arrosto lo proibirà ai suoi aiutanti. Se tuttavia questi insistono, bisogna considerare che vi sono nella sala oltre un centinaio di ballerini affascinati da affrontare. La situazione sarebbe ingestibile e interverrebbe perfino "Brunello" nascosto tra la folla, finendo per convincere tutti a gettare i guastafeste fuori al freddo o nelle cantine (usare a questo punto uno dei personaggi non giocanti, se serve).

**5. SALA DA GIOCO.** In questa sala si trova Tristabella p'Este assieme a uno stuolo di nobili e marchesi, che giocano alle Minchiate con un mazzo truccato da Nefandio (il suo nome appare nel retro delle carte, tra motivi floreali). L'incanto di Nefandio l'ha imprigionata e tramutata nella stessa maschera che indossa, quella della Fata Logistrizza, mentre gli altri giocatori di carte sono mascherati dagli eroi dell'Arnoldo Affettuoso: Crinaldo, Ferracciuto, Agri-gatto, Rosiconte e Storditaccio. Tutti i membri della tavola discorrono dunque e si atteggiano da personaggi dell'Arnoldo Affettuoso, e non è possibile ottenerne informazioni fin quando non viene spezzato questo incanto, un effetto combinato dell'Acqua della Fonte Incantata, della maschera e del mazzo.

Per liberare Tristabella e i marchesi imbambolati, bisogna batterla al gioco delle Minchiate (vedi *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*), oppure sfilarle la maschera prima che i cinque scatenino una Rissa, credendosi paladini saraceni che devono difendere l'onore della fata.

#### GIOCARE A LE MINCHIADE

Tristabella tira due volte con vantaggio, a meno che i giocatori non pronuncino preghiere al tavolo, non mormorino "fandonie!" o non possegano il Simbolo Sacro del Cardinale.

#### SCATENARE UNA RISSA

Rosiconte è un Capoccia e tutti gli altri sono Marmaglia. Per le loro statistiche si può utilizzare il **duellante**. Il Condottiero può decidere di applicare il pericolo vagante: La Taverna dei Pugni Volanti.

Una volta liberata Tristabella p'Este dalla Maschera di Logistrizza, questa diverrà alleata dei personaggi e potrebbe dare una mano ad affrontare i Maneschi nel Salone da Ballo.

Altrimenti, se siamo in anticipo, chiederà prima di ritrovare Alfonzio I.

**6. SALA DEI TROFEI.** Molti dei trofei di caccia di questa camera arrivano dal Barco di Belfungo, una tenuta venatoria pestense fuori Piombara. Chi cerca qualcosa nella camera potrebbe udire lontano rumore di spari dietro il cammino. Purtroppo i cervi appesi alle pareti cominciano a insultare i presenti "assassini!", "senzacuore!" dapprima piano, poi sempre più forte.

I personaggi devono effettuare un tiro salvezza, con vantaggio se sono ubriachi, su Saggezza con CD 12 per non essere spaventati.

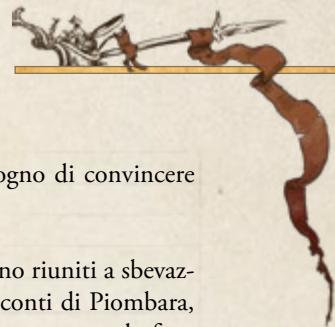
Seguendo il rumore di spari, è possibile trovare un passaggio segreto di natura paradossale che si apre dietro il cammino. La porta nascosta si schiude su una palude immersa nel crepuscolo: una versione fantastica e onirica del Barco.

Il Duca-Conte si trova lì, senza maschera. Con una sua colubrina sta puntando a una preda fantastica che gli si pone costantemente davanti, l'Ircocervo, avente corna di cervo, il mento irto per la lunga barba, spalle pelose, impeto velocissimo nel primo correre, e facilità a stancarsi subito.



Nonostante il Duca-Conte sia un progetto cacciatore, sembra tuttavia non riuscire a colpire in alcun modo l'ircocervo, e continua a correre dietro di esso tra i cespugli e le macchie, dentro e fuori le ombre.

I giocatori devono accompagnarlo, parlargli e fargli capire che è tutta illusione, in un modo o nell'altro: il Sim-



olo Sacro Fantasma per esempio dissolve il miraggio, oppure i personaggi possono convincerlo superando una prova di Saggezza (Persuasione) con CD 18, o ancora portandolo via di peso.

Una volta vinto il miraggio, il duca rimane dunque pensiero e melanconico e pronuncia frasi addolorate.

*“Forse è la gioventù che ho ormai perduto, o il sogno di un dominio in pace, grande e perfetto, forse è la serenità della vita, lontana da tutte queste guerre, tradimenti, beghe e affanni.”*

*“Riusciremo mai a catturare i nostri ircocervi?”*

Quando i personaggi rientrano nella sala in compagnia del duca, la grande testa di cervo sopra il camino si anima e cerca di afferrare il primo malcapitato che gli passa accanto, che deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per evitare di essere afferrato, mentre uno stormo di pernici, girifalchi, astori e francolini si lancia contro gli altri (**stormo di uccelli impagliati<sup>TF</sup>**).

Il cervo non infligge danno e il personaggio afferrato può usare la sua azione per sfuggire, superando una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15.

**7. SALA DEI RITRATTI.** Qui Stizzano sta dipingendo dal vivo una modella, “Malizia”, con cui c’è anche una evidente intesa in corso. Stizzano e Malizia non sentono la Discordanza, hanno bevuto vino e non indossano adesso delle maschere, quindi sono immuni agli effetti fandonici degli incanti di Brunello.

Per tutti gli altri, invece, i quadri della Casa p’Este sembrano così reali da sembrare vivi: signori e dame che guardano alla scena con sospetto, malizia e sussiego, mormorii di sottofondo, brusii, frasi di guerra, rivalità, politica di intrighi e tradimenti, così tipica delle corti di questi anni, e di quei personaggi.

I personaggi devono effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 per non essere spaventati dai quadri. Essi hanno vantaggio al tiro salvezza se sono ubriachi.

Se qualcuno dei personaggi compie un discorso sentito contro il loro bigottismo, o li apostrofa per bene, ottiene Ispirazione e un consiglio dai Ritratti: *“guardati da chi non beve vino e indossa la maschera da mortale; egli usa il suo nome per compiere malefici, usa trucchi di parole come incantesimi, bisogna rivoltargli contro il suo nome, rimescolarlo e urlarglielo addosso (Nefandio / Fandonie!) per spezzare i suoi incanti.”*

In quel momento tuttavia, i quadri si girano spaventati verso la statua di Stercole (**telamone<sup>TF</sup>**), che si anima grazie alla solita scritta “Nefandio” incisa sul retro (cancellarla, imporre il Simbolo Sacro o gridare “Fandonie!” cancella l’effetto e la statua si spezza).

Di fronte a una scena del genere, anche Stizzano e Marianna devono constatare che qualcosa non va e divengono alleati del gruppo. Stizzano può far capire che, avendo bevuto vino come un pozzo senza fondo, lui era divenuto immune agli incanti di Brunello, mentre Marianna può chiedere un aiuto al nonno, nel Salone da

Ballo, che a quel punto non c’è bisogno di convincere ballando.

**8. SALA DEI VINI.** In questa camera si sono riuniti a sbevazzare un gruppo di vecchi artiglieri e conti di Piombara, che non intendono partecipare alle danze; stanno bofonchiando tra loro e parlano di politica, rivangando con malinconia antiche battaglie e massacri a cui hanno partecipato a fianco del Duca. Semplicemente parlandoci è possibile scoprire che:

- Il Duca-Conte Alfonzio è stato visto entrare nella Sala dei Trofei, qualche tempo prima;
- Chi beve i vini di corte non è soggetto alle malie della Fandonia; Tristabella è stata vista giocare a carte nella sala dei giochi;
- Brunello il nano è qui nella saletta, come mescitore di vini e cameriere. Non ride alle battute sul Montalcino, non beve, e in realtà se interrogato sembra non comprendere bene tutti i dettagli del mondo degli umani.
- A ripensarci bene, anche se tutti sembrano ricordarsi di lui, nessuno saprebbe menzionare una memoria in comune che lo riguardi o della volta in cui qualcuno gli ha affidato l’incarico di mescitore alla festa.
- Brunello è in realtà Nefandio, la causa di tutto quanto sta accadendo nella Delizia questa notte, ed è anche venuto alla festa come impresario dei Maneschi.
- Così come molti ospiti della festa hanno la maschera da folletti e fate, ma sono umani, egli ha indossato la maschera di umano, essendo in realtà una creatura fatata proveniente da un altro mondo.
- Rimane nella camera cercando di capire come mai quello strano liquido protegga i mortali dall’effetto dei suoi poteri, e in realtà è anche già alticcio.
- Confrontarsi con lui direttamente è impossibile, visto che cercherà di fuggire tra i Maneschi nel Salone da Ballo.

### SCENA 3 – OH GRAN BONTÀ DEI CAVALIERI ANTIQUI!

Il momento di maggior tensione nel Salone da Ballo dovrebbe avvenire verso la fine della sessione. Ecco alcuni agganci per indirizzarsi verso il finale:

- Nella Sala dei Vini viene scoperto che Brunello sa molto più di quanto non sembri, e questi corre via nella Sala da Ballo, dove scatena i Maneschi.
- Ritrovato il Duca-Conte nel Barco e ricondotto nella villa, questi riprende in mano la questione e si fonda nella Sala da Ballo fermando tutto e sciogliendo di fatto l'incanto del ballo. A quel punto il Fato Padrino scatena i Maneschi.
- Liberata Tristabella dalla maschera di Logistrizza, questa riprende in mano la questione e si fonda nella Sala da Ballo fermando tutto e sciogliendo di fatto l'incanto del ballo. A quel punto il Fato Padrino scatena i Maneschi.
- Il gruppo ha sospetti immensi verso i Maneschi e irrompe direttamente nella sala da ballo, cercando di fermare tutto. In quel caso, per prima cosa bisogna affrontare il vecchio Ambrosio e una torma di nobili e cavalieri affascinati pronti a difenderli.
- Se nessuno c'è ancora arrivato, Sandra, il fantasma del Cardinale, Marianna o Sbranamante irrompono e chiamano il gruppo, invitandoli a prendere provvedimenti nella Sala da Ballo.

I Maneschi continuano a suonare imperterriti, ma se vengono attaccati, si rivelano essere nient'altro che quattro **manichini<sup>BE</sup>**. A quel punto si scatena un combattimento. In quel momento, avendo smesso di suonare, i Maneschi non riescono più ad affascinare i partecipanti alla festa che rimangono fermi e imbambolati.

### FINE PRIMA PARTE

Sconfitti i Maneschi, la musica cessa, e tutti i danzatori cadono a terra stremati, mentre servitori, paggi e guardie svengono.

“Brunello” si toglie la maschera da umano, i suoi capelli diventano di un turchino acceso e rivela di essere la causa di quanto sta accadendo. Con un gesto incantato ferma e paralizza tutti e si lancia nelle sue piccate spiegazioni.

“Mortali, poetastri, dilettanti, cortigiani: questa vostra squallida pantomima getta dileggio e onta sul mio mondo e la mia gente, le Fate e i Folletti da cui avete provato a mascherarvi, cadendo nel ridicolo. Per questo sono venuto qui dal mio Regno, nella sera di Mezzinverno, a insegnarvi un po' di musica e di incanti. Per questo sono giunto qui a punirvi per la vostra tracotanza e la vostra laida esistenza. Voi, Messer Vicoludo, avete trasformato in corbellerie i segreti del mio mondo. Voi oggi sarete punito per tale malefatta!”

Così dicendo, estrae un'ampolla e con gesta magiche cattura il senno del poeta, che come un vapore fuoriesce dalle sue narici e si va a infilare nel contenitore, senza che alcuno faccia in tempo a reagire.

Poi, in un balzo sorprendente, l'essere misterioso si getta fuori dalla sala e scompare nella notte...





# Parte II

# La Locanda dell'Ultimo Lume

## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo la festa di Mezzinverno, in cui la riprovazione del Fato Padrino si è manifestata sconvolgendo la serata con effetti fandonici, Vicoludo Arrosto è rimasto senza senso.

Ma non tutto è perduto: mentre i personaggi erano privi di sensi nell'infermeria del palazzo dei p'Este, con l'aiuto della Paladina Inesistente Sbranamante e di alcuni suoi messi, Tristabellla p'Este ha scoperto qualcosa di utile.

Gli ultimi avvistamenti del misterioso personaggio affermano che un viandante completamente vestito di turchino si sarebbe diretto a sud ovest attraverso la pianura, lungo delle vie di campagna, ma nessuno lo ha ancora avvistato nella zona da cui a quanto pare sarebbe venuto fuori: Castelvecchio di Sgraffignana.

Sbranamante e Tristabellla suggeriscono allora che solo chi è stato toccato dalla sua magia può raggiungerlo: inutile mandare altri sulle sue tracce...

Non appena Vicoludo Arrosto è di nuovo in grado di viaggiare, mentre nella sua testa riecheggia il vuoto cosmico, egli viene dunque dotato di una piccola scorta di compagni (i giocatori) e cavalli, e spedito lungo la medesima carraresca insieme all'automa Sbranamante, finalmente liberata dal giogo di chi l'ha animata. Lei riesce a percepire il passaggio del turchino ed è anche un'ottima combattente. Basta solo ricordarsi di darle la carica di tanto in tanto.

## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Mentre le nostre canaglie cercano di ricomporre i pezzi della serata e leccarsi eventuali ferite, il turchino, sapendo benissimo di essere seguito, si è fermato lungo la strada e ha disseminato la sua pista di inganni e insidie fandoniche per assicurarsi di far perdere le proprie tracce.

Per prima cosa, fa smarrire i suoi inseguitori nella pianura. Poi mette sulla loro strada un luogo stregato, la Locanda dell'Ultimo Lume, sperando di riussire a intrappolarli all'interno.

La "Locanda" in realtà non è una locanda vera e propria. Tutto il percorso di avvicinamento all'edificio, nella nebbia, è parte del medesimo e complesso incantesimo gettato da Brunello il

turchino, centrato su un'antica cripta perduta nella pianura e mezza allagata. Nella cripta giacciono i resti di molti fedeli del secolo precedente, notabili, religiosi e volgo, appartenenti a una confraternita locale di Battuti (una sorta di flagellanti). La locanda è insomma una cripta, il suo oste misterioso è il priore Padre Celestino, i suoi avventori sono le larve dei sepolti e dei confratelli che gestivano questo luogo sacro.

Per animare questa folla di spiriti, il turchino ha messo un anello, sempre turchino, al dito della carcassa di Padre Celestino, generando l'intero maleficio grazie al dissidio interiore di quell'anima in pena.

## TENERE IL TEMPO

La sfida di questo episodio è quella di raggiungere la locanda, comprenderne il segreto, scovare il fantasma di Padre Celestino e sconfiggerlo prima che sia l'alba, in 12 ore dall'inizio della Scena 1.

Il Condottiero deve annotare le ore che trascorrono e comunicare questo avanzamento ai giocatori in maniera trasparente, all'inizio con lontani rintocchi di chissà quale campanile, poi con le canzoni di Gualtiero Cantalamessa e infine con il canto del gallo.

In particolare la 10<sup>a</sup>, l'11<sup>a</sup> e la 12<sup>a</sup> ora sono scandite da tre canti di gallo, che dovrebbero rendere tutto ancora più preoccupante. Ogni volta che il gallo canta, tutte le larve della locanda si fermano, interrompono quello che stanno facendo e attendono che l'eco del canto si affievolisca. Subito dopo sembrano ancora più emaciate, strane e silenziose di prima.

Man mano che si va avanti, sembra inoltre che il tempo scorra in maniera sempre più veloce, e le ultime 3 ore paiono proprio correre via...

E se i personaggi falliscono completamente, rimangono nella locanda fino all'alba o fanno altro?

In ogni caso, Arrosto non può morire e la storia deve continuare. All'alba si ritroveranno tutti denudati, spogliati di ogni avere, temporaneamente invecchiati per magia e intirizziti, senza cavalli né altro.

Il viaggio prosegue, ma nelle peggiori condizioni.

Brunello si aggira ancora da qualche parte a metà strada tra Piombara e la Sgraffignana.

## SCENA 1 – DOVE FINISCE LA STRADA

A quanto pare, secondo la percezione di Sbranamante e le dicerie della gente del luogo, il turchino si è diretto verso una strada poco usata che lascia Piombara e si dirige verso sudovest, a nord di Ammutina. Non essendoci altro modo di raggiungerlo, è necessario prendere la via che conduce a una campagna abbandonata, finita allagata tempo addietro da un recente straripamento del fiume Rognone.

Il gruppo parte al trotto veloce da Piombara, ma la malasorte vuole che nel pomeriggio si alzi una nebbia gelida e densa.

Ben presto la via diventa desolata e difficile da seguire, i cavalli si fanno nervosi, e Sbranamante non riesce più a percepire nulla.

Passato il tramonto, la nebbia è alta, la temperatura si abbassa rapidamente e non si vede più nessuno in giro. Un fitto boschetto a nord e una campagna impervia a sud circondano la strada, che davanti alla cricca si getta in una polla di acque stagnanti, svanendo nella melma scura. Gli uccelli della sera lanciano lugubri richiami, simili a lamenti...

I personaggi potrebbero per prima cosa effettuare delle prove per raccogliere informazioni (CD 12), per esempio:

- Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Natura), le canaglie comprendono che questa zona è allagata da tempo, specialmente in inverno; tuttavia, proseguendo verso nord si dovrebbero trovare delle altezze lungo cui proseguire.
- Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare), le canaglie capiscono che i militari lungo la via sono ancora in loco e indicano che poco più avanti verso ovest ci dovrebbe essere un villaggio, Doso; basta solo superare un pezzo di questo allagamento.
- Effettuando con successo una prova di Saggezza (Sopravvivenza), le canaglie studiano il terreno e capiscono che attraversare l'acquitrino è pericoloso, ma c'è un piccolo tratturo che si stacca dalla carreccia e procede verso sud.
- Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione), le canaglie odono un lontano suono di campane nella nebbia, proveniente da ovest.
- Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Religione), le canaglie si ricordano che in questa zona ci dovrebbe essere un'antica pieve, una chiesetta rurale in cui sia possibile avere rifugio e indicazioni; si trova verso sud.
- Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia), le canaglie si ricordano che una battaglia è stata combattuta nella zona non più di vent'anni prima. Le truppe dei p'Este hanno costruito un ponte in pietra per il passaggio, che dovrebbe essere ancora attivo; si trova in direzione nord.

Qualsiasi la scelta dei personaggi, ormai sono caduti nella trappola del turchino e sono persi nella nebbia.

## SCENA 2 – PERSI NELLA NEBBIA

Qualsiasi scelta fatta nella nebbia è rischiosa e porta comunque sempre e solo alla Locanda: non vi sono altre vie d'uscita.

Quanto tempo i personaggi perdono all'esterno della locanda e a che livello di debilitazione ci giungeranno può però fare la differenza.

Al momento delle loro indagini alla fine della strada è il tramonto e mancano 12 ore all'alba, quando saranno sconfitti.

### DIRIGERSI VERSO EST

Se si torna indietro verso est, la strada sembra scomparire sotto i piedi. Almeno uno dei personaggi deve superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 per riuscire a seguirla e arrivare rapidamente in vista della Locanda.

Altrimenti si ritrovano tutti con i piedi nell'acquitrino e perdono 1 ora ad arrancare.

Inoltre, i cavalli si imbizzarriscono e cercano di calciare via chi li conduce, per poi fuggire. In questo caso, serve superare una prova di Saggezza (Addestrare animali) con CD 13 per evitare di essere disarcionati e subire 1 livello di indebolimento. Se tutti hanno fallito la prima prova, dopo aver arrancato in qualsiasi direzione, si individua chiaramente la carreccia ma dopo pochi passi ci si ritrova di nuovo nella nebbia.

### DIRIGERSI VERSO OVEST

Se si procede nella zona allagata verso ovest, il cammino è faticoso, ma ben presto un lumino si accende in lontananza davanti a loro. Almeno uno dei personaggi deve superare una prova di Intelligenza (Arcano o Indagare) con CD 15 per capire che si tratta di fuochi fatui, lugubri lanterne azzurrine che si dice siano accese da spettri o folletti per smarrire i viandanti.

Decidere di non seguire i lumini vuol dire che tutti i personaggi a piedi devono superare una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 15 e quelle a cavallo una prova di gruppo di Saggezza (Addestrare animali) con CD 15 per avanzare nella palude e arrivare così rapidamente in vista della Locanda.

Altrimenti, se anche una delle due prove di gruppo fallisce, perdono 1 ora ad arrancare.

Se si seguono i lumini, la via prosegue riuscendo a malapena a bagnare le calzature dei viaggiatori e si arriva così rapidamente in vista della Locanda.





### DIRIGERSI VERSO NORD

Se si procede in terreno aperto verso nord, si trova ben presto traccia di un'antica strada lastricata di origine draconiana che emerge dall'erba, punta verso delle altezze più asciutte e in teoria raggiunge il ponte sul rio. Almeno uno dei personaggi deve superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 per riuscire a seguirla, passare il ponte e arrivare così rapidamente in vista della Locanda.

Altrimenti si ritrovano tutti a camminare tra arbusti e rovi e perdono 1 ora ad arrancare.

Inoltre è necessario tirare 1d4 per la tabella "Incontri nella Nebbia".

*Tabella incontri nella Nebbia*

d4	Incontri nella Nebbia
1	Il terreno pullula di funghi dall'aspetto delizioso, uno in particolare è più grande degli altri e sembrerebbe il sogno di ogni amante del risotto. Se toccato, si rivela essere un <b>defungo</b> <sup>BE</sup> e attacca le canaglie.
2	Un gruppo di fratelli e sorelle del Credo (che utilizzano le statistiche del <b>pagano</b> <sup>MA</sup> ) sta attraversando la strada con canti e litanie varie. La loro voce è talmente forte che le canaglie possono riuscire a raggiungerle senza dover effettuare prove. Se la cricca tratterà bene i fedeli, questi potranno essere loro d'aiuto e condurli alla locanda, altrimenti non si faranno problemi ad affrontarli in una Rissa.
3	Tra i rovi trovano scheletri che indossano vecchissime armature draconiane, praticamente inutilizzabili, e monete antiche per un valore totale di 2d20 gransoldi.
4	Nulla da segnalare, è già abbastanza una rottura dover perdere tempo in mezzo ai rovi, non vi pare?

Se tutti hanno fallito la prima prova, dopo aver arrancato in qualsiasi direzione, ci si ritrova di nuovo nella nebbia.

### DIRIGERSI VERSO SUD

Se si procede in terreno aperto verso sud, si trova ben presto traccia di un tratturo che in teoria procede verso la vecchia pieve, ma questo quasi subito diventa impervio da seguire, tra pozze, cespi e massi. Le canaglie a piedi devono superare una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 15 e quelle a cavallo una prova di gruppo di Saggezza (Addestrare animali) con CD 15 per riuscire a seguirlo e arrivare così rapidamente in vista della Locanda.

Altrimenti, se anche una delle due prove di gruppo fallisce, si ritrovano tutti a camminare tra arbusti e rovi e perdono 1 ora ad arrancare.

Il Condottiero, se lo desidera, può tirare un d20 sulla tabella degli incontri del capitolo "Strade che non vanno da nessuna parte" nel *Manuale di Ambientazione*.

### SCENA 3 – UNA STRANA LOCANDA

Più o meno indeboliti, più o meno senza cavalcature, dopo aver vagato nella nebbia sempre più fitta e con i piedi a mollo nel fango, i viaggiatori arrivano in vista della Locanda dell'Ultimo Lume.

Se hanno perso i cavalli, adesso li ritrovano tutti mansueti, aggiogati, strigliati e ben nutriti in una stalla accanto alla locanda. Altrimenti, i viaggiatori possono accudirli da soli.

Quello che sicuramente non possono fare è andarsene. È calata la notte, la nebbia è fittissima, si gela, è buio, tutto intorno c'è l'acquitrino che si estende per ogni dove e non accenna a finire... anzi le acque sembrano alzarsi se i personaggi rimangono all'esterno.

Nonostante sembri del tutto inquietante, la locanda emana un'atmosfera di santità che può essere facilmente percepita da chi ne cerchi di scandagliare l'aura. È comunque un luogo benedetto dal Padre Terno, questo è sicuro, e non si avverte la presenza del turchino.

L'acqua comincia a salire e sfiora il cerchio della locanda.

Se i personaggi rimangono all'esterno, iniziano a sentire gli effetti del luogo magico su di sé: la nebbia sembra farsi ancora più densa, al punto da non vedere a mezzo palmo dal proprio naso e le canaglie cadono in un sonno profondo risvegliandosi, un po' storditi, all'interno della locanda stessa.

Ogni personaggio che decide di rimanere all'esterno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento, dovuto alla fatica della giornata e al gelo.

Altrimenti, possono semplicemente entrare.

### L'INTERNO DELLA LOCANDA

All'interno, la locanda appare piena di avventori. Tutti i tavoli delle sezioni principali sono occupati da una folla eterogenea di gente di campagna: uomini, donne, notabili e povera gente, perfino bambini e anziani. Non c'è molto chiasso, però tutti sembrano impegnati nelle loro tipiche conversazioni e faccende.

Il solo entrare al caldo e all'asciutto permette di recuperare 1 livello di indebolimento, mentre sedersi e mangiare qualcosa, bere e chiacchierare permette di recuperare ulteriormente 1 livello di indebolimento. Tutta l'operazione di dare un'occhiata in giro, parlare con gli inservienti, prendere posto e aspettare il cibo occupa 1 ora di tempo.

### C'È QUALCOSA CHE NON QUADRA...

È ovvio che i personaggi e i giocatori sospetteranno che c'è qualcosa che non va nella locanda, e man mano che la esplorano molti dettagli sembreranno sempre più disturbanti...

Il punto è che la locanda è in realtà una cripta, mezza sepolta nell'acquitrino, gli ospiti sono tutte larve, dimentiche di essere morte, messe lì come teatro per irretire i personaggi e farli addormentare fino al giorno dopo.

L'incanto di illusione sulle larve e la cripta inoltre si fa sempre più fievoli man mano che ci si avvicina all'alba, ed è sempre più facile notare certi indizi col progredire della notte:



- Nessuno si preoccupa di Sbranamante o sa chi sia Arrosto. Nessuno ha mai sentito nominare neppure Stercole, Tristabella e Pippolito p'Este... al massimo qualcuno si ricorda dei loro antenati.
- Le finestre viste all'esterno, da dentro non esistono. Se si spalancano le ante, dietro è tutto murato. Anche la porta d'ingresso non esiste più: dietro la doppia porta l'ingresso è murato; non c'è modo per sfondare il muro.
- La costruzione sembra troppo massiccia e imponente per essere una locanda; le pareti sono spesse, vi sono enormi colonne con capitelli e sopra ampie volte a crociera; in realtà è esattamente la dimensione di una cripta.
- Se attaccati o oggetto di incantesimi, le larve provano a combattere e in qualche caso scappano o subiscono danni, ma la cosa sembra assolutamente non impensierirli, e tornano tristi al loro posto dopo poco, a rifare quello che stavano facendo.
- Vi sono colate di muffa in alcuni angoli, che diventano sempre più vaste ora dopo ora.
- I candelieri sparsi in mezzo alla locanda sembrano quelli di una chiesa.
- Non vi sono dipinti o trofei alle pareti, ma qualche affresco a tema religioso.
- Se ci si presta caso, il cibo è freddo e senza sapore, anche se sembra appena uscito dalla cucina. Per quanto si riscaldi sul fuoco, rimane sempre freddo.



- Se ci si presta caso, l'acqua è stantia, il vino amaro, il fuoco dei camini non brucia e non riscalda (quello delle candele sì).
- Anche la gente è strana: tutti sono disposti a parlare della loro vita quotidiana, ma man mano che si fanno domande, i ricordi si fanno vaghi, i riferimenti al presente lontani.
- Man mano che la notte avanza, nessuno va via. Nemmeno i bambini...
- "Andremo via tutti, all'alba. Anche voi. ANCHE VOI."
- Gli inservienti servono tutti come normali camerieri, ma anche loro sembrano sempre più pallidi e distratti come gli avventori comuni. "Finiremo all'alba. Finiremo TUTTI all'alba."
- L'oste non si vede in giro. Gli inservienti sanno che è lì da qualche parte, ma non sanno dire dove. L'oste non si trova mai da nessuna parte.

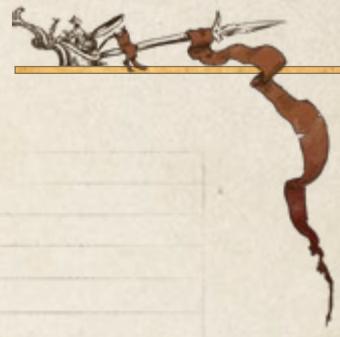
Se si chiede del turchino tutti rispondono grossomodo allo stesso modo: Se hanno visto un viaggiatore vestito di blu? Si è giunto qui il giorno prima. O era quello prima ancora? O stasera? Comunque si sa solo che ha parlato con l'oste e poi è andato via.

### I TRE SEGRETI DELLA LOCANDA

Scopo dei personaggi in questa notte spiritica è capire tre cose, rigorosamente in ordine. Le loro indagini, gli indizi e l'aiuto delle larve li condurranno avanti su questa ricerca, ma non possono acquisire l'informazione successiva se non hanno quella precedente:

1. "Siamo tutti morti qui. Tutte larve, spiriti, parvenze di ciò che eravamo. Ci ha risvegliato il viandante turchino per tesservi un inganno. Se non andrete via prima dell'alba, vi ritroverete tutti nell'abbraccio dei morti..."
2. "L'oste può aiutarvi, e solo lui. Nessuno sa dove sia, ma solo lui può spezzare quell'incanto, se trovato prima dell'alba. Lui è il fulcro di questo sortilegio."
3. "Siamo tutti Battuti qui, membri della confraternita; questa cripta è il sepolcro dedicato al nostro ordine. L'oste altri non è che il priore, Padre Celestino, che ha fatto costruire questa pieve; è colpa sua se siamo tutti qui!"





### SUI TAVOLACCI IN FONDO

Molti degli avventori in fondo alla locanda stanno giocando a dadi e carte, in particolare alle Minchiate<sup>MA</sup>. In genere, i viaggiatori possono unirsi a loro e giocare all'infinito senza che succeda nulla, ma se desiderano mettere come posta un indizio su quanto sta accadendo, è possibile farlo, sedendosi al tavolo di Lodovica, la più abile giocatrice della contrada...

La partita dura 1 ora.

### LA CUCINA DELLA LOCANDA

Qui è dove gli inservienti preparano arrosti, zuppa e pietanze per tutti. Ai lati, botti e stipi sono carichi di vivande, bevande e quant'altro - tutto rigorosamente illusorio e senza sapore, se non con un retrogusto di polvere, cenere e amarezza.

Anche il fuoco è illusorio, non brucia e non cuoce.

Il bancone principale è di pietra e marmo, ma è coperto da tovaglie. In realtà questo è l'altare della cripta, e sotto di esso riposa Padre Celestino, il famigerato "oste" e vicario della confraternita.

Nei tavoli attorno siedono un po' di ospiti sparsi, tra cui un musicista di nome Gualtiero Cantalamessa, che strimpella continuamente le stesse canzoni. L'intero ciclo di romanze e strofe dura un'ora esatta, e ogni volta che scatta l'ora – così come quando i viaggiatori sono entrati –, ricomincia a strimpellare la sua solita solfa.

Gualtiero è una larva spensierata e bonaria, non ha indizi da dare, ed è contenta di essere tornata nel mondo terreno anche solo per una notte a suonare le sue strofe. Quantomeno può dare indicazioni comuni sulle larve della locanda, soprattutto su quelle che si trovano nelle cinque camere principali, considerando che conosceva tutti i presenti quando erano in vita.

### LE CINQUE CAMERE

Le cinque camere isolate della locanda, quelle ai lati del corridoio centrale, sono di fatto dei loculi di famiglia, destinati a singole famiglie importanti della confraternita. Ciascuno di essi è luogo di un incontro speciale, con prove di socialità da portare a termine con successo se si vogliono avere degli indizi su cosa succede.

### I GALIARDI E LA TRISTE GISELDA

Nella camera della famiglia Galiardi, un pugno di uomini e donne di varia età discorre sottovoce di vacuità, come la genealogia di famiglia. Da parte siede la triste Giselda, poco più di una fanciulla, sempre lì per singhiozzare. Avrebbe voluto maritarsi con il suo Gerardo, appena più grande di lei, ma ormai è troppo tardi e poi lui ha sposato un'altra. Come ha potuto? Lui ora siede nella camera dei Della Vacca, se solo i viaggiatori potessero portargli un messaggio o farli incontrare...

### I DELLA VACCA E GERARDO

I tre anziani fratelli Della Vacca siedono in questa camera, silenziosi al tavolo mentre le mogli tessono dei corredi (funebri, neanche a dirlo...). Uno dei tre è Gerardo e, se chiamato, viene all'appuntamento o riceve il messaggio. Solo che è ormai molto anziano.

Quando Giselda e Gerardo si incontrano, lei lo guarda con stupore, poi amarezza.

"Ma come sei cambiato... Perché non mi hai aspettato?"

"Perché tu eri morta. Non lo ricordi? Sei morta quarant'anni prima di me... Certo che ti avrei sposato..." Il mistero è adesso svelato: Giselda col cuore spezzato torna silenziosa nella sua camera e così Gerardo, per poi dimenticare tutto poco dopo.



### LE DITA SVELTE DI LODOVICA

Soltanto i più pazzi e spericolati giocatori d'azzardo osano mettersi contro la più abile giocatrice della contrada. Lodovica è talmente abile da avere un Vantaggio in una singola prova a sua scelta e +4 in tutte le prove effettuate durante la giocata.



**I FABBRI E CORRADO IL VECCHIO**

La numerosa famiglia Fabbri spende il suo tempo qui, cercando di mangiare cibi e bevande, anche se non lo fanno davvero. Molti inservienti si affannano avanti e indietro per la camera, spesso riportando indietro la roba appena assaggiata.

Il vecchio Corrado, il capofamiglia, detesta quella pantomima, ed è quanto di più saggio e consapevole ci sia in giro nella locanda. Bestemmia come un fabbro, è riottoso con tutti, insulta tutti i parenti e ce l'ha a morte con i personaggi, che sono la causa del suo essere lì quella sera. Tutti i familiari chiedono scusa e cercano di tenere lontani i personaggi dal vecchio, prostrandosi in mille spiegazioni e distrazioni, offrendo cibo e vino, parlando di caccia e tessuti e della zona.

Se i personaggi riescono a evitare i Fabbri e a convincere Corrado a parlare, lui rivelerà un indizio.

**I LEGABUOI E I BAMBINI TERRIBILI**

Questa camera è occupata da tre donne che discorrono dei pericoli delle malattie infantili, e di alcuni marmocchi che giocano a terra con biglie e pupazzi. I bambini sembrano particolarmente emaciati e gracili; se disturbati, si voltano verso i viaggiatori e pronunciano cantilene terrificanti "Noi vi avremo, non ve ne andrete..." A guardar bene, uno dei pupazzi è vestito di turchino e - nel gioco - sta comandando un altro pupazzo sistemato supino a terra, dicendogli di svegliarsi e di preparare il fuoco per la cena, che i viaggiatori stanno arrivando... Si tratta evidentemente di un'allegoria inquietante di cosa è accaduto qui prima dell'arrivo dei viaggiatori.

**I DEL DOSSO E UN SORSO DI VINO**

I Del Dosso sono la famiglia più ricca della locanda, merciai e prestatori di denaro noti in tutta la contrada. Sono i meglio vestiti, e la famiglia si fa servire continuamente carne e vino. Tuttavia, Berenice Del Dosso si rende conto che il cibo della locanda è freddo e senza sapore, e sarebbe disposta a qualsiasi cosa pur di poter assaggiare vino e cibo "vero". Se qualcuno gliene offre, lei ne trangugia (e se lo getta tutto addosso), e fornisce il suo indizio.

**SCENA 4 – I CONTI SENZA L'OSTE**

Ormai sarà probabilmente chiaro che il famigerato "oste" della locanda è in realtà il priore della confraternita dei Battuti, Padre Celestino e colui che ha fatto costruire la pieve e la cripta con le donazioni della confraternita, e disposto le sepolture per tutti.

C'è però qualcosa che le altre larve non sanno: Padre Celestino ha rubato in vita i fondi per la costruzione della pieve, facendo dunque oltraggio e peccato nei confronti della propria coscienza, della fiducia dei suoi confratelli e del Padre Terno.

Per questo motivo la sua larva, sepolta poi nel luogo più importante della stessa cripta, si rode e macera da tempo nel rimorso. Una volta risvegliato da Brunello, egli, penando per questo lacerante dissidio interiore, si è tramutato in un fantasma.

Durante tutta la serata, è la sua anima prigioniera a creare e tenere su l'incanto della locanda. Nel frattempo, egli si annida e acquatta sotto l'altare della cripta, ovvero quello che appare come il bancone centrale della cucina della locanda.

Se i viaggiatori capiscono che lui si trova lì, e iniziano a scavare e spostare l'altare di pietra, tutte le larve si fermano da quello che stanno facendo e iniziano ad attorniare i viaggiatori, lugubri, in attesa, senza dire nulla.

Il gallo potrebbe cantare adesso la prima o la seconda volta.

Quando l'altare viene spostato o abbattuto, l'illusione inizia a tremare e svanire, e la locanda appare come quello che è davvero: una lugubre cripta con delle aree di sepolture comuni e delle cappelle di famiglia.

A quel punto, il **fantasma** di Padre Celestino viene fuori e affronta il gruppo.



Il modo più sicuro per scacciare Padre Celestino è quello di parlargli e fargli confessare i suoi misfatti davanti a tutti gli altri spiriti convenuti.

Questo effetto si può ottenere con l'inganno, la convinzione o altri sistemi, per esempio superando una prova di Carisma (Intimidire) con CD 15, oppure distruggendo lo spirito con le armi e gli esorcismi: una volta sconfitto, Padre Celestino china il capo e si confessa.

Un altro modo è frugare tra i resti del suo corpo terreno, dove Brunello ha messo un anello turchino al suo dito.

È proprio questo artefatto fatato ad aver suscitato Padre Celestino e tutte le sue larve: basta rimuoverlo dalla carcassa e distruggerlo o esorcizzarlo (mentre qualcun altro impegna il fantasma per 2 turni) per risolvere il problema alla radice.

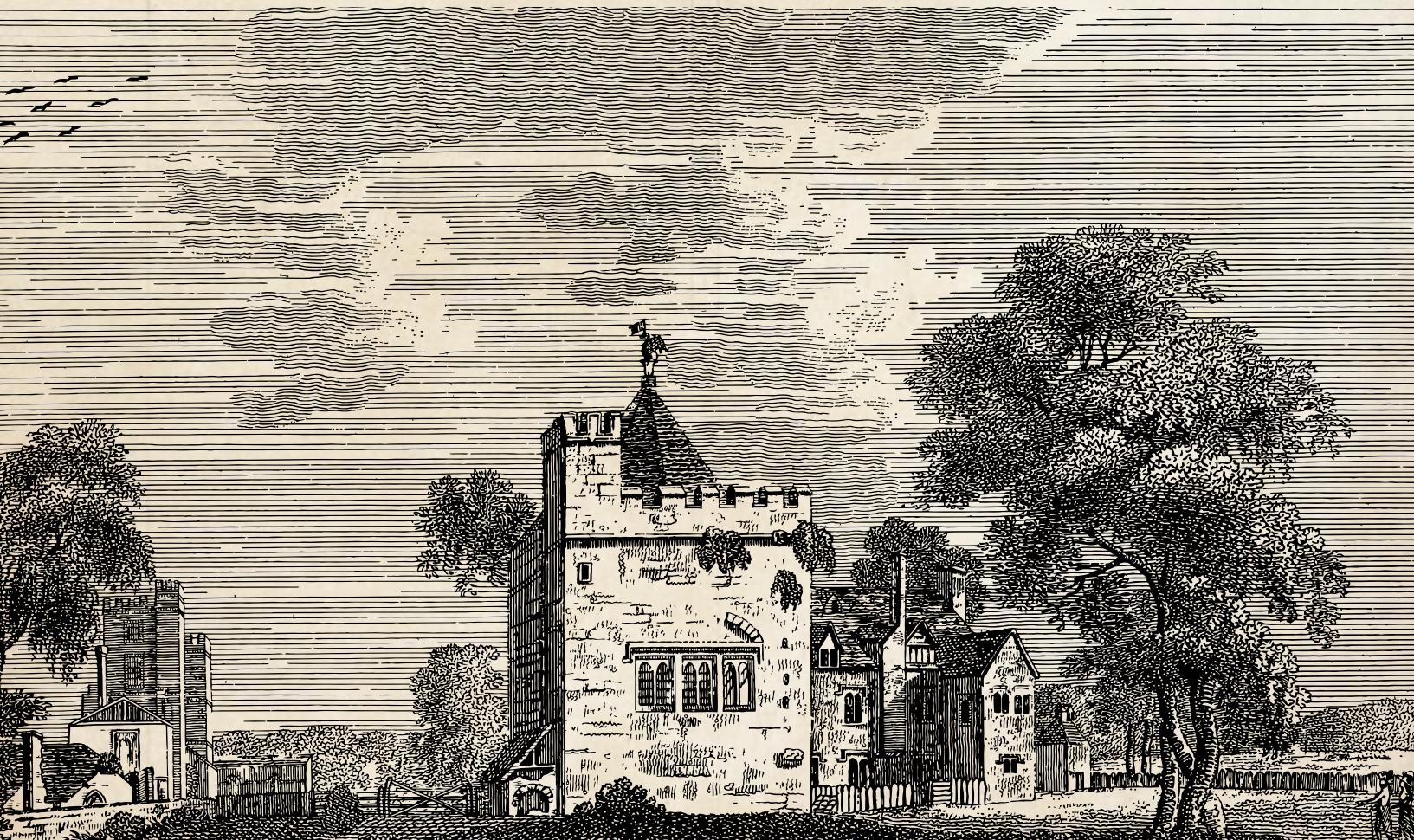
In ogni caso, all'udire l'accorata confessione del priore, tutte le altre larve convenute scrollano le spalle e dicono "chi se ne cale... ormai siamo tutti morti, e i denari accumulati in vita non servono a nulla..." Insomma, le larve perdonano Padre Celestino e questi abbandona la sua acrimonia e il suo tormento. A quel punto, tutti gli spiriti se ne vanno e rimane solo lui, prossimo a scomparire poco prima dell'alba...

## CONCLUSIONE

Se le canaglie sono riuscite a seguire i tre indizi e a far confessare Padre Celestino, in un modo o nell'altro, allora prima di andare via il fantasma aggiunge un indizio fondamentale.

*"Il turchino... egli vi teme più di quanto non possa ammettere. Il suo Reame sta svanendo, e la fantasia degli uomini, dei poeti come quell'Arrosto, lo sta imbrigliando, saccheggiando e trasformando in parole, fissando tutto in un canone e derubando l'infinita follia creativa in cui essi vivono. Ogni volta che quei prodigi vengono fissati su carta, il dominio del turchino svanisce un po' di più. Per questo egli è ancora nel vostro mondo terreno, per questo ha punteggiato il vostro viaggio di insidie e prodigi. Aver rubato il senno di Arrosto non basta, a quanto pare... la minaccia è troppo grande per lui! Se lo raggiungerete, sappiate che per operare i suoi prodigi nel vostro mondo egli stesso ha dovuto assumere un nome, e quel nome cela adesso il suo punto debole. Trovate il nome e avrete in mano la sconfitta del vostro nemico!"*

Se invece i viaggiatori hanno fallito, e sono rimasti preda dell'illusione o della trappola della locanda, la mattina si ritrovano tutti privi di cavalli, invecchiati di 1d4 x 5 anni, con abiti ed equipaggiamento rovinati dall'usura.



# Parte III

# Sulle Tracce di Brunello

## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Le canaglie si trovano all'esterno della Locanda dell'Ultimo Lume, adesso al suo aspetto reale di antica cripta del Credo, e le indicazioni del "locandiere" o le sensazioni di Sbranamante indicano la direzione in cui si è mosso il turchino.

Il viaggio sulle tracce di quel maledetto Brunello li porta sulle rive del fiume Secchio, dove dovranno (ahimè letteralmente) imbarcarsi in una nuova impresa e ripercorrere il suo percorso, lasciandosi guidare dalla percezione del loro automa di fiducia e dagli indizi lasciati qua e là dal passaggio del turchino.

Alcuni lo hanno visto passare, altri ci hanno pure interagito e fatto strani accordi.

Conviene spicciarsi, prima che possa combinare altri guai lungo la via e soprattutto far perdere le sue tracce!

## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Brunello ha deciso di navigare lungo il Secchio cavalcando un magico ippocampo evocato dalla Fandonia stessa. Il turchino ha disseminato trappole, come eventi atmosferici o agguati da parte di uomini fatti di paglia, per far sì che le canaglie, Sbranamante e Vicoludo Arrosto si arrendano, perdano le sue tracce o addirittura periscano.

Sarà molto utile per la cricca muoversi con cautela, investigare e interagire con quante più persone possibili, navigando tra i vari insediamenti che sorgono sulle rive del fiume Secchio. Brunello sarà anche dotato di poteri magici, ma un turchino che compie prodigi bislacchi non passa mai inosservato.



## SCENA I – VERSO IL SECCHIO

La prima parte del viaggio nella desolata campagna è verso sudest, e si può compiere a cavallo. Il clima diventa improvvisamente uguale a quello di un gelido inverno sui Monti della Corona, a prescindere dalla stagione in cui il Condottiero decide di svolgere questa avventura.

Tirare 1d4 per stabilire quale imprevisto atmosferico subirà la cricca

*Tabella Imprevisto Atmosferico*

d4	Imprevisto Atmosferico
1	<b>Pozze di fango.</b> L'area è considerata terreno difficile, ma non ci sono minacce aggiuntive.
2	<b>Tormenta di neve.</b> Una creatura esposta a tale condizione avversa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento. Le creature dotate di immunità ai danni di freddo superano automaticamente il tiro salvezza.
3	<b>Scarica di Grandine.</b> Un violento temporale scoppia durante il primo combattimento nell'area. All'inizio di ogni turno, ogni creatura subisce 2 (1d4) danni contundenti.
4	<b>Vento impetuoso.</b> Una folata che presagisce tempesta si alza da oriente durante il primo combattimento nell'area. Il Movimento di qualunque creatura di taglia Media viene dimezzato. Le creature di taglia Piccola devono superare un tiro salvezza su Forza, altrimenti vengono sbalzate via e perdono il proprio turno.

Ben presto si arriva al corso del fiume Secchio, ingrossato da neve e piogge invernali, e al Castello di Campogallina, una fortezza a controllo di quel tratto del corso d'acqua. Qui un canale circonda la fortificazione e si immette nel corso del Secchio.

Questo canale serviva principalmente a scopo difensivo ed esiste un ponte che collega il castello con un piccolo villaggio di pescatori e battellieri.

Le guardie sono Uccio e Ricciardino. Ricciardino (**tagliagole<sup>MA</sup>**) è un colosso che dice sempre "Uccio Uccio, sento odore di un grasso luccio", "sentivo giungere il calduccio", "cruccio, cantuccio, astuccio". Un personaggio dalla parlata a dir poco insopportabile, insomma.



Uccio (**pagano<sup>MA</sup>**) si limita a rispondere sempre “mmmh”.

Le guardie sono facilmente corruttabili, ma non esiteranno a rispondere a eventuali attacchi o minacce da parte della cricca.

Nessuno sa niente di Brunello, ma se convinte a sbilanciarsi un pochino, le guardie menzionano un tale chiamato “Straparola”, un vecchio biascicone e bofonchione che da tutto il giorno racconta di aver visto un essere bizzarro e deforme.

La sua rimessa è accanto alla Chiesa di Santa Ursina, patrona del piccolo insediamento.

Straparola è ancora ubriaco e dice di aver visto una specie di nanetto solcare il fiume lasciandosi dietro una scia color arcobaleno. Da allora ha deciso di smettere di bere (“ma solo quando avrò finito quest’ultima scorta di vino, poi basta! Lo giuro!”).

In ogni caso, non ha la minima intenzione di lasciare il calduccio di casa sua, la bottiglia e il molo e soprattutto di concedere il suo battello “La Vecchia Somara” alle canaglie.

Dovranno trovare il modo di convincerlo.

## SCENA 2 – SULLA VECCHIA SOMARA

Pare che Brunello sia passato da lì il giorno prima, abbia montato un ippocampo fatato e sia risalito lungo il fiume.

Usciti da casa di Straparola, sulla cricca cadrà una pioggia sferzante. Se le canaglie sono riuscite a mettere mano su “La Vecchia Somara” o qualunque altra imbarcazione, dovranno effettuare le seguenti prove:

- Convincere i cavalli (se ancora ne hanno) a salire: una canaglia deve parlargli, effettuando con successo una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 12, oppure prendere delle carote dalla stiva e dargliele.
- Togliere l’acqua dalla stiva e tappare le falle tra le Anguille Urlanti (che utilizzano le statistiche dello **sciame di Quipper**), effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 10 più una prova successiva di Destrezza (Acrobazia) con CD 10; fallire anche una sola delle due prove, significa subire 2 (1d4) danni perforanti dalle anguille.
- Sbloccare le alghe del timone. Per farlo, è necessario effettuare con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12, altrimenti non funziona.
- Navigare tra le secche sotto la pioggia sferzante. Per farlo, è necessario effettuare con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12, altrimenti non funziona.

Dopo aver effettuato tutte le prove, il ponte del battello viene sconquassato da un tremore da sotto la chiglia: ogni personaggio sopra di esso deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12. Se lo fallisce, cade giù dal ponte nella fanga.

C’è anche il rischio che appaia un **bigatto<sup>MA</sup>**.



## ACQUAZZONE

Tutto ciò che si trova in un’area soggetta all’acquazzone è leggermente oscurato e le creature nell’area subiscono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. Pioggia e neve battenti estinguono inoltre le fiamme scoperte non magiche e impongono svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull’udito.



## SCENA 3 – RISALENDÒ IL SECCHIO

### L'OSTERIA DELLE FOLE

Discendendo lungo il fiume si giunge a Smuraglie sul Secchio, un villaggio misero di puro carattere fluviale. L'unica cosa che c'è da fare qui è fare una visita all'Osteria delle Fole. Chi racconta una buona panzana ha cena e bevuta offerta.

Superando le assurdità raccontate da Carolina la Rossa e Duccio il Figlio della Comare, si possono ottenere delle informazioni da loro.

La panzana di Carolina è di aver visto un nano con i capelli blu passare sul fiume il giorno prima, a cavallo di una specie di bestia del fiume. "Dopo che lo strano tipo se ne è andato, ho seguito le sue tracce e ho trovato... questo! Un ferro da cavallo bagnato e coperto di alghe."

La panzana di Duccio è che un tempo sul Rio Tordo viveva un eremita, che aveva addomesticato un orso e lo aveva indottrinato con la parola del Padre Terno. Si narra che dopo la morte del pio uomo, l'orso si sia intitolato l'eremo e abbia continuato la predicazione.

Anche Duccio ha le prove del fatto: pare che la diceria di questo eremita misterioso sia giunta fino ai Monti della Corona, dove a quanto pare esisterebbe proprio il culto di Sant'Orsone.

La panzana di contraccambio deve essere altrettanto gustosa, e superare una prova di Carisma (Intrattenere) con 15.

Il segreto di Carolina è che il nano dai capelli turchini ha lasciato il fiume all'altezza di Ponte Secchio, si è diretto alla fornace di Mastro Jachelino e poi abbia proseguito per Passo Sradicato.

Il segreto di Duccio è che l'orso, Frate Berno, esiste davvero, ed è un grande giocatore di carte.

### LA GROTTA DELL'ORSO

Più in là, lungo il corso del fiume, le canaglie possono fermarsi in una piccola grotta a riposare. Se hanno parlato con Duccio, la riconosceranno come la dimora di Frate Berno. In ogni caso l'orso sta riposando all'ingresso della grotta e sarà ben felice di accogliere i visitatori.

Frate Berno è un **orso bruno**, con le seguenti modifiche:

**INT 13 (+1)**  
**Linguaggi** Volgare

Per dare informazioni e consigli su Brunello, propone una partitella a carte.

La partita dura 1 ora.

Giocano alle Minchiate e Frate Berno ha +1 a tutte le prove e dispone di Vantaggio a una prova a sua scelta.

Se vinto alle carte, Frate Berno rivela che questi esseri fantasmatici vengono direttamente dalla Fandomia, e le loro magie sono solo fole, sciocchezze... basta non crederci e dichiarare apertamente che si tratta di scemiaggini per annullarne gli effetti...





## SCENA 4 – MASTRO JACHELINO

Ponte Secchio è un buco ancora peggior di Smuragliate, sviluppato attorno al ponte.

Se l'imbarcazione utilizzata dalla cricca risulta danneggiata, o se le canaglie seguono le indicazioni di Carolina, giungeranno alla fornace di Mastro Jachelino (**bagatto<sup>MA</sup>**) dove possono trovare dei pezzi per aggiustare la barca.

Ma qualcosa di davvero inquietante è accaduto nell'officina del carpentiere: il giorno prima, infatti, Brunello è passato da queste parti e ha corrotto Jachelino per i suoi scopi, donandogli una manovalanza a costo zero.

Come ha fatto? Uccidendo i suoi operai e tramutandoli in **spauracchi<sup>BE</sup>**, esseri un tempo viventi i cui corpi inanimati sono stati riempiti di trucioli e paglia di fanfaluco, ora totalmente sotto al controllo di Jachelino.

Jachelino riconoscerà le canaglie e Vicoludo Arrosto dalle descrizioni fornite da Brunello e farà tendere un agguato da tutti i suoi impagliati, in un numero pari a quello delle canaglie, per tramutarli in nuova manovalanza e aiutare così anche il turchino.

Una volta sconfitti gli impagliati o minacciato Jachelino, quest'ultimo rivelerà che Brunello ha proseguito la sua navigazione fino alla riva più vicina al sentiero che conduce a Passo Sradicato.

### PASSO SRADICATO

Superato Smuragliate sul Secchio, si giunge ad una riva su cui si affaccia il sentiero che conduce a Passo Sradicato, anzi in realtà ce ne sono solo due. Per fortuna c'è anche un pratico cartello a indicare la via, peccato che sia stato girato al contrario dallo stesso Brunello, per precauzione. Se le canaglie ignorano le indicazioni e proseguono sul sentiero opposto a quello indicato dal cartello, questo si rivela corretto e procedono fischiando verso la propria meta, se invece non se ne accorgono e seguono le indicazioni, finiscono nel covo di una banda di briganti (**banditi**) capeggiati da un certo Sillico, un temibile bandito dalla stazza leggendaria, folti capelli scuri e occhi neri come la notte, che utilizza le statistiche del **capo dei banditi**.

Questo gruppo di manigoldi pretenderà un cospicuo pagamento in gransoldi in cambio del libero passaggio, altrimenti sfidano la cricca ad aver ragione di loro con una sana e vecchia scazzottata: inizia così una Rissa!

Sillico è un grande appassionato delle storie di Vicoludo Arrosto, tanto che le canaglie più attente potranno notare che gira sempre con una copia consunta de L'Arnoldo Affettuoso in mano (potrebbe persino utilizzarla come Oggetto di Scena).

Se il bandito riconosce il suo scrittore preferito, fermerà la rissa all'istante e si assicurerà che il suo idolo stia bene, prodigandosi in infinite scuse per aver rischiato di fare del male a lui e alla sua scorta.

In cambio di un autografo (le canaglie dovranno aiutare il poeta nell'impresa, considerando che senza senso non ricorda nemmeno il suo nome) Sillico potrebbe unirsi alla spedizione insieme a 1d4 dei suoi uomini, oppure limitarsi a fornire un rifugio per la notte, cibo, equipaggiamento base da avventuriero.

## CONCLUSIONE

Da sole o con l'aiuto di Sillico e i suoi sgherri, le canaglie proseguono lungo il sentiero di Passo Sradicato. Brunello e le sue fandoniche trappole hanno i giorni contati, Sbranamante riesce a sentire l'aura del turchino sempre più prossima.

Mentre le canaglie si rimboccano già le maniche, pronte a menare le mani e farla pagare al maledetto, l'automa percepisce che l'essere fatato è sì molto vicino ma anche... sottoterra!

E infatti bastano pochi minuti di cammino per giungere nei pressi di quello che sembra, almeno all'apparenza, un normalissimo pozzo.





# Parte IV

## Il pozzo dei folletti

### PRELUDIO

Brunello, l'essere fatato il cui nome la cricca avrà maledetto mille e più volte, pare trovarsi proprio sul fondo di un pozzo nei pressi della contrada della Sgraffignana, dove persino alcune leggende contadine parlano di un portale per il reame fatato della Fandonia.

Dopo le peripezie dello scorso episodio, le canaglie, Arrosto e Sbranamante giungono innanzi al "Pozzo dei Folletti", così come viene chiamato dai locali, una struttura vecchia di secoli e quasi in disuso.

La risata di scherno di quel maledetto Brunello pare riecheggiare tra le pareti del pozzo.

Riusciranno i novelli aiutanti di Vicoludo Arrosto a mettere le mani sul misterioso signore dei folletti e restituire il senno al poeta?

### GLI INCANTI DI BRUNELLO

Tutto il sotterraneo incantato che si trova sul fondo del pozzo dei folletti di Castelvecchio è una sorta di parco giochi fatato creato appositamente per irretire e confondere i personaggi. L'intera sezione è infatti ricca di situazioni paradossali, illusioni, incanti e insidie, e la cricca deve riuscire a farsi largo tra queste follie per raggiungere e parlamentare con Nefandio, che li attende nel Pergolato (Area 11).

Per raggiungerlo, in particolare, i personaggi dovranno recuperare la chiave turchina che si trova nell'Area 8, scovare e aprire il passaggio segreto nell'Area 2, e infine trovare il modo di costringere o convincere il loro antagonista a restituire il senno all'Arrosto. La maggior parte degli altri ambienti del sotterraneo racchiude indizi su come fermare o persuadere il signore di questo luogo.

### AIUTI PER IL CONDOTTIERO

Vi sono diversi personaggi che possano dare una mano, degli indizi o dei suggerimenti alla cricca: Berto, intrappolato in forma di somaro nell'Area 5, i rospi turchini dell'Area 2, l'Orco con le Penne dell'Area 4, e perfino Fanfalucio, il folletto braccio destro di Nefandio.

Tutti questi incontri possono suggerire la strada da prendere o possono alludere all'arma definitiva da usare contro il signore fatato, ovvero esclamare "*Fandonie!*" davanti ai suoi trucchi, per annullarli.





## SCENA I – NEL CUORE DI CASTELVECCHIO

La cricca si trova attorno alla vera del pozzo, in un cortile al centro di Castelvecchio di Sgraffignana.

Il pozzo sembra abbandonato da diverso tempo: la gente del posto, se interrogata, afferma che da qualche settimana (da quando Brunello ne è venuto fuori per recarsi a Piombara coi suoi Maneschi) l'acqua sembra avere effetti particolari, causa visioni o strani fenomeni, ed è stato proibito di attingervi.

Per prima cosa, i personaggi devono calarsi giù nel pozzo. In cima c'è un secchio che può essere tirato su e giù con una manovella e una catena. La catena non regge il peso di un individuo, i pioli di metallo inchiodati nelle pareti del pozzo sono scivolosi e uno di essi si potrebbe staccare alla prima occasione.

Per questi motivi, il primo a scendere nel pozzo aggrappandosi alle maniglie o usando la catena deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, per evitare di precipitare sul fondo e subire 2d6 danni contundenti. Calarsi utilizzando degli espedienti intelligenti, per esempio con delle corde o delle scale di legno, non causa questi inconvenienti, e i personaggi arrivano sul fondo senza problemi.

In caso si cada sul fondo, si finisce inoltre a contatto con l'Acqua Incantata (vedi Area 1).

## SCENA 2 – DENTRO IL POZZO

Il fondo del pozzo è largo abbastanza per permettere a due persone in piedi di starci dentro, per quanto scomodamente. L'acqua del pozzo arriva fino alla vita dei personaggi, è fredda ma manda uno strano profumo, simile all'Acqua della Fonte Incantata della villa di Piombara dove tutto è cominciato.

Effettivamente, l'essenza magica del reame fatato è percolata in questa falda acquifera e adesso chiunque ne beva o ci caschi dentro completamente diventa avvelenato per 1 ora.

Uno stretto cunicolo si diparte dal fondo del pozzo, poco sopra il livello dell'acqua, e si snoda sinuoso verso nord. Per percorrerlo, bisogna gattonarci dentro facendo attenzione a non farselo crollare addosso. Basta superare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 9 per evitare ogni spiacevole conseguenza. In caso contrario, la canaglia smuove il terriccio e si fa cadere addosso conci e fango, subendo 3 (1d6) danni contundenti.

**1. CAMERA DELLO STAGNO.** Il cunicolo sbocca in una grande camera quadrangolare con una polla d'acqua al centro. Le pareti della camera sono ben intonacate e affrescate con la raffigurazione di uno scorcio di campagna, come se si volesse fingere che quella camera si trovasse all'aperto: campi coltivati, alberi radi ma coperti di foglie e di uccelli, covoni di paglia, un torrente in lontananza. Anche guardando in alto, il soffitto è dipinto a simulare un cielo azzurro in una mattina serena.

La cosa particolare è però che una lieve brezza sembra provenire da chissà dove, e sembra quasi muovere lentamente le figure di nuvole dipinte sul soffitto, mentre

i rami degli alberi e dei cespugli affrescati danno quasi l'impressione di piegarsi e frusciare al vento... Quando non si guarda, o se si spia con la coda dell'occhio, l'effetto sembra amplificarsi.

Al centro della camera una pozza d'acqua profonda ricorda uno stagno, con tanto di erbe (vere) ai bordi, suolo fangoso, lieve moto ondoso e qualche pianta lacustre che galleggia al centro.

Lo stagno è occupato da grossi rospi turchini che guardano con i loro occhi allucinati la cricca, sparsi sulle rive o seduti su foglie galleggianti.

A nord, la parete presenta un'apertura che si apre su un corridoio che prosegue dritto verso settentrione, dipinta tutta attorno come si trattasse di una volta intrecciata di viticci che si affaccia su un pergolato. Non sembrano esserci altre uscite dalla stanza.

I rospi turchini fissano continuamente i personaggi. Se qualcuno si avvicina abbastanza, uno di essi lancia la sua lingua snodata verso le labbra del malcapitato e gli schiocca un bacio molliccio e repellente. A quel punto, il malcapitato può comprendere il loro linguaggio e parlarci.

I rospi dicono sempre il vero, ma non parlano molto, esprimendosi quasi sempre per "sì" o "no".

Se interrogati su dove sia Nefandio, o dove si debba andare per il Reame Fatato, parlano della "Scala Turchina", ma non indicano dove si trovi. Se si chiede invece di Brunello, non sanno chi sia. Possono anche dare indizi su ogni elemento presente nel sotterraneo sotto il pozzo, ma solo tramite "sì" e "no".

Sul fondo dello stagno c'è un grosso tappo circolare, del diametro di circa un metro. Il tappo è collegato a una catena che risale fino alla superficie, trasformandosi piano piano in una sorta di gambo vegetale che si attacca a una grande foglia che galleggia tranquilla, con sopra il più grosso dei rospi turchini.

Tirare il gambo-catena con o senza foglia, richiede una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

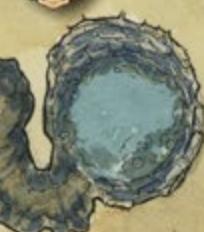
Se si riesce, il tappo si stacca dal fondo, lascia aperto uno spiraglio da cui precipita di sotto un po' di acqua dello stagno, poi ruota su se stesso e ritorna al suo posto. Ogni volta che si compie questa operazione, c'è il tempo per una creatura di tuffarsi e infilarsi di sotto, prima che il tappo ritorni in sede. Chi dovesse farlo, si ritrova nell'Area 4.

La parete meridionale della sala è dipinta come fosse un lontano mulino, spesso nella campagna.

**2. FONDO DEL POZZO.** Qui vi è un varco che funziona come un'illusione ottica: solo avvicinandosi e sfiorando il punto dove si trova l'apertura ci si rende conto che il disegno continua in prospettiva e si può entrarvi dentro.

L'ultima uscita della stanza è nella parete ovest. Qui si vede dipinto un granaio lontano che si staglia contro il cielo turchino, ma la parete è solida. Guardando bene il granaio, si intravede però che la serratura del portone di ingresso ha un vero buco della serratura, che in pro-

# IL POZZO DEI FOLLETTI



1. Fondo del pozzo
2. Camera dello stagno
3. Corridoio nord
4. Casa padronale
5. Pulino
6. Corridoio sud
7. Corridoio est
8. Salotto turchino
9. Sala da ballo
10. Cella
11. Pergolato
12. Padiglione
13. Cantina dei folletti



spettiva appare piccolissimo. Questa serratura non può essere scassinata in alcun modo, e per aprirla è necessaria la chiave turchina dell'Area 8.

Qualora i personaggi ritornino qui con la chiave turchina e la usino a dovere, pezzi di parete retrocedono formando una scala dipinta di turchino (il colore del cielo dipinto della parete) che sale verso l'alto e conduce all'Area 11.



**3. CORRIDOIO NORD.** Il varco si apre su un corridoio stretto e lungo, affrescato ai lati come fosse un viale alberato e sopra di nuovo come un bel cielo turchino, che si intravede sopra le chiome degli alberi.

Appena i personaggi entrano per la prima volta nel passaggio dall'Area 2, una vecchia capra dal vello turchino sbuca dall'affresco sulla parete, più o meno a un terzo del corridoio, si piazza in mezzo al sentiero e non si vuole più spostare, brucando l'erba dipinta al suolo.

La capra non risponde alle domande, replica con disgusto ad eventuali tentativi di baciarla per comprenderne il linguaggio, e guarda con una espressione spenta chiunque faccia qualsiasi cosa.

La capra non può essere spostata, né convinta in alcun modo: se qualcuno la attacca, essa risponde come farebbe un blocco di pietra dipinto come una capra, cosa che in parte è. Se si prova a girarle attorno, si tocca la parete affrescata in quel punto.

Bisogna saltarla alla cavallina o superarla in qualche maniera simile.

Una volta superata, l'affresco diviene un vero paesaggio tridimensionale, uccelli passano cinguettando da un lato all'altro e lo spessore tra gli alberi diviene reale.

Tutti i colori sono molto brillanti, i suoni eccessivi, i profumi penetranti.

Se si prosegue verso nord lungo il viale alberato, si giunge a quella che sembra un'antica casa padronale: vedi Area 4.

Se invece ci si inoltra tra gli alberi, si attraversano dei campi fino a sbucare sempre, in un modo o nell'altro, nell'Area 6.

**4. CASA PADRONALE.** Il corridoio che sembra al centro diventare un vero boschetto, ai due estremi mantiene la natura di un passaggio murato, e affrescato con delle raffigurazioni di alberi e campagna. Man mano che si procede verso nord, la decorazione assume l'aspetto di una casa patronale, e il vialetto /corridoio conduce a una porta di legno, simile a quella di una magione di campagna.

La porta è solo chiusa, ma non a chiave, e l'interno della camera è occupato da un ampio salone arredato come una ricca casa contadina, con strumenti agricoli, tavoli e scansie di legno scuro. Al centro del salone c'è una scala che sale a spirale verso l'alto, fino a raggiungere una specie di tappo di sughero largo un metro incastrato al centro del soffitto, da cui pende una catena che scende fino a un gancio fissato alla parete.

Tirare la catena richiede una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Se si riesce, il tappo si stacca dal soffitto, lascia aperto uno spiraglio da cui precipita di sotto un po' di acqua, poi ruota su se stesso e ritorna al suo posto. Ogni volta che si compie questa operazione, c'è il tempo per una creatura che si trovi in cima alle scale di infilarsi di sopra, prima che il tappo ritorni in sede. Chi dovesse farlo, si ritrova nell'Area 2.

Seduto al centro della spirale delle scale c'è Orrilo, l'Orco con le Penne, con un cappellaccio a larghe falde in testa, mezzo bagnato. Orrilo utilizza le statistiche dell'**orco cattivo<sup>MA</sup>**, con la differenza che invece che una folta capigliatura presenta una testa ricoperta di penne, come quelle di un'oca; la leggenda dell'orco con le penne è ben nota nella regione, e basta superare una prova di Intelligenza (Arcano) o Intelligenza (Storia) con CD 10 per ricordarsene: ogni volta che gli si stacca una penna dalla testa, Orrilo risponde a una domanda in maniera veritiera e può rivelare un segreto, su espresa richiesta di chi gliela ha staccata. La cosa va però ovviamente eseguita senza farlo imbestialire, per esempio distraendolo o ingannandolo mentre gliela si stacca, con una prova di Carisma (Inganno), Carisma (Intrattenere) o Carisma (Persuasione), ognuna con CD 15.

L'orco è a conoscenza di tutti i segreti di Brunello e del sotterraneo. Per esempio, se interrogato su come battere Brunello e recuperare il senno di Vicoludo Arrosto, rivela senz'altro il suo vero nome, Nefandio, e che bisogna usarlo contro di lui, "rivoltandoglielo contro" (cioè anagrammandolo).

Se gli si chiede qualche indizio senza staccargli le penne, Orrilo suggerisce di parlare coi rospi, che blaterano fin troppo con quelle loro bocccacce.

Nonostante sia minaccioso e imponente, Orrilo non attacca a meno che non venga infastidito, e può aiutare i personaggi a passare per il tappo, se lo desiderano.

**5. MULINO.** Il passaggio dipinto qui appare come l'interno di un mulino, e termina in una camera piccola e di forma cilindrica, occupata da una macina di pietra, come quella usata per le granaglie. L'unico accesso alla camera è quello da cui i personaggi sono appena entrati, ma, ruotando la macina, mentre quella rimane immobile, tutta la camera interna ruota e si posiziona in modo da dare accesso ad altri passaggi.

Una sottile scanalatura corre lungo tutta la camera, all'altezza del petto dei personaggi. In alcuni tratti, la scanalatura mostra l'esistenza di un qualche passaggio dall'altra parte, oltre la parete rotante della stanza.

Un somaro dalla tinta turchina è attaccato all'asse delle macine, immobile, e guarda il gruppo con espressione interlocutoria. Non ha la minima intenzione di ruotare la macina, ovviamente, e va convinto a farlo, oppure bisogna sostituirsi a lui. Sa parlare benissimo e comprende le discussioni dei personaggi, ma finge di essere un normale somaro per poter convincere meglio la scorta di Arrosto a sostituirsi a lui e così liberarlo dal maleficio.

Se ci si sostituisce all'animale, il sostituto si trasforma infatti in un ciuchino turchino come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *metamorfosi*, con le seguenti modifiche: mantiene i punteggi di Intelligenza e Saggezza del personaggio ed è in grado di parlare, e il precedente quadrupede si (ri)trasforma in un borghigiano di Castelvecchio, che era venuto qui giorni fa per cercare di capire cosa stava succedendo all'acqua del pozzo.

Berto, questo il suo nome, ricorda pochissimo di questa esperienza, se non che ha visto più volte Brunello andare e venire, e che sa come funziona il meccanismo della stanza.

Se non si lega qualcuno alla macina, l'ultimo a esservi stato aggredito rimane somaro.

Se i personaggi entrano nelle Aree 7 o 9, Berto poco dopo ruota la macina in modo da bloccare l'uscita. A quel punto, l'unico modo per tornare indietro è quello di convincerlo e blandirlo in qualche modo attraverso la scanalatura che corre lungo la parete, promettendo di liberarlo.

**6. CORRIDOIO SUD.** Il corridoio ha due estremità. Quella nord appare come l'interno di un mulino, e termina in una camera piccola e di forma cilindrica, occupata da una macina di pietra, come quella usata per le granaglie (Area 5).

Verso sud, il dipinto alle pareti e al soffitto si trasforma in un esterno, un boschetto di campagna, in cui gli alberi si fanno man mano sempre più realistici, fino a poterci davvero camminare in mezzo. Se si prosegue tra gli alberi, ben presto si sbuca nell'Area 3, al centro del corridoio.

**7. CORRIDOIO EST.** Questo corridoio sembra estremamente lungo se visto dal lato della macina (Area 5), ed estremamente ampio e largo, ma corto, se guardato dal lato del gatto (Area 7).

In realtà esso nasconde un effetto fatato tanto semplice quanto impossibile da aggirare: man mano che si cammina da ovest verso est, le dimensioni del personaggio si dimezzano a ogni singolo passo, mentre si raddoppiano a ogni singolo passo effettuato da est a ovest. Questo crea una serie di possibilità infinite e problematiche, visto che il corridoio è alto giusto due metri, mentre la porta dell'Area 8 è magicamente chiusa e non può essere

aperta, e solo una gattaiola alta 20 centimetri permette di accedere all'Area 8.

Anche gli oggetti addosso ai personaggi aumentano e diminuiscono di dimensioni allo stesso modo. Se quindi i personaggi recuperano la chiave turchina nell'Area 8, poi devono fare in modo (lanciandosela l'un l'altro) che essa rimanga delle corrette dimensioni, quelle originarie, altrimenti non entrerà poi nella serratura dell'Area 2.

**8. SALOTTO TURCHINO.** Questa camera è arredata come un lussuoso salotto, con divani, cuscini, tavolini di cristallo e tendaggi, con una predominante tinta turchina in tutte le tappezzerie.

Nella camera riposa e si aggira un gattone dal pelo bianco, lucido e ben curato, che non lascia mai la sua dimora, ma è pronto a dare la caccia a ogni creatura che entri dalla sua gattaiola. Date le dimensioni ridotte magicamente dei personaggi, per il gatto si possono utilizzare le statistiche della **tigre**.

Il gatto ha un bellissimo collare a cui è appesa una chiave di metallo turchino, giusta giusta per aprire la Scala Turchina nell'Area 2.

Dopo aver sconfitto, ammansito o addormentato il gatto, i personaggi possono portare via la chiave turchina: bisogna ricordarsi che la chiave cresce di dimensioni come chi la porta, se questi la tiene con sé mentre cammina nel corridoio verso ovest. Bisogna dunque lanciarla avanti e indietro perché rimanga delle dimensioni originarie, mentre i personaggi tornano (si spera) delle dimensioni corrette.

**9. SALA DA BALLO.** Questa camera è dipinta come fosse molto più grande del reale, come un'immensa sala da ballo dotata di specchiere, lampadari e mobili laccati. Numerosi ballerini vi danzano a coppie, compiendo evoluzioni e figure di ballo molto complesse, mentre paggi e inservienti si affollano loro intorno, ma i loro movimenti sembrano del tutto legnosi.

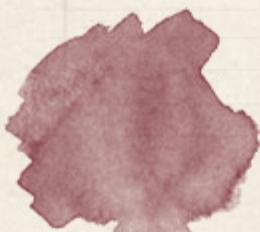
Sono tutti **manichini<sup>BE</sup>**, dai musicisti ai paggi in livrea, e continuano a svolgere le loro attività imperterriti, qualsiasi cosa i personaggi facciano.

Uno solo degli specchi sulle pareti riflette davvero, gli altri sono dipinti e rivelano la loro natura non appena ci si avvicina.

Se si tocca lo specchio reale, le dita passano dall'altro lato. Nonostante sia piccolo, in prospettiva, lo specchio può essere attraversato e si arriva all'Area 10.

**10. CELLA.** Il passaggio dietro lo specchio conduce a una camera spoglia, una sorta di cella vuota. A terra sono sparsi dei gessi di colore turchino. Sulle pareti bianche, per una volta non affrescate con scene magiche, qualcuno ha scritto con i gessetti numerose volte alcune parole, dal significato misterioso.

Ecco alcuni esempi:



Adefinno, Adinfeno, Annodife, Deanfino, Doinfena, Efadinno, Faendino, Fanendio, Nanfiedo, Nefondia, Ondafein, Faindone, Faindeno.

Tutte le parole sono barrate con rabbia.

**11. PERGOLATO.** Usando la chiave dell'Area 8 nella minuscola serratura della parete ovest dell'Area 2, è possibile aprire la scalinata che conduce verso quella che sembra una contrada all'aperto.

Man mano che si sale per i gradini la gravità cambia, e si passa dal poggiare i piedi sulla parte orizzontale del gradino a doverla posare su quella verticale, che diventa il nuovo orizzontale, mentre l'interno del sotterraneo sfuma nel paesaggio esterno. Per evitare di incespicare e rotolare verso l'alto, è necessario superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, o si subisce 1d6 danni contundenti causati dal ruzzolone.

Una volta all'esterno, i personaggi si ritrovano in una placida e bizzarra campagna, in particolare in mezzo a dei vigneti sparsi nel cuore di una contrada fantastica che richiama tutto l'immaginario del reame fatato o del Paese della Cuccagna: botti dotate di zampe e che si muovono da sole, colline dai colori abbaglianti, fiori parlanti, alberi da cui pendono salumi e formaggi, strade che seguono percorsi a spirale o impossibili, errori di prospettiva o inganni dello sguardo, e così via.

Al centro del pergolato, siede un individuo dall'aria austera e severa, la vera forma di Nefandio, che osserva con sussiego i personaggi. Con lui c'è un **folletto<sup>MC</sup>** più abbordabile, seppure estremamente volgare, tracotante e antipatico: Fanfalucio.

Vi sono solo due ultimi ambienti accessibili dal pergolato: un padiglione colorato, simile alla grande tenda di un monarca orientale (verso nord, vedi Area 12) e una cantina piena di ampolle e bottiglie (a sud, vedi Area 13). Fanfalucio può rispondere per conto del suo signore, quando qualcuno rivolge loro la parola, con frasi di questo tipo:

“Inchinatevi e retrocedete di fronte a sua Evanescenza Sire Nefandio, signore di queste terre...”

“Quando rivolgete la parola a sua Altergia dovete stare zitti...”

“Non osate turbare la Sua noia con le vostre richieste!”

Se i personaggi chiedono di Brunello, Fanfalucio e Nefandio indicano il padiglione.

Se i personaggi chiedono del senno di Arrosto, i due esseri fatati indicano la cantina.

**12. PADIGLIONE.** Il padiglione è diviso al suo interno in numerosi ambienti, separati da tendaggi e pareti di tessuto, e man mano che ci si inoltra l'interno appare diventare enormemente più grande che l'esterno. I personaggi intravedono da subito davanti a loro Brunello che corre via tra i tendaggi, ma per quanto cerchino di afferrarlo, Brunello scapperà via sempre più avanti e non si farà acciuffare mai.

Il primo tentativo di afferrarlo necessita una prova di Destrezza, che tuttavia non può essere superata. Se qualcuno dei personaggi acconsente a effettuarla, inseguendo l'apparizione di Brunello tra camere, tendaggi e angoli infiniti, sarà in pochi passi perduto in questo bizzarro labirinto di stoffe e ambienti confusionari.

A quel punto i personaggi sono perduti nel Padiglione e l'unico modo per uscirne è superare una prova di gruppo di Intelligenza (Indagare) con CD 11. Ogni tentativo fallito causa un livello di indebolimento.

**13. CANTINA DEI FOLLETTI.** Questo ambiente contiene numerose scansie, mobili e mensole, tutte dedicate a bottiglie, ampolle e provette. Dentro ci sono centinaia se non migliaia di cose perdute, ognuna con la propria etichetta: pazienza, benevolenza, fedeltà, virtù, ispirazione, voglia di vivere, fiducia nel prossimo, innocenza, ingenuità, tempo, occasione, entusiasmo...

Il senno di Arrosto non c'è, ma i personaggi possono utilizzare il contenuto delle ampolle contro Nefandio, in maniera creativa. Ecco alcuni esempi:

- *Tempo:* stappando una di queste ampolle, il tempo si riavvolge rapidamente indietro, fino al momento in cui Brunello si è calato nel pozzo, è arrivato nel Vigneto e ha assunto la sua forma di Nefandio. In questo modo, i personaggi potrebbero sorprenderlo al momento opportuno e origliare la sua conversazione con Fanfalucio, a cui rivela i suoi piani e il suo segreto...
- *Ispirazione:* inalando questo effluvio, il personaggio capisce che per battere Nefandio bisogna pronunciare il suo nome in altra maniera, come in un anagramma... Il significato del suo nome dovrebbe essere qualcosa simile a “bugie, inganni, fole”, perché è questo che sono le magie dei folletti.
- *Ingenuità, Fiducia, Benevolenza* o simili: far inalare questi vapori a Nefandio o a Fanfalucio permette di renderli molto ben disposti verso i personaggi, e di confessare tutta la verità, se non addirittura di arrendersi e venire a patti con loro.

## SCENA 3 – FANDONIE!

L'essere fatato, il turchino, il signore dei folletti che ha causato tutti questi guai, siede nel Pergolato dell'Area 11 e in realtà desidera confrontarsi con i personaggi, che ha attirato a sé e ha volutamente messo nei guai più volte. Dopo aver abbandonato i panni di "Brunello", ha adesso riassunto la sua forma più comune, quella di "Nefandio", nonostante anche questo sia un soprannome.

Quando i personaggi arrivano, sta sorseggiando da una bottiglia un po' del senno dell'Arrosto, pascendosi con voluttà della straordinaria fantasia dell'autore.

Nefandio è troppo potente per essere affrontato con le armi o i poteri magici, ma vi sono due modi principali per risolvere la questione, oltre a tutte le altre trovate che potrebbero venire fuori dai giocatori:

1. Il primo è affrontarlo direttamente e imporgli di consegnare il senno del poeta, magari usando la "parola magica" che annulla ogni suo potere: "Fandonie!", anagramma del suo nome. A furia di gridargli contro "Fandonie!" Nefandio inizia a rimpicciolirsi e a perdere potere, fino a divenire una sorta di fatina delle dimensioni di una lucciola dal bagliore turchino, e infine svanire nel nulla con un "pop!". A quel punto è possibile anche afferrare il senno di Arrosto e fuggire via dal pozzo, mentre tutto crolla. Una volta fuori, l'accesso al mondo fatato è sigillato per sempre, e Arrosto avrà recuperato il proprio senno.

2. Convincere Nefandio, con diplomazia, persuasione e belle parole, a consegnare il senno di Arrosto e farla finita con questa storia. Si può spiegare che la festa a Piombara e la poesia del letterato non sono mai stati pensati come insulti al mondo fatato, ma come un vero e sentito tributo all'immaginazione, alla poesia, al sogno. Arrosto è davvero un ammiratore del mondo incantato e cavalleresco, adora scrivere di ippogrifi e liocorni, fate e orchi, negromanti e banditi, prodigi e misteri. Restituendogli il senno e liberandolo dal maleficio, egli potrà continuare la sua opera per molti altri anni, contribuendo a portare un po' di magia e fantasia nel mondo dei mortali...

## EPILOGO

Se le cose sono andate come previsto, i prodi membri della scorta di Arrosto sono riusciti a salvare il grande letterato e a riottenere il suo senno dai folletti, in più richiudendo il passaggio con il loro mondo e forse salvando anche le relazioni tra mortali ed esseri fantastici, grazie al dono letterario e alla missione dello stesso Arrosto.

A questo punto, il poeta si convince che questo luogo, Castelvecchio, sia un ottimo posto per lui: un bel castello dove risiedere, una porta magica (il pozzo dei folletti) che conduce verso il reame fatato, un accordo (forse) con Nefandio e la sua gente...





# Appendice



## STORMO DI UCCELLI IMPAGLIATI

Una moltitudine di pernici, girifalchi, astori e francolini imbalsamati che paiono agire uniti e animati da un'unica volontà.

### **STORMO DI UCCELLI IMPAGLIATI**

*Sciame Medio di costrutti Minuscoli, senza allineamento*

**Classe Armatura** 13

**Punti Ferita** 28 (8d8 - 8)

**Velocità** 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

**Abilità** Percezione +6

**Vulnerabilità ai Danni** fuoco

**Resistenza ai Danni** contundente, perforante e tagliente

**Immunità ai Danni** veleno

**Immunità alle Condizioni** affascinato, avvelenato, afferrato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, stordito, trattenuto

**Sensi** Percezione passiva 16, scurovazione 18 m

**Linguaggi** -

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

**Sciame.** Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da far passare un falco Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

### AZIONI

**Speroni.** Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. Colpito: 10 (4d4) danni perforanti o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

## TELAMONE

I telamoni sono statue animate dalla magia, spesso altere, vanitose o passionali, e non sempre obbediscono ai comandi dei loro creatori. Ispirati a divinità maschili ed eroi leggendari, con tratti e attributi monumentali e muscolature possenti, i telamoni si nascondono in mezzo alle normali sculture di ville e templi e amano esibire i propri muscoli e la propria bellezza a chiunque sia di passaggio, mettendosi in posa e traendo piacere dallo stupore e dalla meraviglia di chi li osserva.

### **TELAMONE**

*Costrutto Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 13 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 25 (3d10 + 9)

**Velocità** 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

**Abilità** Atletica +5

**Resistenza ai Danni** contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

**Immunità ai Danni** veleno

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

**Sensi** Percezione passiva 11, scurovazione 18 m

**Linguaggi** Volgare

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

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

### AZIONI

**Schianto.** Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

# L'Onore delle Canaglie

CAMPAGNA PER CANAGLIE IN ERBA O ALLE PRIME ARMI (1° LIVELLO)

DI MAURO LONGO, NICOLAS CRUDO, ENRICO FORTUNATO CORNO, FEDERICO COI, MARIO CAVALLINI, I VENTI DI RUOLO,  
STEFANO ANSELMI, CON LA REVISIONE DI ROBERTO RICCIOLI

Questa campagna nasce dall'unione di svariate avventure concatenate create per il gioco organizzato di Brancalonia. La parte più corposa degli episodi è tratta da *I Molti Feudi di Brancalonia* mentre il finale *L'Onore delle Canaglie* che dà il nome alla campagna è la multitavolo giocata a Modena Play 2023 da più di 120 canaglie e 30 tra condottieri, organizzatori e comparse. Vista la struttura multi cricca del materiale originale, tutti gli episodi sono stati adattati per la fruibilità al singolo tavolo, mantenendo però la possibilità di ambientare le scorribande delle canaglie in qualsiasi parte del Regno, mantenendo così inalterato lo spirito dei Molti Feudi.

## LA CAMPAGNA IN BREVE

Sono anni di fermento nel Sinistro Stivale: le truppe dello Imperatore stanno scendendo dall'Altomagna e con loro l'aria di una possibile guerra alle porte. Se si possiede anche il volume *L'Impero Randella Ancora* è possibile giocare le due campagne in contemporanea oppure mischiarle come un mazzo di Minchiate prendendo il meglio (o il peggio) dei due scenari. Dopotutto arrabbiarsi è lo stile di vita di una canaglia.

Tornando a questo specifico scenario: mentre le canaglie sono impegnate alla taverna, in città scatta una delle prime grandi retate contro pendagli da forca e rubagalline, e un'operazione "latitanza zero" per togliere di mezzo le cricche più fastidiose e rumorose in previsione dell'arrivo dei messi imperiali o delle delegazioni dei nobili delle città vicine.

Le canaglie si trovano così prive del loro capobanda e del loro covo, e devono per prima cosa trovare nuovi patroni, cercando così la protezione di una delle quattro maggiori bande del Regno.

Ma le cose non sono così semplici: i pezzi grossi della città hanno assoldato Lucrezia di Almaviva, un'infame traditrice, spietata assassina, temuta persino dagli altri cacciatori di taglie, per eradicare del tutto anche le quattro bande principali del Regno, considerate invincibili.

Dopo essersi infiltrata tra i capibanda e aver corrotto e portato dalla sua parte alcune canaglie, Lucrezia sferra il suo attacco decisivo durante una riunione di tutte le bande cittadine, incontratesi proprio per far fronte all'operazione "latitanza zero" che in ogni città diventa sempre più asfissiante.

Il luogo dell'incontro prende fuoco e le guardie sono pronte a colpire e catturare gli scampati all'attacco di Lucrezia, ma qualche sparuta cricca riesce comunque a lasciare la città e darsi alla macchia.

I fuggiaschi si nascondono per un po' nelle campagne attorno alla città e tengono bassa la testa per qualche settimana, fin quando uno dei Disonorevoli Ministri, i capi generali della

Repubblica delle Canaglie, non arriva al loro nuovo covo e li recluta per salvare i loro compagni, finiti in una cupa prigione da cui non c'è ritorno.

Le canaglie accettano il lavoretto, ma questo si rivela un'ulteriore trappola di Lucrezia per catturare gli ultimi fuggitivi.

Nonostante questo, le canaglie riescono a organizzare una colossale evasione, che finisce per sconfinare anche nei reami della Fandonia.

Rientrate un'ultima volta in città, le canaglie si ritrovano in un ambiente completamente diverso e pronto all'arrivo della delegazione: ormai tutte le bande sono sgominate, i covi sgomberati e Lucrezia con i suoi ha lasciato la contrada. C'è un'unica cosa da fare per scoprire dove sia finita: rovistare in uno dei covi di Scippo, da lei occupato per un periodo, e cercare qualche ultimo indizio.

Qui troveranno una traccia utile e un possente nemico da sconfiggere, prima del vero scontro finale che le porterà a indagare tra i canali di Ammutina, la città canaglia in cui la leggenda di Scippo ha avuto inizio.





## CHE COS'È LA REPUBBLICA DELLE CANAGLIE?

La cosiddetta Repubblica delle Canaglie è una sorta di governo ombra, informale e (dis)organizzato, nato in seguito alla caduta del Re dei Ladri. Questa aggregazione regola, se così possiamo dire, quel minimo di codice etico e morale (da loro definito "Costituzione") che accomuna ogni canaglia ed etichetta chi non lo rispetta come "infame". Per esempio si deve a loro la sacralità della Rissa per risolvere i conflitti a suon di batoste.

### CATERINA SFERZA

#### BANDA: COMPAGNIA DELL'ARSENICO

Bella, pericolosa, abile e astuta, Caterina Sferza è stata condottiera di ventura, comandante di campo e connestabile di diverse armate mercenarie di tutto il Regno. Si dice sia anche esperta di ingegneria, artificerie e alchimia, conoscenze che ha sempre rivolto esclusivamente all'attività militare. Pare che abbia tre mariti, tutti generali o condottieri a loro volta.

Caterina è un'assassina letale, esperta nel combattimento a due armi. Usa una frusta a cui ha assegnato il nome di Rancore e un pugnale, che a occasione viene lanciato. È una duellante tattica che sfrutta la frusta per parare, disarmare o bloccare il nemico così da colpirlo furtivamente. La sua balestra, Calunnia, è un'arma leggera a una mano, ma i suoi dardi sono impregnati di "Sibilante" un veleno creato da Caterina, che mescolando sangue di bavalischio, veleno di serpe, chiodi di garofano e altri ingredienti segreti le permette di confondere la vittima e in certi casi anche farle perdere i sensi; il nome è dato dal fatto che il veleno non è letale ma l'ultima cosa che sente la vittima è un sibilo proveniente dal dardo accuratamente intagliato per fischiare durante il lancio.

### SARREMO DE' BAUDI

#### BANDA: ORCHESTRA DEGLI IMMELODICI

Sarremo de' Baudi è un bardo dalle mediocri capacità ma bevitore eccelso; molti affermano, anzi, che maggiormente egli beva, meglio suoni. Nella sua banda chiunque deve dimostrare di saper suonare almeno il fischietto, per essere accettato. Sarremo si presenta sempre con vesti da cantore, dall'aspetto elegante, con fronzoli, piume e lacci vari, ma solo di colore grigio e nero con pochi accenni di verde; sul capo porta il cappuccio della cappa, con un taglio a V, che gli nasconde parte del viso. Alla cintola ha un cappello con una enorme visiera tonda, adornato da lunghe piume di pavone e fagiano, che indossa solo durante uno spettacolo o quando c'è da combattere, insomma per lo stesso motivo in entrambe le situazioni: ovvero quando suona.

### LUCREZIA E IL TESORO DI SCIPPO

Lucrezia di Almaviva è una vecchia conoscenza (precedentemente incontrata nell'*Almanacco del Menagramo*). Odiata e temuta sia dalle canaglie che dai cacciatori di taglie, è diventata negli ultimi anni talmente ambiziosa e folle da tentare di distruggere la stessa Repubblica delle Canaglie e recuperare il leggendario tesoro di Scippo, colui dal quale l'epoca d'oro delle canaglie ha avuto origine.

Dalla schiera di Scippo, il Re dei Ladri, sono nate le quattro grandi bande in cui si è divisa la Repubblica, e sono talmente potenti e influenti da essere considerate praticamente intoccabili. I loro capibanda vengono chiamati Ministri, Disonorevoli, o direttamente Disonorevoli Ministri, a seconda di chi sta parlando di loro.

### RUBATTINO DA QUINOTARIA

#### BANDA: I CEPPI DI MISCHIA

Rubattino è un vero e proprio burattino con la "b" minuscola: non ha le gambe, ma solo un grosso vestito vuoto dal quale spuntano le braccia e la testa. Questa caratteristica non lo ha mai fermato, e grazie alla sua abilità e intelligenza ha scalato i ranghi della Repubblica fino a divenire una delle figure di spicco, nonché uno dei maggiori ricercati dello Stivale.

Sfruttando la propria natura, nei primi anni di attività ha sempre utilizzato i suoi collaboratori per essere trasportato ovunque, facendo passare l'accompagnatore per il ricerato Rubattino, comportandosi a sua volta come semplice burattino; in questo modo cinque canaglie sono finite ai ferri con l'accusa di essere il più grande strozzino di Quinotaria, e altre nove fanno compagnia ai pesci del porto. È costantemente seguito da Tronfio, la sua guardia del corpo inesistente.

### SORELLA SPACCACOSTE

#### BANDA: ORDINE DEL GRUGNO ROTTO

Sorella Spaccacoste è una selvatica di mezza età, che durante la giovinezza venne abbandonata nella foresta e crebbe con un branco di tassi; trovata poi da un frate di un monastero isolato venne educata e istruita alla dottrina della Sacra Cinquina.

Raggiunta la maggiore età cominciò a girare per i villaggi per aiutare i vari popolani nella vita di tutti i giorni; portatrice di una forza fisica senza pari, un giorno si ritrovò a salvare un giovane dall'aggressione di un feroce bavalischio, uccise la creatura ma la sua mano e avambraccio destri rimasero vittime delle esalazioni della creatura, tramutandosi in pietra. Le sue prodezze e il suo amore per il popolo vengono decantate in molti villaggi del Regno, dove non manca di aiutare reietti e canaglie con le sue buone maniere, quando possibile, e con il pugno di pietra, cosa che accade più spesso di quanto sarebbe disposta ad ammettere.

Per seguire questo piano contorto e complicato ha bisogno di somme ingenti, e ha così acconsentito a distruggere o far incarcere tutte le canaglie di diverse città del Regno, intascandone le taglie da parte dei pezzi grossi locali.

Ma la sua astuzia e spietatezza non sarebbero mai bastate a portare a termine un piano così estremo.

Per potersi infiltrare contemporaneamente nelle bande di diverse città, Lucrezia si è procurata il leggendario Elmo di Scippo, ottenendolo da qualcuno interno alla Repubblica, probabilmente un traditore tra i Disonorevoli, e usando questo stupefacente artefatto per i suoi piani.

Infine, ha anche stretto un patto scellerato con un belfagoro, che le ha concesso il servizio di suoi malacoda sottoposti, in grado di difenderla e portarla su e giù per il Regno in un attimo tramite i "Camini delle Befane", magiche strutture che permettono di raggiungere lontane città e nascondigli remoti in un battito di ciglia.

Nelle varie città in cui ha portato avanti il suo piano, Lucrezia ha occupato i vecchi covi di Scippo, la cui ubicazione si trovava celata all'interno dell'elmo.

Una volta che Lucrezia riterrà di aver completato la sua missione in città, intascherà le taglie, radunerà armi, bagagli e sgherri e si dirigerà verso Ammutina, la leggendaria Città Canaglia, ovvero il luogo dove si cela il tesoro, lasciando dietro di sé il malacoda Zolferano a risolvere le ultime beghe con le canaglie.

Se la cricca riuscirà a sopravvivere allo scontro con Zolferano, e a raggiungere i canali di Ammutina, la caccia finale al tesoro di Scippo avrà inizio e le sorti di ogni canaglia di tutto il Regno andranno a decidersi una volta per tutte.

## LA LEGGENDA DI SCIPPO, IL RE DEI LADRI

Tanti anni or sono, talmente tanti che chi era già canaglia all'epoca non vuole rammentare il numero, un furfante voltagabbana, pavido e abbastanza incapace, per puro caso riuscì a compiere il colpo della sua vita entrando in possesso di un artefatto pagano portatore di ricchezza e buona sorte, la *Cornucopia della Fortuna*<sup>TF</sup>.

Galvanizzato da questa scoperta, il furfante cercò di costruirsi una fama leggendaria per cui essere ricordato nei secoli a venire. Giunto nella Città Canaglia di Ammutina ove pirati, furfanti e tagliagole non mancavano mai, li riunì tutti insieme sotto il suo vessillo per ergersi a Re dei Ladri e controllare tutte le canaglie della città.

Tuttavia, le ricchezze e la fortuna garantite dalla Cornucopia non sono create dal nulla, ma vengono in realtà sottratte da coloro che si trovano più vicini al possessore dell'artefatto. Man mano che il Re dei Ladri si arricchiva, i suoi seguaci, a partire dai suoi alleati più stretti, cadevano preda dei peggiori capricci della sorte, perdendo a vista d'occhio sia la loro fortuna (intesa come buona sorte) che la loro, beh... fortuna (ma in questo caso intesa come denari).

Non importa quanti lavoretti avessero compiuto con successo, gli eventi si sarebbero sempre ritorti contro di loro riducendoli ancora una volta con la scarsella vuota a barcamenarsi in nottate di risse e bagordi senza gloria.

Benché non vi fossero prove della cosa, il sospetto iniziò a montare tra le canaglie di Ammutina e, quando i luogotenenti del Re dei Ladri pensarono di prestare fede al nome della città e ammutinarsi in massa, questi colse l'antifona al volo e levò le tende in fretta e furia, per poi sparire tra le nebbie.

Nell'abbandonare Ammutina egli lasciò in un nascondiglio la Cornucopia, che ancor oggi si prodiga a generare incessantemente ogni fortuna... sottraendola alle stesse canaglie che un tempo le obbedivano.

Nacque così la leggenda di Scippo e del suo tesoro...

...ed è ormai tempo che le canaglie reclamino la Fortuna che è loro di diritto.

Dopo circa tre secoli di accumulo, le ricchezze prodotte dalla Cornucopia hanno iniziato a straripare nei canali di Ammutina, destando sospetti e scatenando un'improvvisa caccia al tesoro.

## APPUNTI PER IL CONDOTTIERO

Questa campagna è strutturata in episodi cardine, fondamentali per lo sviluppo della trama, ed episodi di contorno, che possono seguire la trama principale solo parzialmente. Questi ultimi potrebbero essere utili per permettere alle canaglie di accumulare risorse, equipaggiamento ed esperienza, ma soprattutto a prolungare il divertimento del gruppo di gioco in base al loro entusiasmo. Inoltre, è possibile aggiungere altri lavoretti presi da altri manuali di *Brancalonia* o creati dal Condottiero stesso. Le sessioni di trama principale seguono un filo conduttore preciso e dettagliato, lasciando spazio e flessibilità riguardo a quale parte del Regno utilizzare per ambientare lo scenario e quindi è incoraggiato il cambiamento dei nomi dei luoghi e dei personaggi; questo perché ogni gruppo di gioco ha la facoltà di giocare la campagna nel proprio luogo di riferimento

o dovunque abbia piacere di ambientare le proprie avventure, con l'eccezione del finale ambientato ad Ammutina.

Ricordate: i luoghi e i nomi contrassegnati da un asterisco sono modificabili e adattabili alle proprie cronache; si consiglia di prendere spunto da tormentoni locali, leggende cittadine, luoghi familiari ai giocatori, modi di dire, stereotipi o termini dialettali.



## SCHEMA DELLA CAMPAGNA

### EPISODIO 1: CITTÀ\* ROVENTE!

Le canaglie scoprono che la situazione in città è drasticamente cambiata: i pezzi grossi cittadini hanno imposto rastrellamenti e retate contro pezzenti e malfattori di piccolo conto (come i personaggi), e molti loro compagni sono morti, finiti in prigione o hanno tradito. Anche il loro capobanda e il loro covo sono persi per sempre. E ora?

### EPISODIO 2: SOTTO I VESSILLI DEI DISONOREVOLI

La cricca deve compiere delle prove per ingraziarsi il favore di uno dei Disonorevoli Ministri ed entrare nella sua fazione, riuscendo così a salvarsi da ulteriori retate e rastrellamenti. Tuttavia, anche così le minacce non sono finite e il nemico appare dall'ombra per colpire di nuovo. Cosa sta accadendo davvero nella Repubblica?

### INTERMEZZO 1: LA CRICCA DEL TRUCIDO

In questo lavoretto secondario e opzionale, la cricca dovrà fare i conti con alcuni colleghi, capitanati da un certo Trucido, che stanno attirando troppo l'attenzione con le loro efferatezze. Il capobanda vuole che gli venga ricordato di stare al suo posto!

### INTERMEZZO 2: COLPO GROSSO AL BIGATTO ROSSO

Lavoretto secondario che permette di racimolare parecchi gransoldi con cui gonfiare le tasche. La cricca dovrà coronare ciò che per tante canaglie è stato solo un sogno: derubare la lussuosissima casa dei giochi galleggiante, il Bigatto Rosso.

### EPISODIO 3: UNA TRANQUILLA RIUNIONE DI COVOMINIO

Finalmente appare il nemico nell'ombra della campagna, e il vero traditore della Repubblica: si tratta di Lucrezia di Almaviva. Grazie a un alleato infernale, all'accordo infame con guardie e canaglie traditrici, e all'uso del leggendario Elmo di Scippo, Lucrezia riesce al terzo tentativo a sgominare le maggiori bande e mettere in rotta le canaglie, che saranno costrette nuovamente a darsi alla macchia fuori città.

### INTERMEZZO 3: LA BANDA DEL GOBBO

Dispersi nelle campagne, ancora una volta per le canaglie è il momento di chinare il capo ed elemosinare la protezione di qualche banda, almeno temporaneamente. A prestare soccorso vi è il Gobbo, che offre rifugio e ristoro senza proble-

mi, ma che in cambio vuole una mano a liberarsi di un gruppo di cani sciolti che seminano il panico nel suo territorio. E chi potevano essere se non di nuovo il Trucido e i suoi scagnozzi?

### INTERMEZZO 4: L'ALBA DEGLI UMARELLI

Le canaglie giungono in un villaggio sperduto che presenta più cantieri che persone, l'atmosfera è tetra e odora di vecchio. Qualche maleficio ha colpito il centro abitato e ora sono proprio gli anziani del paese il pericolo più grande da affrontare.

### EPISODIO 4: FUGA DALLO SANGELE

Le canaglie organizzano con uno dei Disonorevoli la fuga dalla prigione di tutte le canaglie catturate in città, ma il tentativo è scoperto e ostacolato dalla solita Lucrezia. Nonostante questo, le canaglie escogitano un nuovo piano e fuggono assieme su un'imbarcazione di natura fandonica.

### EPISODIO 5: LA CHIAVE E LA PORTA

In fuga dallo Sangele, le canaglie finiscono nei reami folli della Fandonia e dovranno riuscire a tornarsene indietro nel Regno, prima di diventare tutti matti.

### EPISODIO 6: LA REPUBBLICA DELLE CANAGLIE

Le canaglie riappaiono nella loro città ma ormai tutto è cambiato. La delegazione è finalmente arrivata, tutte le bande ormai sgominate, c'è aria di guerra e di eventi epocali, e i lavoretti e i furtarelli di un tempo sembrano lontanissimi. Le canaglie hanno un'ultima possibilità di inseguire Lucrezia, vendicarsi e provare a soffiarle il Tesoro: andare a ficcare il naso nel suo covo in città, trovare degli indizi e scoprire dov'è diretta.

### EPISODIO 7: IL TESORO DI SCIPPO

L'ora della resa dei conti è giunta, e tutte le bande e le cricche del Regno di Taglia convergono verso la Città Canaglia, Ammutina, per il colpo più grosso che sia mai stato concepito da mente furfantesca, in una lotta senza esclusione di colpi, sgambetti e raggiri tra presunti alleati e noti nemici.

Riusciranno le canaglie a mettere le mani sul tesoro prima di Lucrezia di Almaviva?

# Città\* Rovente

## — E P I S O D I O I —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 1° LIVELLO.



### VI RICORDATE COME FUNZIONA, NO?

Ovunque troviate un asterisco, al posto di quel nome indicato potete inserire la città o il luogo del Regno che avete scelto per svolgere il lavoretto.  
In questo caso, per esempio, potrebbe diventare: "Tarantasia Rovente"!



### LA COMUNELLA

È un'alleanza di comuni retti da Duca-Conti o altri potenti che intendono fare fronte comune contro le pretese imperiali. Inizialmente nata nel nord del Regno, si è poi andata a diffondere in tutto il Sinistro Stivale come fazione unica e apertamente schierata contro Lo Imperatore.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

La cricca sta gozzovigliando nella solita sporca bettola che usano frequentare al di fuori delle mura della città: un normale venerdì sera potremmo dire. Se non fosse che hanno trascorso così anche gli altri giorni della settimana...

Una strana atmosfera però serpeggiava tra quelle mura ammuffite. Gli avventori sono più silenziosi del solito, e il locandiere continua a guardare fuori dalla finestra unticcia, con uno sguardo circospetto e preoccupato. In questi giorni stanno avvenendo parecchi cambiamenti, in città e in tutta la regione: il numero delle guardie di pattuglia è aumentato, fare i soliti lavoretti comincia a farsi complesso, sono cominciati a spuntare qua e là perfino dei lanzichenecchi, tagliagole veterani del nord... Si dice che Lo Imperatore sia sceso dall'Altomagna e si voglia riprendere i suoi feudi sotto i Monti della Corona.

Neanche il tempo di un gioco da bettola e le canaglie si ritrovano in mezzo a una retata di guardie cittadine che li costringe a fuggire a gambe levate in quella notte senza luna e ormai senza vino.

Soltanto all'alba riescono a seminare le guardie e i loro segugi. Bisogna fare qualcosa e serve al più presto un piano. E il capobanda ce l'ha sempre un piano!

L'avventura comincia così con la cricca che si dirige alle porte della città, sperando di tornare nel proprio covo senza destare troppa attenzione.

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

A seguito della discesa dello Imperatore, molti nobili e feudatari di varia risma e di tutte le città del Regno stanno ospitando messi imperiali o diplomatici della Comunella, con cui siglare patti e accordi.

Per cercare di fare una buona impressione con aristocratici e notabili stranieri, i pezzi grossi locali hanno cercato grossolanamente di ripulire la loro città e le campagne dalla feccia più imbarazzante, tramite retate, bandi, carcerazioni ed espulsioni sommarie.

È questa la causa della retata a cui le canaglie sono a malapena sfuggite la notte precedente. In particolare, la banda di cui facevano parte i personaggi è una di quelle appena sgominate. I personaggi si renderanno conto che tutto è cambiato e che devono trovare una nuova banda quanto prima, per non correre il rischio di finire in qualche orrenda prigione o, ancora peggio, di doversi trovare un lavoro onesto...

Tuttavia, quando si apre la sessione, l'obiettivo più immediato della cricca è ri-entrare in città e raggiungere il proprio covo, dove si trovano tutti i loro averi, il capobanda e i compagni fuggiaschi.



## SCENA I – VERSO LE MURA CITTADINE

Dopo essere scampati a guardie e mastini per tutta la notte, nascondendosi nelle campagne, le canaglie devono assolutamente rientrare in città e tornare al proprio covo, altrimenti perderanno ogni loro bene, denaro e contatto. Sulla via del ritorno incontrano Fra Turato, un frate canaglia e membro della Repubblica come loro, che li informa degli sconvolgimenti appena avvenuti in città. Almeno la metà delle cricche e delle canaglie cittadine sono fuggite, arrestate o, peggio... Alle porte della città vi sono numerose **guardie** armate e persino cacciatori di taglie (**malviventi**) che controllano visi, documenti e lasciapassare, per assicurarsi che nessun ricerca la faccia franca.

La tolleranza zero imposta dai pezzi grossi della città si è ovviamente abbattuta sulle cricche e le bande minori, le più pezzenti e meno ammanicate (come quella dei personaggi, per dirla tutta). Fra Turato stesso è in fuga verso lidi più ospitali, diretto a un monastero del suo ordine dove intende nascondersi per un po'. L'unica possibilità per la cricca - è Fra Turato stesso a consigliarlo, se le canaglie non ci arrivano da sole - potrebbe essere tornare dal loro capobanda, che il buon frate ha visto dirigersi al loro covo.

Le canaglie devono quindi trovare un modo per rientrare in città, superando i controlli di guardie e cacciatori di taglie. Alle porte della città c'è già una lunga fila di carri e persone, in attesa di ottenere l'approvazione per entrare. Documenti e taglie vengono controllati accuratamente, e sembra che questa volta non ci sia modo di ungere le solite ruote con un po' di rami: perfino le guardie corrotte e i contadini compiacenti sono in allerta e non vogliono guai!

### IL CARROZZONE INFESTATO

Mentre le canaglie ragionano su come entrare, un carro pittoresco le sorpassa, diretto verso la città. L'impresario **Dardo Maglio**<sup>LI</sup>, un malebranche dalla pelle rossastra e nera, con vistose corna sulla testa, può essere convinto a trasportare i personaggi nascosti nel suo carro, solo se questi accettano di spargere la voce e fare da banditori volontari per tutta la giornata, facendo pubblicità alla sua Stamberga Gnaulante.

La Stamberga Gnaulante è un grande carrozzone allestito come una magione stregata, che per pochi petecchioni farà scorrere un brivido sulla schiena della canaglia più coraggiosa, o almeno così dice il proprietario. Il carrozzone è davvero infestato da una fantasima (**confinata**<sup>MA</sup> di *Magnitudo 2*), di nome Berenice, segregata per sempre in tale luogo da una vecchia maledizione. È lei che aziona i rudimentali meccanismi della Stamberga e provoca ogni altro effetto speciale dell'attrazione, causandone il grande successo in moltissime fiere del Regno. Lo spettro, tuttavia, non è crudele né ostile, e coopera con il lugubre impresario del carrozzone. Il motivo di questa insolita collaborazione? Dardo e Berenice sono innamorati e gestiscono insieme la Stamberga da anni.

Una volta che l'accordo è accettato, Dardo Maglio fa entrare i fuggiaschi nel suo carrozzone-stamberga, dove si troveranno in mezzo a una serie di improbabili e decisamente non spaventosi "effetti speciali": manichini mal truccati, nebbioline

colorate, stretti corridoi e animali impagliati che sbucano molto lentamente dalle pareti. Tuttavia, proprio quando il carrozzone arriva in prossimità del controllo alle porte della città, il volto spettrale di una donna appare attraversando le pareti: è Berenice, che può mostrare un nascondiglio segreto ai personaggi, ma in cambio obbliga a giurare che eseguiranno davvero l'accordo con l'impresario, pena una pesante maledizione su di loro.

Se le canaglie accettano e confermano la loro intenzione, Berenice li nasconde tra i corridoi segreti della stamberga e le guardie che ispezionano il carrozzone non li troveranno. Le canaglie sono finalmente riuscite a entrare in città!

### CAMUFFARSI, CORROMPERE, IMBROGLIARE, RUBARE DOCUMENTI

Se i giocatori hanno in mente altri espedienti per entrare in città (diversi dal cercare di corrompere le guardie, nascondersi nel solito carro di paglia o passare dalle fogne), allora il Condottiero dovrebbe assecondare i loro tentativi. È importante comunque far capire ai giocatori che si tratta di un controllo rigoroso, per una volta, e che essere scoperti è un pericolo che non possono permettersi: ci sono troppe guardie in giro per tentare azioni plateali o ricorrere alla forza!



## SCENA 2 – IL BRACCIO MANESCO DELLA LEGGE

Una volta entrate in città, le canaglie si rendono conto che le cose sono persino peggiori del previsto, e che tra le mura è ancora più difficile passare inosservati e non farsi notare. Attraversare la città per raggiungere il loro covo sarà decisamente complicato.

Mentre stanno valutando la situazione, una faccia conosciuta si avvicina. Si tratta di Tegame, una giovane canaglia (**fellone**<sup>11</sup>) appartenente a una cricca che fa parte della stessa banda dei personaggi, fedele ai Disonorevoli Ministri. Tegame avvicina i suoi “colleghi” e spiega che la situazione è tesa, confermando le informazioni date da Fra Turato: i membri della banda sono ricercati o arrestati, e lui stesso sta cercando un modo per nascondersi o togliersi dai guai!

Detto questo, Tegame li prova a rassicurare: lui non ha mai rinunciato alla Repubblica e conosce un nuovo nascondiglio dove alcuni ricercati si sono rifugiati, compreso il loro capobanda.

In realtà Tegame è un infame della fazione di Lucrezia, e ha tradito la Repubblica delle Canaglie per aver salva la vita, vendendo alle guardie tutti i membri della banda.

Il suo piano è molto semplice: convincere le canaglie a seguirlo e tendere loro un agguato, attaccandole all'improvviso insieme ad altre tre **guardie**.



## SCENA 3 – VITA DA PANTEGANI

Dopo essere sfuggite all'agguato di Tegame, le canaglie devono raggiungere il covo della banda al più presto, ma la città, come ormai hanno avuto modo di capire, è piena di altre guardie e cacciatori di taglie, e l'unica via sicura sembra essere un sotterraneo non sorvegliato. Questo luogo è conosciuto a chi è della zona, ma tutti se ne sono sempre tenuti alla larga. Si tratta della Topaia, un insieme di vecchie prigioni cittadine successivamente sgomberate a causa di allagamenti e integrate nella rete di canalizzazione sotterranea delle fogne locali. Non è altro che un postaccio labirintico e cadente, puzza in maniera nauseante, è invaso da liquami e muffa, talmente buio da non vedere a un palmo del proprio naso e infestato di ogni sorta di bestiaccia disgustosa.

Inoltre, leggende narrano che al suo interno si aggirino degli accrocchi arrugginiti di ferraglia, forse rianimati dalle muffe senzienti percolate qui dagli scoli di chissà quale laboratorio di cagliomanzia...

Per fortuna (o sfortuna, dipende dai punti di vista) una delle uscite della Topaia è nei pressi del loro covo. Insomma, non c'è altra soluzione che rimboccarsi le maniche e tapparsi il naso...

Questa sezione di segrete è lasciata completamente a piacere del Condottiero, che può utilizzare le trappole e le insidie proposte a pag. 74 del *Macaronicon*.

Possibili incontri casuali:

- **Sciame di topi**
- Nutria gigante (**tasso gigante**)
- **Rimasuglio di ferrivecchi**<sup>BE</sup>
- **Garbuglio di stracci**<sup>BE</sup>

## CONCLUSIONE

Finalmente le canaglie raggiungono il covo, ma trovano il loro capobanda morto stecchito al suolo, circondato da evidenti tracce di combattimento (ucciso da Lucrezia e dai suoi, anche se le canaglie probabilmente non lo sanno ancora). La situazione, neanche a dirlo, è decisamente tragica: la banda è stata sgominata, i loro compagni arrestati o uccisi, e tutti i beni, le armi e il bottino custoditi nel covo sono stati distrutti o sequestrati dalle guardie.

E adesso, cosa ne sarà della cricca?





# Sotto i Vassalli del Disonorevole

## — E P I S O D I O II —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 1° LIVELLO.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Nello scorso episodio, la cricca ha raggiunto il proprio vecchio covo, per poi scoprire che quest'ultimo era già stato scoperto e sgomberato dalle guardie, mentre tutti i loro ex compari e lo stesso capobanda sono morti, finiti in carcere o dispersi.

Non possedendo più nulla se non gli stracci e gli spicci che portano addosso, con una taglia sulla testa e in una città sconvolta da rastrellamenti e retate, c'è solo una cosa che possono fare per salvare la pellaccia: trovare una nuova banda che li protegga!

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Le canaglie devono trovare un nuovo rifugio sicuro e un nuovo patrono se non vogliono finire alla gogna, e questo vuol dire scegliere una delle quattro fazioni principali della Repubblica delle Canaglie presenti nelle vicinanze e piegare il capo alla nuova banda.

Ognuna delle bande presenti in città accetterà i nuovi arrivati, purché questi superino una prova di fiducia e abilità: spioni, incapaci e pendagli da forca non servono a nessuno... meglio che finiscano ai ceppi! La cricca sarà quindi messa alla prova e, se riuscirà a completare la missione assegnata, potrà far parte della fazione scelta.

Ci sono quattro possibili incarichi a disposizione delle canaglie per questo lavoretto, e il Condottiero può decidere se sarà sufficiente completarne uno a scelta o se ne saranno necessari di più.

### SCENA I - I QUATTRO MINISTRI

Per prima cosa, le canaglie devono decidere a quale nuova banda aderire, tra le quattro che si contendono il potere della Repubblica: i Ceppi di Mischia, l'Orchestra degli Immediosi, la Compagnia dell'Arsenico e l'Ordine del Grugno Rotto.

Il Condottiero può esporre le caratteristiche dei capibanda delle quattro fazioni ai giocatori, così da far scegliere in quale cercare di entrare; una volta compiuta la scelta, le canaglie dovranno cercare di ricordarsi il nome, il grado e il covo del capobanda designato, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 13.

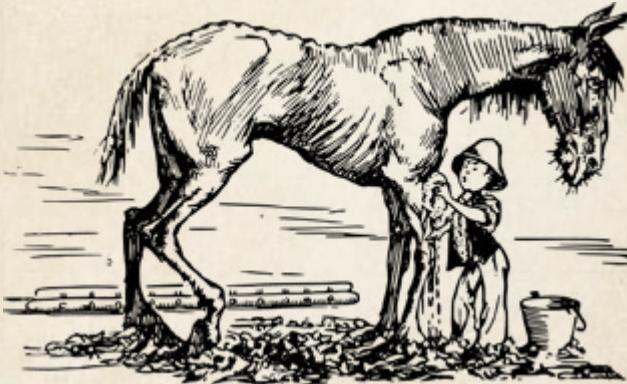
Se la prova riesce, sarà più facile per loro individuare il luogo in cui si nasconde la suddetta banda, e avranno vantaggio alle prove sociali nel cercarla e nel farsi ammettere al suo cospetto, altrimenti dovranno procedere cautamente.

Una volta trovato il capofazione prescelto, dovranno in qualche modo guadagnarsi la sua fiducia.

L'incontro con le bande non dovrebbe sfociare in risse o combattimenti, perché la cricca ne sarebbe rapidamente soverchiata. Dopotutto stiamo parlando di bande le cui gesta e leggende vengono decantate in tutto il Regno. Il Disonorevole Ministro insisterà perché la cricca dia prova del proprio valore riuscendo a trasformare uno o più rifugi presenti nei paraggi in veri e propri covi. Considerando la situazione disperata, è quantomeno necessario procurarsene di nuovi.

Di seguito ci sono quattro esempi di luoghi presso cui svolgere le prove di ammissione nella banda e trasformarli in nuovi covi per la stessa. Anche qui il Condottiero è libero di cambiare nomi o persino caratteristiche dei luoghi stessi in base a ciò che ritiene più opportuno per le proprie canaglie e per la regione scelta.

- “Da Lilla la Lorda”, una rosticceria nel cuore della città.
- “La Vendetta della Regina”, un piccolo battello che solca le più vicine acque.
- “La Loggia dei Guiscardi”, la sede locale del più importante circolo arcano del Regno.
- “Ippodromo Cittadino”, dove si svolgono le corse dei cavalli della regione.





La ricetta del famiglio pepato è da considerare una pergamena rara e, ovviamente, magica che può essere compresa solo da un personaggio in grado di lanciare l'incantesimo "Trova Famiglio." Se un personaggio trascorre 8 ore a studiare il contenuto della pergamena ottiene la capacità di evocare un famiglio pepato tramite l'incantesimo *trova famiglio*. Una volta letta e studiata, la pergamena si trasforma in un mucchietto di pepe macinato.

## SCENA 2 – COSE DA FARE IN CITTÀ\* QUANDO SEI MORTO

### Covo 1 - LA ROSTICCERIA “DA LILLA LA LORDA”

Questa rosticceria nel cuore della città\* è di recente apertura ed è specializzata nella produzione di delicatezze locali. L'attività è in mano a Lilla (**tenutaria<sup>AL</sup>**), donna di grande ambizione e capacità culinaria.

Dopo poco che l'attività aveva iniziato a ingranare, tuttavia, una giovane donna di nome Fenrica si presentò alla porta della bettola offrendo il suo aiuto come sguattera. La giovane era in realtà un'apprendista cagliomante e segregò la tenutaria nella cantina della sua stessa attività, costringendola a cucinare senza mai vedere la luce del sole.

Se le canaglie sconfiggono l'**apprendista cagliomante<sup>AL</sup>** Fenrica, il suo **famiglio pepato<sup>AL</sup>** e 2 scagnozzi **cultisti**, possono liberare la tenutaria, che sarà lieta di offrire la sua bettola come covo e regalare al gruppo un antico cimelio di famiglia (una *bussola rotta<sup>MC</sup>*). Inoltre, Fenrica porta il suo libro degli incantesimi e una pergamena con la sua ricetta speciale, del famiglio pepato.

### Granlusso: Rosticceria di Livello 2.

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 Speciale per livello della Rosticceria.

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

### Covo 2 - LA VENDETTA DELLA REGINA

La Vendetta della Regina è un piccolo battello che solca le più vicine acque della città o nei suoi pressi, come canali, fossati cittadini o piccoli fiumi. L'imbarcazione è condotta da una ciurma ridotta e scalagnata che ogni notte, sotto la guida di Baffonero (**acchiapparatti<sup>AL</sup>** gatto lupesco LN), che si guadagna da vivere cacciando topi per conto dei nobili locali.

Baffonero può essere convinto a trasformare la sua nave in un covo, solo se la cricca riesce a compiere un paio di lavoretti per lui.

La prima prova consiste nel trovare la grande tana della Rattucchiera, sconfiggerla e portargli almeno cento ratti morti.

Nella tana sono presenti 2 **sciame di topi**, assieme alla Rattucchiera (druido pantegano) pazza che li comanda. La Rattucchiera possiede il *Vello di Topo Posticcio<sup>AL</sup>*.

La seconda prova è sconfiggerlo a una partita alla Regina di Schiaffi<sup>LI</sup>, il suo gioco preferito (ma va bene qualunque altro Gioco da Bettola). Comunque vada la partita, l'acchiapparatti accetterà l'offerta della cricca se la prima impresa è stata portata a termine.



## VELLO DI TOPO POSTICCIO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Questa pelle di topo magica permette al personaggio di usare un'azione per lanciare l'incantesimo *metamorfosi* su se stesso per trasformarsi in un topo o in un topo gigante, con quest'unica differenza: in forma di topo o **topo gigante**, il personaggio mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Una volta utilizzato, il velo non può essere riutilizzato fino all'alba successiva.





### Granlusso: Trappoleria Livello 2.

Costruzione di trappole e armi di distruzione di ratti e altre bestiacce sono solo alcuni dei meravigliosi trucchetti che è possibile trovare a bordo della Vendetta della Regina.

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 equipaggiamento scadente a scelta tra quelli disponibili in base al livello del covo.

Livello 1. *bandana torna al sole<sup>MC</sup>, elmo del cercatore<sup>MC</sup>, tagliola, triboli.*

Livello 2. acido, fuoco arcaico<sup>MC</sup>.

Livello 3. tutti i precedenti ma privi della qualità scadente.

Inoltre è possibile vendere ratti morti al prezzo di 1 moneta di rame l'uno.

### Covo 3 - La Loggia dei Guiscardi

Un edificio elegante e lussuoso in pieno centro cittadino è la sede locale della Loggia dei Guiscardi, il più importante circolo arcano del Regno.

La Loggia, di recente, sta affrontando difficoltà con una nuova terribile minaccia: la Imperium Gabellum Mortivorum, una serie di dazi e tasse imposte da Equimpero sul recupero e sulla vendita della chincaglieria magica, il tipo di affari che ha reso così potenti i guiscardi del Regno.

Dama Melissa (**bagatto<sup>MA</sup>**), membro della Cancelleria Segreta della Loggia, è disponibile a trattare con le canaglie per aprire una rete di contrabbando di oggetti non tassati. Purtroppo Velvisso da Montenotte (anche lui **bagatto<sup>MA</sup>**), un altro membro locale della Loggia, si oppone strenuamente a questa iniziativa. Se la cricca vuole il supporto di Melissa, deve occuparsi del problema. La questione può essere risolta in molteplici modi: trovare informazioni su Velvisso che possano metterlo nei guai, ingannarlo, convincerlo a una gara di magia e trucchetti, o qualsiasi altra idea venga fuori dai giocatori. Per rendere tutto più facile, Velvisso sembra proprio avere tutti i peggiori vizi e vizietti del mondo!

### Granlusso: Borsa Nera livello 2.

### Covo 4 - L'IPPODROMO CITTADINO

Le corse di cavalli che si tengono in questo ippodromo sono famose in tutta la regione.

Randello Raglio il "Mefitico" (**duellante<sup>MA</sup>** malebranche) è disponibile a offrire l'ippodromo come covo per la banda in questione. Purtroppo però l'indomani si svolgerà una gara, e al povero diavolo sono stati sottratti alcuni cavalli. Se non trova il modo di recuperarli sarà costretto ad annullare la corsa e a cedere l'ippodromo alla famiglia Manzo, con la quale è indebitato.

La proposta che il Mefitico fa alle canaglie è semplice e si chiama "Fuori in sessanta clessidre": le canaglie devono recuperare i cavalli rubati in una sola notte, ovvero in sessanta Clessidre da un Rintocco (circa 10 ore in tutto).

Cinque cavalli da galoppo sono stati donati dai ladri a un comandante dei lanzichenecchi imperiali, membro dell'avanguardia.

guardia altomanna giunta di recente in città, e al momento si trovano nella stalla della Locanda dei Foresti\*.

Il sesto cavallo, invece, è una vecchia mustanga malandata chiamata "Eleonora la Scialba", ma con un grande valore affettivo per il Mefitico.

La mustanga è in realtà una statuina del potere meraviglioso: *La Mustanga di Peltro<sup>AL</sup>*, ed è finita tra le mani di un pericoloso infame chiamato Raimondo Calitri (**tagliagole<sup>MA</sup>**) e i suoi 4 scagnozzi (**maramaldi<sup>LI</sup>**).

Se i personaggi riescono a riportare la statuetta e i cinque cavalli, otterranno la gratitudine del Mefitico e con essa anche un nuovo Covo.

### Granlusso: Scuderie livello 2.

## SCENA 3 – L'ASTA TOSTA

Ottenuto il covo, il Disonorevole Ministro accoglie ufficialmente la cricca nella banda, e premia le canaglie invitandole a un'asta segreta di ciarpame magico che si terrà quella sera in un magazzino abbandonato. I capitani delle guardie e vari pezzi grossi della città sono stati allertati, corrotti e compromessi, quindi non c'è pericolo di retate.

Saettano Lampolesto, Cavaliere di Malto e Mercante Onesto, è un venditore che gira tra le città, raccogliendo e vendendo una quantità sproporzionata di chincaglieria fandonica e incantata. Si dice che questa sera non ci siano le solite truffe, ma addirittura qualcosa che abbia un vero valore!

Di seguito gli oggetti in vendita:

*Anello di Capitan Fracasso<sup>LI</sup>  
Arma lunatica<sup>MA</sup>  
Calice del cantiniere<sup>MA</sup>  
Katania<sup>LI</sup>  
Martello di-strutto<sup>LI</sup>  
Moneta della Superstizione<sup>LI</sup>  
Ponzonetto Millestrati Multifunzione<sup>LI</sup>  
Pozione di Fumarea<sup>LI</sup>  
Scudo Biscottato<sup>MA</sup>  
Straccio bagnato di piastre in ghisa<sup>LI</sup>*

## CONCLUSIONE

Finita l'Asta Tosta, nel magazzino irrompe improvvisamente un gruppo di lanzichenecchi, mentre il tetto viene dato alle fiamme!

Nonostante il Ministro si fosse messo d'accordo con le autorità cittadine, qualcuno ha assoldato un piccolo contingente dei masnadieri presenti in città per organizzare un pestaggio colossale e sgominare l'intera banda: ma chi può essere stato?

Il mercante e il Disonorevole Ministro si dilegueranno in men che non si dica. Le canaglie dovranno seguire rapidamente l'uno o l'altro, o farsi largo con la forza o con l'inganno tra gli altomanni. In ogni caso, il lavoretto si chiude con l'ennesimo fugone, o un po' di sangue, fiamme e coltellate.

Dopo essere scampate al nuovo agguato, le canaglie passano al livello 2: il mistero di chi ha ordito questo agguato sarà svelato nei prossimi episodi!

# La Cricca del Trucido

## INTERMEZZO I

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 2° LIVELLO.

Lo scopo di questo intermezzo è quello di gestire il passaggio al secondo livello, godersi i privilegi della nuova banda, svagare un po' rispetto alla trama più stringente della campagna e incamerare un po' di denaro ed esperienza.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Mentre il nuovo capobanda, ovvero il Disonorevole Ministro, e la sua consorteria più ristretta discutono e indagano su chi abbia condotto l'assalto contro di loro durante l'Asta Tosta, le canaglie sono lasciate libere di gozzovigliare un po' e prendere dimestichezza con il nuovo covo.

Dopo qualche giorno, il Disonorevole irrompe nel covo della cricca e fornisce loro dei nuovi documenti contraffatti, che li terranno lontani dall'attenzione delle guardie almeno per un po'. In cambio dovranno dimostrare nuovamente il loro valore con un lavoretto "facile facile", o almeno così lo ha definito lui.

Negli ultimi giorni, fuori dalle mura della città, in un villaggio a circa mezza giornata di cammino chiamato Tor Pagnottara\*, una cricca della loro stessa banda, capitanata dal cosiddetto Trucido, ha iniziato a dare di matto. Si dedicano con eccessiva violenza alle loro malefatte, urlano e minacciano chiunque gli capitì a tiro e soprattutto rischiano di attirare troppo l'attenzione delle guardie.

Le canaglie devono quindi raggiungere il villaggio e dare una bella lezione ai colleghi sbandati.

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La Cricca del Trucido sta davvero esagerando, e da giorni ormai, ma la verità è che il Trucido è finito sotto il controllo di Venticella, un'avvicinata, ovvero un **folletto**<sup>MC</sup> alle dipendenze del Fato Padrino, che per suo conto intende gestire una piccola cosca di criminali.

Il Trucido è quindi soltanto un sottoposto di Venticella, che lo usa per diffondere nel circondario delle partite di Presenzio<sup>MA</sup>, un distillato proibito in tutto il Regno.

### SCENA I – LUNGO LE STRADE CHE NON PORTANO MAI A NIENTE

Dopo rifornimenti, istruzioni e raccolta di dicerie, la cricca lascia il covo e si dirige verso Tor Pagnottara\*.

Lungo la via, un leggero incanto di Venticella causa smarrimento e confusione alle canaglie, che si ritrovano sperdute in una campagna brulla e abbandonata. Per venirne fuori e trovare il villaggio, è necessario imboccare una Strada che non va da nessuna parte, che si può trovare nel Manuale di Ambientazione.

Perdersi o essere incapaci di proseguire causa giorni all'addiruccio e smarrimento nella landa, ma riuscire a seguirne il

tracciato, magari tramite incontri, scontri e raccolta di informazioni, porta a Tor Pagnottara\*.

### SCENA 2 – VILLCI E VILLANI

Giunte al villaggio, le canaglie scoprano che questo è ormai da parecchi giorni afflitto da taglieggi, minacce e spaccio di intrugli da parte della Cricca del Trucido, e la gente del posto è ormai sull'orlo della violenza.

Le poche guardie del paese sono state cacciate via a pedate e minacciate, e il capovillaggio adesso può contare solo su una ronda di **folla inferocita**<sup>MA</sup> per pattugliare le strade.

Se la cricca si comporta in maniera losca o si fa riconoscere come parte della Repubblica delle Canaglie, subisce bastonatura forzata, gogna ed esilio da parte della folla.

Se invece le canaglie si muovono bene, cercano contatti e si aggirano con cautela intorno, potrebbero trovare in giro parte della clientela e dei complici della Cricca del Trucido.

Peccato che questi però siano molesti, legati al Trucido e soggiogati dagli effetti del Presenzio. Se infastiditi o se capiscono che le canaglie sono ostili al Trucido e a Venticella, faranno di tutto per venderle al Trucido e ai suoi.

### SCENA 3 – DELITTO SULLA CARRARECCIA

Alla fine delle loro peripezie, le canaglie scoprano che il Trucido e i suoi hanno il loro covo e la loro distilleria lungo una carrareccia dal lato opposto a quello da cui la cricca proviene, rispetto al villaggio. I loro avversari sono tutti **banditi** e **malviventi** umani, tranne il Trucido che è un capobandito selvatico (**capo dei banditi**).

Venticella potrebbe intervenire durante la mischia risolutiva (essendo un folletto può essere sconfitto ma è molto difficile da uccidere) ma preferirà tenersi in disparte, abbandonare i propri sgherri e meditare vendetta contro le canaglie, riservandosi di tornare a mettere loro i bastoni tra le ruote in futuro.

### CONCLUSIONE

Se le canaglie hanno danneggiato quanto basta il Trucido e la sua cricca - anche solo denunciandoli alla folla inferocita o incendiando la loro distilleria, il lavoretto può dirsi completato con successo. Il loro Ministro le ricompenserà garantendo loro 1 Favore (uno solo per tutta la cricca) e la possibilità di tenersi tutto il denaro trafugato al Trucido e ai suoi.



# Colpo Grossso al Bigatto Rosso

## — INTERMEZZO II —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 2° LIVELLO.

Lo scopo di questo intermezzo è quello di raggiungere il terzo livello, sperimentare la regola dei Bagordi e le potenzialità caricaturali di Brancalonia, svagare un po' rispetto alla trama più stringente della campagna e incamerare un po' di petecchioni.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Il Disonorevole Ministro ha concesso una settimana di libera uscita a tutti i suoi sgherri; a quanto pare le operazioni di rastrellamento e "latitanza zero" in città sono sospese per qualche tempo, e un giro di monete nelle tasche delle guardie garantisce un minimo di libertà di manovra per tutti. Dopo aver beneficiato degli effetti di un riposo lungo nel proprio covo, le canaglie possono darsi ai Bagordi<sup>MA</sup>.

Dopo qualche giorno, il Ministro trascina fuori da giacigli sfatti e laidi postribili i propri scagnozzi e propone loro un nuovo lavoretto: si tratta di una cosa complessa e delicata, ma se - hai visto mai - le canaglie dovessero farcela, la loro Nomea e il loro rango nella Banda si alzerebbero decisamente.

È il momento di colmare uno dei più grandi sogni delle canaglie del Regno: rapinare la casa da gioco del Bigatto Rosso!

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Il Bigatto Rosso è una lussuosa e famigerata casa da gioco galleggiante, che sta per arrivare in città o nei suoi pressi (canali, fiumi, laghi o coste vanno bene allo stesso modo).

Il barcone è stato verniciato di rosso e interamente decorato per rappresentare un grosso e lento bigatto. Probabilmente, la chiatta sta andando verso sud per non pagare le gabelle imperiali e tenersi lontana dalle truppe altomanne che stanno invadendo il Regno. Ma c'è di più, e un informatore del vostro capobanda ha fatto la soffiata: il Bigatto Rosso trasporta tutte

le ricchezze di anni di attività del suo misterioso tenutario, che erano accumulate nelle banche di Elevezia, per trasferirle lontano dagli imperiali, forse in Volturnia, forse a Zagara, forse a Costantinopoli, chi lo sa...

Rapinare questo incredibile tesoro galleggiante è il sogno di ogni canaglia, ma per salire a bordo bisogna essere giocatori famosi, essere stati formalmente invitati e versare una quota d'ingresso mirabolante.

Le canaglie hanno solo un giorno e una notte per trovare il modo di salire a bordo, prendere il malloppo e farla franca, prima che la nave prosegua verso sud.

### SCENA I – L'INVITO

Per prima cosa, le canaglie devono trovare un modo di farsi invitare a bordo, quando, al tramonto, il Bigatto Rosso arriverà ai moli designati. Il misterioso tenutario manderà infatti i suoi emissari a invitare solamente notabili cittadini, aristocratici danarosi, noti giocatori del posto e qualche pollo da spennare. Poiché evidentemente le canaglie non fanno parte delle prime tre categorie, è verosimile che esse dovranno rubare o falsificare documenti, camuffarsi, imbrogliare, sequestrare i veri invitati, oppure spacciarsi per gonzi pieni d'oro da buttare via. Se ai giocatori non vengono idee migliori, basterà agghindarsi da altezzosi cicisbei o bolsi mercanti, andare a una delle case da gioco cittadine più celebri e perdere denaro alle Minchiate come se non ci fosse un domani. Più le canaglie si comporteranno vistosamente, da ingenui perdenti e tronfi spacconi, più facilmente saranno notate e invitate.



## SCENA 2 – LA QUOTA D'INGRESSO

Una volta ottenuto un Invito ufficiale, le canaglie possono recarsi ai moli dove attraccherà o è già attraccato il Bigatto Rosso. Devono presentarsi in abiti consoni, cedere ogni tipo di arma, armatura o gingillo che possa sembrare pericoloso, e convertire immediatamente 1000 gransoldi a testa in gettoni di gioco, più altri 100 di quota d'ingresso a fondo perduto. Questa cifra verrà stanziata dal Disonorevole Ministro, con un ovvio accordo di restituzione. A bordo della chiatte circolano solo gettoni privi di valore. Inutile dire che anche se dovessero vincere o rubare fortune in gettoni dorati, niente di tutto questo avrà valore se non passeranno tranquillamente alla cassa al momento di andarsene, per riscuotere le vincite e convertire i gettoni.

## SCENA 3 – AZZARDO!

Salite a bordo, le canaglie si ritrovano in un locale sfarzoso e riccamente decorato, con numerosi tavoli da gioco e altri intrattenimenti. Cibo e bevande sono gratuite e si può giocare alle Minchiate o a diversi altri giochi da bettola di lusso.

Al centro della sala c'è un enorme cilindro di vetro: un acquario nel quale è presente una **anguana<sup>MA</sup>** dall'aria disgustata, che nuota su e giù e controlla chiunque si azzardi a barare.

Alle pareti delle sale da gioco secondarie sono appoggiati dei trabiccoli automatici di legno e finiture di metallo: i Tira Dadi automatici!

Inserendo 1 gettone si può tirare 3d6. Con tre numeri uguali si vincono 10 gettoni, tranne nel caso escano tre 7: in quel caso si vince 100 volte la posta!

### LA RISSA MENA

Al piano della stiva, tutta la notte si tengono incontri di lotta e combattimenti a mani nude (e non letali). In particolare a mezzanotte inizia l'evento principale: la Rissa Mena, un combattimento tra lottatori e lottatrici in maschera, che entrano in una grande gabbia uno dopo l'altro, e in cui solo l'ultimo rimasto in piedi un'ora dopo prenderà tutto il mon-tepremi.



Alcuni lottatori: Raimondo Misterioso (gatto lupesco con "619" scritto sulle brache), Il Grande Varietà (morgante), Il Beccamorto (malebranche nerboruto), Giovanni Cena (inesistente con polsini, pantaloni e catena d'oro), Il Sasso (marionetta in pietra muscolosa e sproporzionata) e infine L'Uomo Lonza (selvatico con tratti da tigre). Nella gabbia, dopo i primi due KO viene invitata a entrare anche gente dal pubblico e ci si può distinguere in acrobazie e schiaffoni.

Durante la Rissa Mena si vede su un palchetto una figura che fuma un sigaro, seduta a un tavolaccio pieno di bottiglie. A ogni respiro gli si illumina la folta barba rossa mentre il resto è nascosto in penombra. Si tratta di Benedictus il Terribile, il vero tenutario del Bigatto Rosso, un **orco cattivo<sup>MA</sup>** che si occupa da decenni di gioco d'azzardo, ricettazione e tratta delle anguane.

Benedictus non si mostrerà mai nel ponte principale del barcone, lasciando gli onori di casa a dei fidati attendenti, ma trascorrerà un paio d'ore nel ponte combattimenti, appassionato com'è da sangue e violenza. Durante questo lasso di tempo, le canaglie potrebbero riuscire a trafugargli le grandi chiavi cattive alla cintura, e con quelle aprire la grande serratura cattiva della sua cabina, sul ponte superiore, quella dove tiene gli incassi del Bigatto Rosso.

L'impresa è difficile da realizzare: il Bigatto Rosso è carico di **tagliagole<sup>MA</sup>** al soldo di Benedictus, più un buon numero di biscazzieri, attendenti e servitori troppo impauriti per tradirlo. Tuttavia l'**anguana<sup>MA</sup>** prigioniera, nonostante collabori con lui, è pronta a fregarlo in ogni momento, in cambio della libertà e/o della morte del suo padrone. Se le canaglie riescono a farsi amica l'anguana, qualche lottatore sconfitto o qualcun altro a bordo, sapranno delle grandi chiavi cattive e della cabina al ponte superiore.

### IL MALLOPO

Nella cabina di Benedictus sono custodite casse e casse di monete d'oro, pesanti quintali. Tanto pesanti che il pavimento della cabina è inclinato paurosamente verso il basso e rischia di crollare. Dopo essere riusciti a entrare qui e aver arraffato manciate d'oro, un diversivo potrebbe essere quello di far piovere quelle migliaia di monete sugli ospiti della sala da gioco e scappare durante il tafferuglio.

## CONCLUSIONE

Dopo essersi fatto restituire (con gli interessi del 200%) il denaro prestato, il Disonorevole capobanda accoglierà a braccia aperte le canaglie vittoriose e le nasconderà alla furia di Benedictus, sempre che sia ancora vivo. Dopotutto, l'orco cattivo se la prenderebbe anche con tutta la banda, se sapesse chi è stato a organizzare tutto.





# Una Tranquilla Riunione di Covominio

## — E P I S O D I O III —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 3° LIVELLO.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Si spera che al termine degli scorsi lavoretti, le canaglie si siano distinte tra le varie cricche della nuova banda, come scagnozzi affidabili, tirapiedi esperti e sgherri capaci.

Per questo motivo, il loro nuovo capobanda ha deciso di prenderli con sé per la prossima "Riunione di Covominio", l'incontro in territorio neutrale di tutte le bande superstiti, per decidere il da farsi e sedare gli antichi rancori (in un modo o nell'altro).

La riunione è indetta nella vecchia bettola abbandonata di Casabranca\*, in un quartiere degradato e neutrale della città. Ogni esponente di rilievo della Repubblica presente nella regione è tenuto a partecipare.

E così anche le nostre canaglie.

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Se i giocatori non hanno affrontato le due (o più) sessioni opzionali precedenti, bisognerà comunque portare i personaggi al livello 3. In questo caso, i Condottieri possono spiegare ai giocatori che i loro personaggi hanno trascorso un paio di mesi nella nuova banda, compiendo una bella serie di malefatte, e si sono quindi guadagnati il rango di "canaglie matricolate".

A ogni modo, durante la Riunione di Covominio le canaglie, comprese quelle appartenenti alla cricca dei giocatori, possono presentare problemi, richieste e discussioni varie ai quattro Disonorevoli Ministri. Tutte le canaglie della Repubblica dovranno trovare il modo di cooperare e fare fronte comune sull'annosa questione della calata Altomanna, senza comunque dimenticare i problemi minori da risolvere.

### SCENA I – IL (DIS)ORDINE DEL GIORNO

La tensione all'interno di questa riunione di covominio si può tagliare con una lama, ma è meglio non snudare neanche un coltello da burro o potrebbe finire parecchio male.

Queste assemblee non sono mai state tranquille e mai lo saranno, dopotutto si tratta di mettere insieme un mucchio di canaglie che lavorano per bande diverse in un unico e angusto luogo, ma bisogna fare di necessità virtù e per una volta un nemico comune tiene insieme le quattro fazioni.

Prima di affrontare le questioni più annose, i Ministri vogliono togliersi dai piedi i problemi minori e delegarli a sottoposti di rango più basso: proprio come le nostre canaglie.

Ecco alcuni esempi, che il Condottiero può decidere se utilizzare come spunto per un piccolo lavoretto.

#### UN PANTEGANO SOTTO SFRATTO!

La cantina di uno dei covi è mezza allagata, quindi il vecchio proprietario l'ha affittata a un pantegano di nome Teomondo. Solo che, all'insaputa di tutte le canaglie del covo, il locale è stato subaffittato plurime volte fino a formare una colonia di pantegani: la situazione è fuori controllo.

#### IL FANTASIMO DELL'OPERAIO

Durante dei lavori nel sottotetto di un altro edificio in mano alla Repubblica delle Canaglie, un operaio è morto schiacciato da un antico organo a canne abbandonato nel solaio e la cosa lo ha tanto indispettito da trasformarlo in un **confinato<sup>MA</sup>**. Da due anni suona questo organo cercando di completare la melodia che stava strimpellando prima dell'in-



cidente, ma non ne è capace minimamente. I vicini hanno intimato più volte di chiamare le guardie per disturbo della quiete, la situazione va sedata.

### GLI ARCIMBOLDI SORTUNATI

Quasi tutte le canaglie amano vino, carne, pane e formaggi: “le verdure mangiatele tel!” si usa dire spesso. Per questo motivo, nella dispensa di uno dei covi sono rimaste a marcire all’infinito frutta e verdura, fino a che queste non hanno perso coscienza. Ne sono nate due famiglie di arcimboldi, una di frutta e una di verdura appunto; i capifamiglia litigano da sempre ma i figli maggiori (Ravaneo e Prugnetta) delle due fazioni si amano segretamente. Bisogna trovare una soluzione, perché il covo necessita di nuovo del proprio Granlusso.

### IL FAMIGLIO FORMAGGINO

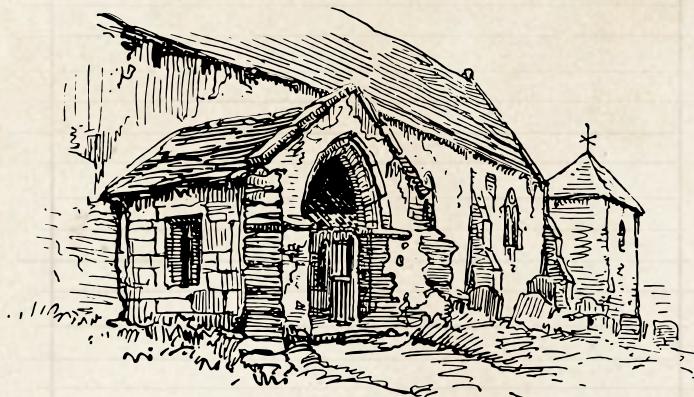
Un cagliomante ha abbandonato il suo famiglio formaggino nel palazzo prima di andarsene. Dapprima deluso e amareggiato, il famiglio ha poi trovato conforto nel fondersi con della muffa del posto, diventando un **alimentale<sup>AT</sup>** di Gorgonzola, in continua crescita, che rischia di far ammuffire tutto il covo.

## SCENA 2 – PROBLEMI, PROBLEMI E ANCORA PROBLEMI

Se gli viene assegnato uno dei problemi di covominio da risolvere, la cricca dovrà eseguire l’incarico e tornare al Casabranca\* entro la mezzanotte, mentre i Disonorevoli e gli altri esponenti di alto rango della Repubblica dovranno dedicarsi a problemi più riservati e scottanti, come capire chi ha causato l’incendio e l’agguato all’Asta Tosta. E come fermare la calata dello Imperatore al nord.

L’incarico assegnato alle canaglie dovrà essere risolto nella maniera più discreta possibile, senza attirare l’attenzione, ammazzare nessuno o fare caciara in giro.

Se il problema viene risolto, la cricca tornerà al covo con un vantaggio relativo a esso, utile nella Scena 4.



## SCENA 3 – TRADIMENTO!

I rappresentanti delle quattro fazioni della Repubblica presenti in città chiedono se i vari problemi sono stati risolti e come, per poi chiedere ai personaggi di proporre cambiamenti e migliorie per il covo, il futuro della città, la situazione della guerra, ma soprattutto l’elezione del nuovo amministratore.

Mentre le canaglie si prodigano in infinite discussioni, avviene un improvviso colpo di scena. Due dei Disonorevoli Ministri iniziano a versare sangue dalla gola o cadono con la testa sul tavolo, avvelenati a morte. Il quarto Disonorevole, chiunque sia, invece ghigna e si prepara a un pubblico spiegone come solo un cattivo da teatrino farebbe. Con un gesto suadente, il personaggio si tramuta in Lucrezia di Almaviva, l’Asso di Coltelli, una delle Infami più odiate e pericolose del Regno, ex pezzo grosso della Repubblica, prima di venirne bandita per le sue azioni scellerate.

In qualche modo, Lucrezia ha recuperato l’Elmo di Scippo, il leggendario artefatto appartenuto al Re dei Ladri e fondatore del codice delle canaglie, e grazie ai suoi poteri è riuscita a camuffarsi da Disonorevole e teletrasportarsi in varie città del Regno.

Il suo scopo? Lucrezia è stata assoldata dai nobilotti locali per portare a compimento il programma “latitanza zero” e ottenere dalle taglie un mucchio di denaro.

Mentre conclude il suo patetico spiegone, Lucrezia punta la balestra verso il quarto capofazione e lo abbatte in un sol colpo. A quel punto, tra le canaglie all’interno del Covominio scoppia un caos di accuse, bottigliate in testa, bestemmie e lame snudate.

## SCENA 4 – ATROCITÀ, TERREMOTO E TRAGEDIA!

A questo punto, le canaglie saranno nel mezzo di una bella scena di “tradimento e colpo di stato” all’interno della locale branca della Repubblica. Tutte le uscite sono sbarrate dall’esterno ed è impossibile scappare.

Lucrezia vuole sistemare tutti i presenti in un colpo solo: l’unica via di sopravvivenza è combattere e sopravvivere finché non giunga un aiuto.

Chi ha completato le missioni previste nella Scena 2, può però godere dei vantaggi relativi:

- i pantegani di Teomondo genereranno confusione e impegneranno alcuni avversari;
- l’amministratore inesistente conferisce un vantaggio a un tiro a ogni turno a una canaglia diversa, bloccando e ostacolando un nemico;
- il famiglio formaggino può offrire parte del proprio corpo muffoso come antidoto per il veleno di Lucrezia;
- il fantasimo spaventerà gli avversari ogni 2 turni, infliggendo loro svantaggio ai tiri per colpire;
- gli arcimboldi assisteranno chi cade a terra morente, stabilizzando in automatico tramite un intruglio di erbe e ortaggi qualunque alleato arrivi a 0 punti ferita durante il combattimento.
- Varie ed eventuali a discrezione del Condottiero.



Durante la serata, inoltre, tutti i presenti, tranne gli Infami e quelli che hanno deciso di non bere vino nella Scena 1, sono stati avvelenati.

Ogni canaglia colpita deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, o essere avvelenata per 1 ora, quindi agire con svantaggio; se hanno l'antidoto del famiglio formaggino, il primo giocatore ad agire secondo iniziativa può usare la sua prima azione per somministrare l'antidoto a tutto il gruppo.

Lo scontro è a ondate e procede come segue:

A discrezione del Condottiero, ogni ondata potrebbe entrare in gioco ogni due o tre turni di combattimento.

- All'inizio le canaglie affronteranno a oltranza coppie di **tagliagole<sup>MA</sup>** e **pagani<sup>MA</sup>**, ovvero gli Infami traditori che un tempo appartenevano alla Repubblica e che ora si sono venduti a Lucrezia.
- Sopraggiunge **Lucrezia<sup>AL</sup>**, accompagnata da un **bagatto<sup>MA</sup>** e da un **comandante<sup>MA</sup>**, i suoi due sgherri principali: il comandante proteggerà Lucrezia e il bagatto opterà per fare più danno possibile.
- Quando Lucrezia scende a 0 punti ferita o dopo 3 turni totali, dall'ingresso irrompono guardie e cacciatori di taglie, affinché Lucrezia venga portata via dai suoi sottoposti.

- Sul finale, come se ancora non bastasse, Lucrezia, viene portata via esclamando “**ZOLFERANO!**”. Il terreno si squarcia e dalle viscere degli inferi fuoriesce un **malacoda<sup>MA</sup>**. Infami e guardie si ritraggono spaventati e per 5 turni tutte le canaglie lo affronteranno, pur rendendosi conto di trovarsi di fronte un nemico ben più forte di loro.

## CONCLUSIONE

Per fortuna o per disgrazia, il Casabranca era una costruzione in rovina. La battaglia con Zolferano danneggia gli ultimi pilastri cadenti che reggevano il tetto, e a un tratto l'intero rudere minaccia di cadere sui presenti. A quel punto, Infami e guardie sono i primi a scappare, e nessuno bada più alle canaglie, visto che ormai anche Lucrezia è andata.

Qui i personaggi dovranno scappare a più non posso, mentre un diavolo li sforza alle spalle, l'edificio in cui si trovano sta cadendo loro addosso e tutta la città scatta in allarme. Con tutti i covi compromessi, i Disonorevoli Ministri morti o scomparsi, le canaglie superstite non possono fare altro che fuggire nuovamente dalla città e darsi alla macchia in attesa di riorganizzarsi.

Lucrezia di Almaviva, complotti, malacoda, l'Elmo di Scippo... ma cosa sta succedendo?



# La Banda del Gobbo

## INTERMEZZO III

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 4° LIVELLO.

Lo scopo della sessione è quello di sopravvivere al fattacco della Riunione di Covominio, trovare un nuovo rifugio fuori città e riorganizzarsi prima di poter contrattaccare Lucrezia e i suoi tirapièdi. Se si decide di usare l'esempio qui riportato, bisogna considerare che questo riprende personaggi e situazioni visti negli Intermezzi 1 e 2.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

In fuga (nuovamente) dalla città, la cricca scappa tra le campagne e raggiunge una locanda sperduta, gestita da un tenutario che si dice provenga dal misterioso Disoriente. Qui le canaglie verranno immediatamente accusate di un delitto che (per una volta) non hanno commesso, e un capitano delle guardie locale si mette sulle loro tracce.

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

L'unico rifugio a disposizione delle nostre sfortunate canaglie è presso i briganti di strada della Banda del Gobbo, una banda di rango inferiore che chiede loro un aiuto in cambio del suo rifugio. Occuparsi del rivale che gli sta portando via il territorio... E chi poteva essere se non quello scellerato del Trucido? Le canaglie dovranno chiudere i conti con lui e la fata Venticella, rimandandola nella Cuccagna una volta per tutte.

Dovessero riuscire a sconfiggere la creatura fatata, otterranno informazioni ulteriori su quanto sta accadendo nei dintorni.



### SCENA I – DELITTO ALLA LOCANDA SERINDIA

Dopo essere sfuggita per un pelo alla devastante Riunione di Covominio dello scorso episodio, ogni cricca ha lasciato in tutta fretta la città e si è inoltrata nelle campagne della contrada, perdendo di vista gli altri fuggitivi.

Dopo il passaggio di livello, un riposo lungo e un riassunto della situazione, l'appuntamento con tutti i compari è per qualche giorno dopo alla Locanda Serindia\*, un postaccio malfamato in mezzo alla campagna, dove i fuggiaschi potranno riorganizzarsi.

Prima di arrivare alla locanda, se il Condottiero lo ritiene opportuno, ogni cricca può incontrare dei pericoli tipici delle terre selvagge della regione: bestiacce (**serpegatti**<sup>MA</sup> o **bonaci**<sup>LI</sup> o **burinoceronti**<sup>BE</sup> o **oltremarmotte**<sup>BE</sup>), **guli**<sup>LI</sup> o qualsiasi altro inconveniente.

Man mano che le cricche arrivano alla locanda, prendono posto furtivamente ai tavoli ed è possibile giocare a dei giochi da bettola, magari aspettando che tutte le cricche si radunino.

A quel punto, con un qualsiasi pretesto, è necessario scatenare una rissa contro la marmaglia locale... solo che questa volta ci scappa il morto!

In realtà il "morto" è già morto per conto suo: si può trattare di un contadino locale che ha avuto un colpo fatale dopo essersi ingozzato di vino e salsicce, una canaglia della città della banda dei personaggi, ferita durante la riunione di Covominio e arrivata alla locanda solo per schiattare sul posto, o di un malcapitato che si è preso un colpo in testa da parte del Serindio, il sordido tenutario del posto (e che tutto è tranne che Serindio).

Fatto sta che, quando ci scappa il morto, le risse diventano un affare serio, e le cricche sono costrette a disperdersi ancora una volta.

Nel frattempo, sul luogo del delitto arriva il capitano delle guardie locale (che utilizza le statistiche del **lanzichenocco ufficiale**<sup>LI</sup>), un inflessibile quanto grezzo individuo di nome Girardo. Il Maresciallo Girardo capisce subito la vera causa di morte del malcapitato, ma le taglie sulle canaglie sono troppo alte e decide così di rastrellare la zona ("la SUA zona!") per



cercare di catturarne il più possibile, tanto più che gli è giunto orecchio della situazione di "latitanza zero" della vicina città e vorrebbe ingraziarsene i nobilotti. Da quel momento in poi, con la sua "Squadra Anticanaglie" da una dozzina di guardie, batterà tutta la contrada in cerca delle varie cricche.

## SCENA 2 – LA BANDA DEL GOBBO

L'unico altro posto per nascondersi della zona è il covo della Banda del Gobbo, un'accozzaglia di briganti da quattro soldi che di solito imperversa nella regione, cercando di tenersi lontano da Girardo e i suoi.

Il Gobbo è davvero un esponente di questo popolo misterioso, proveniente dai Monti della Corona. A differenza di molti suoi simili, è prudente, astuto e calcolatore. La sua banda cade a pezzi ma è tutto quello che ha, la sua vera famiglia, e farà di tutto per tenerla e farla sopravvivere.

Quando arrivano le cricche dalle sue parti, le accoglie nel suo covo (un minuscolo insediamento di carbonari in mezzo alla foresta) e promette di farle stare al sicuro o far loro lasciare in sicurezza la regione, in cambio di una mano contro il Trucido.

Lo scriteriato capocricca incontrato già nell'Intermezzo 1 è tornato e ora vuole strappargli il suo territorio. Ormai agisce come un cane sciolto, non più riconosciuto dalla banda di cui le canaglie fanno parte. E la sua cricca a cosa deve tutta questa sicumera?

Oh, è molto semplice... il Trucido e il Maresciallo Girardo sono fratelli!

Il Gobbo, dopo aver garantito sbobba, rifornimenti e un breve riposo nei suoi capanni, chiede alle canaglie di partire per togliergli di torno il Trucido, che a quanto si dice utilizza il vecchio mulino lungo il fiume come nascondiglio.

## SCENA 3 – IL RITORNO DEL TRUCIDO

Quel dannato del Trucido non vede l'ora di prendersi la sua rivincita contro chi lo ha umiliato solo poche settimane prima. Con lui c'è sempre Venticella, che non fa altro che rinfocolare la sua rabbia e il suo desiderio di vendetta.

Se per caso il Trucido e i suoi erano stati eliminati definitivamente, Venticella li ha riempiti di segatura di fanfaluco e li ha rianimati come **spauracchi<sup>BE</sup>**, rendendoli ancora più pericolosi e sinistri.

La battaglia è alle porte e la cricca se la dovrà vedere sia con la banda del Trucido, che con la Squadra Anticanaglie.

La banda del Trucido è composta da **maramaldi<sup>LI</sup>** e **tagliagole<sup>MA</sup>** umani, la squadra di Girardi è composta da **guardie** umane, mentre i due fratelli sono rispettivamente un **capo dei banditi** e un capo delle guardie (che utilizza le statistiche di un **lanzichenecco doppio soldo<sup>LI</sup>**), entrambi selvatici.

A quel punto, tutti insieme nel vecchio mulino abbandonato possono rubacciare gli averi della banda e affrontare nuovamente Venticella (**folletto<sup>MC</sup>**), che stavolta manderà anche loro contro due **guazzabugli di ferrivechi<sup>BE</sup>**, assembrati fandonicamente mettendo assieme tutti i vecchi ingranaggi e gli strumenti del mulino.

## CONCLUSIONE

Una volta sconfitta nuovamente Venticella e sventati definitivamente i suoi piani, il folletto chiede di essere risparmiato e rimandato sano e salvo nella Cuccagna.

In cambio, promette di non tornare mai più a infastidire le canaglie (credeteci...), offre informazioni su quanto sta accadendo con Lucrezia e, se minacciata o convinta ulteriormente, può trasformare come dono le armi di tutti come *Armi Glasate<sup>MC</sup>*.



# L'Alba degli Umarelli

## INTERMEZZO IV

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 4° LIVELLO.

Lo scopo della sessione è quello di guadagnare un po' di esperienza e di equipaggiamento, per poi riuscire a tornare indietro verso la città e poter finalmente contrastare i piani di Lucrezia. Qualunque sia il compito assegnato e il lavoretto svolto, le conclusioni devono rimanere le medesime.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Inviate dal Gobbo o da un qualsiasi altro capobanda di riferimento, le canaglie arrivano a Fustigate sul Membro\*, un paesino sperduto nella provincia, popolato da pochi, pochissimi, giovani e molti, troppi, anziani. In quel paese c'è infatti un ricettatore, Amario, che può fornire ai personaggi nuovo e migliore equipaggiamento, e tutto quello di cui potrebbero avere bisogno. Quando però arrivano a Fustigate, tutto appare strano e inquietante.

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Il borgo di Fustigate\* è soggetto alla contessina vedova Sigmimonda Truci Baldazzi, che di recente ha aperto un gran numero di lavori di ristrutturazione in paese, usando i tesori accumulati in vita dal defunto marito. Il borgo è ora disseminato da scavi, lavori e cantieri a cielo aperto. La noia ha sempre regnato sovrana in questa città, ma all'alba del nuovo giorno qualcosa è cambiato. Un odore di mobili vecchi, muffa e morte ha pervaso la città come una cappa insostenibile...

Un artefatto potente e misterioso è infatti appena riaffiorato durante gli scavi del cimitero: l'Idolo del Cantiere.

Un uomo parecchio anziano, molto tempo fa, fu incuriosito dall'empio rituale di una befana di nome Burbera d'Ossa. Lei cercava di ottenere la giovinezza eterna, e lui si mise a osservarla. Ma proprio non riuscì a tenere a freno la lingua e dovette dirle come avrebbe dovuto fare. Burbera, indispettita ma anche affascinata dalla supponenza dell'uomo, gli disse "Va bene, fallo tu!".

Ovviamente qualcosa andò storto e il rituale tramutò il vecchio in una statuetta di legno maledetta, che avrebbe continuato ad attirare la vecchiaia eterna, invece che la giovinezza eterna.

Burbera, data la sostanziale inutilità dell'Idolo, lo seppellì e sigillò in fondo al cimitero di Fustigate, dove non avrebbe potuto fare grossi danni. Tuttavia, i recenti lavori voluti dalla vedova Truci Baldazzi hanno riportato alla luce il pericolosissimo Idolo, che ha immediatamente gettato una maledizione

sulle aree circostanti, rendendo gli abitanti di Fustigate degli strambi.

La maledizione colpisce per prima cosa le persone più anziane, che diventano dei pericolosi e dissennati umarelli: ancora vivi ma maledetti da invecchiamento diabolico e precoce, fastidiosa supponenza e logorrea non richiesta.

Altrettanto rapidamente, la maledizione colpisce i morti più recenti del paese e del cimitero, che si rialzano dalle tombe come terrificanti morti fetenti.

Alcuni individui particolarmente vecchi, potenti o esposti alla maledizione, possono poi divenire esseri ancora più pericolosi e sinistri, come la Mummiarella, la Vedova Immonda e Nonna Gula.

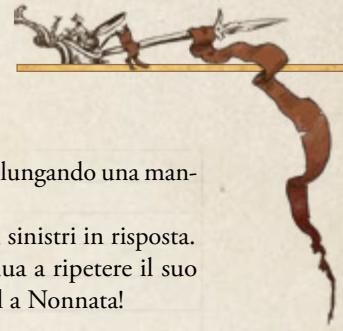
I primi eventi sinistri sono avvenuti il giorno prima dell'arrivo delle canaglie in paese. Quando i morti hanno iniziato a venir fuori dalle tombe, gli altri abitanti del posto, giovani e adulti, hanno capito che non era aria e sono quasi tutti fuggiti dalla città o si sono nascosti.

### SCENA I – L'ALBA DEI MORTI FETENTI

Se si indaga su cosa sta accadendo, la maggior parte delle abitazioni appare abbandonata di recente, i numerosi cantieri aperti in città sono tutti interrotti e il villaggio appare spopolato.

Davanti a una bottega aperta (una falegnameria), le canaglie vedono un singolo uomo, in piedi davanti alla porta spalancata. L'uomo non risponde a nessuno, né considera le canaglie. Sembra ottenebrato, in stato confusionario, ma si lamenta farfugliando di come è stato fatto male il lavoro di ammodernamento della bottega, dando indicazioni su come sistemare gli scaffali e Pitturare le pareti (per esempio: "il mio imbianchino con 30 petecchioni lo faceva meglio"). È vivo, ma da un momento all'altro potrebbe diventare pericoloso... o peggio... un umarello (**zombi**)!

Dentro la bottega c'è un cadavere, quello del falegname. Tracce di sangue e colluttazione indicano che è stato ucciso. Il cadavere appare inoltre dilaniato vivo a morsi, ma attaccata a un orecchio mozzato vicino al corpo c'è una dentiera.



All'interno del negozio si possono trovare strumenti di ottima fattura e armi improvvise, una sega da falegname, assi di legno, un martello, chiodi e una gamba di legno intagliata con inciso il nome del celebre Garpez.

Le tracce di sangue continuano verso il retro della bottega e portano a un vicolo, ma il cadavere del carpentiere potrebbe rianimarsi e assalire alle spalle la cricca prima di proseguire (**ghoul**).

Se segue le tracce, o si aggira ancora per la città cercando il ricettatore Amario, la cricca raggiunge una via chiusa con dei lavori in corso per ridipingere tutte le facciate delle case.

I cadaveri dilaniati degli addetti ai lavori sono sparsi in mezzo alla via. Tracce di sangue partono da qui e si trascinano dentro a una casa con la porta socchiusa. Altre tracce confuse si perdono ma non sono identificabili e si allontanano da qui.

Un morto fetente (**gulo<sup>TF</sup>**) è chino su un cadavere e gli sta ciuciando un orecchio. Se disturbato, farfuglierà qualcosa di incomprensibile alle canaglie (è lui ad aver perso la dentiera) e tornerà a succhiare l'orecchio. Se questi lo infastidiscono o attaccano, lui si alza lentamente, si stirà la schiena dolorante e prova ad attaccarli, assieme a tutti gli altri cadaveri lì attorno.

Le tracce sono dirette alla Casa, ma avanzando le canaglie devono affrontare o aggirare altri due umarelli (**zombi**). Se i personaggi si attardano più di qualche minuto sulla scena, un urlo femminile proveniente dalla Casa riecheggia per il borgo.

Sembra che qualcuno abbia bisogno di aiuto.

## SCENA 2 – LA CASA

La Casa è un grande edificio del centro del borgo, quanto di più sinistro si riesca a immaginare. All'interno, tutto il campionario dell'inquietudine: lunghi corridoi scricchiolanti, stanze impolverate, mobili coperti da lenzuola, ampi tendaggi che si muovono, gemiti in lontananza e occhi che sembrano scrutare le canaglie da ogni angolo buio.

In un salotto, di fronte al camino spento, un'anziana donna sembra dormire sul divano, dando le spalle. Le tracce di sangue e impasto proseguono in cucina.

L'anziana signora è la Nonna Gula (che utilizza le statistiche di un **masticasudari<sup>U1</sup>**) che si finge morta. Se per sicurezza le canaglie la attaccano, o quando questi meno se la aspettano, la Nonna si riscuote, soffia come un gatto rognoso e si lancia all'attacco. Altrimenti, attende che la cricca entri in cucina.

Le tracce, infatti, portano proprio in cucina, fino al corpo esanime di un carpentiere, che è stato adagiato su una sedia e rimpinzato a morte davanti a un tavolo apparecchiato.

Il cibo gli fuoriesce dalla bocca e dagli occhi in maniera grottesca.

Se non è ancora stata attaccata, è adesso che la Nonna appare sulla porta, sgrana gli occhi e lancia un urlo che fa tremare le pareti e distrugge le finestre: “Ragaaazzi... è pronta la cenaaa!”

Per prima cosa, prova ad afferrare il braccio del personaggio più vicino o che cerca di colpirla. Se il personaggio non supera il tiro salvezza su Forza (CD 14) sarà paralizzato per il primo round di combattimento.

“Prendi, bello di nonna, prendi...” dice allungando una manciata di monete alla vittima.

Da non lontano è facile sentire lamenti sinistri in risposta. A ogni colpo subito, la vecchia continua a ripetere il suo nome, in maniera un po' biasicata: 'Gul a Nonnata!

Nella casa immersa nelle tenebre è il momento di una battaglia terrificante contro gli strambi.

Per prima cosa bisogna affrontare Nonna Gula.

All'inizio del secondo round arrivano 4 umarelli (**zombi**) e 2 morti fetenti (**guli<sup>U1</sup>**).

All'inizio del terzo round la casa è invasa da una vera e propria orda di strambi di tutti i tipi: la caterva (che utilizza le statistiche della **folla inferocita<sup>MA</sup>**).

### LA CATERVA

Umarelli e morti fetenti entrano da ogni finestra e da ogni pertugio immaginabile, alcuni perfino dai camini. Cadono goffamente gli uni sugli altri lamentandosi e allungano le loro mani grinzie e insanguinate verso le canaglie. Alcuni sembrano solo vecchi indemoniati, ma molti altri hanno la pelle decomposta a tal punto da mostrare ossa e organi. L'unica cosa da fare è scappare.

Durante la fuga per le strade si possono far fare una serie di prove abilità con CD variabile.

Ecco alcuni esempi per aiutare il Condottiero:

- Ogni personaggio deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15, altrimenti gli umarelli cercano di afferrarlo e pulirgli delle macchie in viso e subisce 5 (2d4) danni psichici.
- Ogni personaggio deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15, altrimenti prendere in pieno una buca di un cantiere o non riesce a scavalcare un muro.
- Il gruppo deve superare una prova di Saggezza (sopravvivenza) con CD 15 per capire qual è la direzione giusta da percorrere.
- Ogni personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenato per 1 minuto a causa dell'odore fetido di cavolo marcio e vecchie ciabatte proveniente da una finestra.
- Un carretto davanti alla cricca ostruisce la fuga, muovendosi lentissimamente. Il conducente è un anziano col cappello, un umarello che non attaccherà se non è attaccato. Il gruppo può effettuare con successo una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15, per ricordarsi che gettandogli a terra il cappello, il mostro si chinerà a raccoglierlo e si potrà aggirare senza combatterlo.

Se uno o più personaggi della cricca dovessero fallire troppe prove (o una prova che il Condottiero ritiene decisiva), verrebbero raggiunti dalla caterva, che li bloccherà (CD 15

per sfuggire), imponendogli la condizione di trattenuto per lasciarlo in pasto a un anziano coperto di bende e un bastone da passeggi (mummia).

La vittima potrà provare a liberarsi e fuggire con una prova di Destrezza (Acrobazia) o Forza (Atletica) CD 15. Altrimenti subirà l'attacco della mummia per poi fuggire.

Superate un numero sufficiente di prove (a discrezione del Condottiero) le canaglie riescono a mettere una certa distanza tra loro e la caterva.

### SCENA 3 – QUELLA BETTOLA NEL BOSCO

Proprio ai margini del villaggio, dove comincia il bosco, si trova una vecchia bettola cadente, al cui interno sono accese delle luci. Nella bettola si sono radunati tutti i superstiti del villaggio che non sono ancora fuggiti: vecchi, carpentieri e giovani, uomini e donne, mentre i boschi circostanti pullulano di strambi di ogni tipo.

Le canaglie devono convincere i presenti a farli entrare e partecipare alla preparazione delle barricate e delle difese della bettola.

Per fortuna il locandiere accetta di condividere con i difensori tutti gli intrugli, le scorte di cibo e i liquori di cantina e dispensa. In particolare offrirà loro la specialità locale, il Mors e Mes, che è anche il vero motivo che tiene i difensori della bettola ancora vivi, vegeti e giovanili – le canaglie possono capirlo, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) o Saggezza (Medicina) con CD 12. Se le canaglie chiederanno della sua immunità, tutti i presenti diranno che il segreto è bere come se non ci fosse un domani.

Durante la notte, la bettola viene circondata e i superstiti devono sopportare un assedio che dura tutta la giornata e la notte, stavolta riuscendo a ricacciare via facilmente una trentina di strambi.

### SCENA 4 – IL GIORNO DEGLI UMARELLI

Il cielo è scuro, il sole è completamente nascosto dietro fitte nubi e le strade sono tornate stranamente tranquille. Gli umarelli e i morti fetenti sembrano tutti dirigersi verso la collina del cimitero.

Quelli già arrivati formano un cordone attorno al perimetro, osservano all'interno con le mani dietro la schiena. Nel centro una donna è raccolta in preghiera.

La donna è Sigimmonda Truci Baldazzi, la Vedova Immonda (che utilizza le statistiche della **progenie vampirica**), completamente aggiogata dalla maledizione dell'Idolo.

Il fulcro del rituale è proprio l'Idolo del Cantiere, che sta attingendo energia dall'orda e presto si risveglierà – le canaglie possono comprenderlo, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Arcano) o Saggezza (Religione) con CD 12.

La Vedova difenderà la riuscita del rituale a ogni costo. Il rituale dura 3 round, dopodiché l'idolo si trasforma definitivamente in un accrocco di carne e legno (che utilizza le statistiche dell'**accrocco di reliquie<sup>MC</sup>**, con queste modifiche: è vulnerabile ai danni da fuoco e non ha nessuna resistenza né immunità ai danni.)

Questi ha l'aspetto di un vecchio con gilet e coppola, afferma che sotto il suo dominio tutto tornerà a essere campagna, e che ha combattuto la guerra non specificando mai quale.

Durante il combattimento gli umarelli non intervengono, ma passano tutto il tempo raccontando come avrebbero combattuto loro da giovani e provando a distrarre così la cricca.

Durante il rituale, all'inizio di ogni round, ogni canaglia deve superare un tiro salvezza Saggezza con CD 10, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire fino all'inizio del prossimo round.

Quando i personaggi finalmente distruggono l'Idolo, il rituale viene interrotto e la maledizione si spezza. Tutti gli anziani maledetti ritornano normali, mentre i morti fetenti avranno il loro meritato riposo.

### CONCLUSIONE

Per aver salvato il borgo e la bettola, Amario ha finalmente l'occasione di portare alle canaglie il suo materiale di contrabbando, e ne fa dono a tutti.

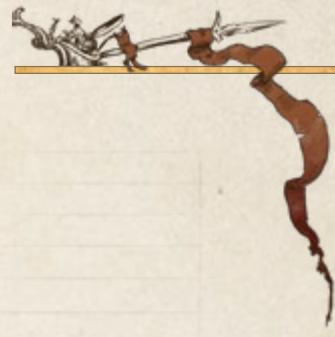
Gli anziani superstiti festeggiano gli eroi, la gente scappata ritorna nel borgo e tutti preparano manicaretti deliziosi e brindano con bianchini a raffica.

In più, il locandiere della bettola nel bosco, se la cricca ha salvato il suo postaccio, fornisce loro i suoi Granlussi come fosse una distilleria di livello 3.

Alla fine della sessione, anche in caso di un lavoretto completamente diverso, l'importante è che il Condottiero possa rifornire il gruppo di armi, intrugli ed equipaggiamento non scadente, a suo piacimento, e che ogni canaglia sia pronta al passaggio di livello.

Le cose stanno iniziando a farsi davvero serie!





# Fuga dallo Sangele

---

## — E P I S O D I O I V —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 5° LIVELLO.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Al termine delle loro imprese libere al soldo del Gobbo o di altro capobanda inventato lì per lì, dopo aver accumulato esperienza ed equipaggiamento (verificare che i personaggi siano ben equipaggiati, riposati e di livello 5), le canaglie vengono a sapere che tutte le canaglie della Repubblica, tranne loro e i traditori passati sotto il controllo di Lucrezia di Almaviva, sono stati incarcerati e rischiano prigionia a vita, lavori forzati ed esecuzioni sommarie nella cupa prigione dello Sangele, "il Sanguinaccio".

Se le canaglie non prendono provvedimenti, tutti i loro complici, amici, scagnozzi e capifazione saranno persi per sempre in un luogo noto per efferatezze, ingiustizie e guardiani particolarmente sanguinari.

Per quanto siano canaglie, il codice morale e i legami della Repubblica impongono ai personaggi di cercare di liberarli.

E il loro nuovo alleato ha un piano...

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La fortezza dello Sangele si trova sul Lago di Covo\* (o un qualsiasi altro lago del Regno), occupa interamente uno scoglio impervio e scosceso, è cinta da mura altissime, è nota per l'efferatezza delle sue guardie e per la presenza di custodi "speciali", ed è accessibile solo tramite un canale con controllo del livello dell'acqua.

Questa meraviglia ingegneristica permette di tenere l'accesso al molo interno sotto il livello del lago, e di conseguenza sotto l'isola; facendo poi risalire il livello nel canale sotterraneo l'imbarcazione arriva agli ancoraggi veri e propri in una caverna sotto la prigione. Ed essendo questo l'unico accesso e uscita dall'isola, circondata da acque infestate di anguille urlanti, la fuga è pressoché impossibile a meno che non si sappia volare.

Inoltre, per evitare spostamenti inutili, le guardie hanno un cambio ogni mese, assieme agli approvvigionamenti regolari e agli eventuali prigionieri, inviati lì appunto una volta ogni luna, salvo detenuti speciali o situazioni particolari.

Il piano del Gobbo, o chi per lui, è quello di far arrestare le canaglie per infiltrarle nella prigione, mentre un gruppo di guardie ben corrotte per l'occasione li scorterà e preparerà la loro fuga.

Per dimostrare ai personaggi che non si tratta di un imbroglio o una fregatura, il loro alleato presenta alle canaglie una figura arrivata nel loro attuale covo il giorno prima: si tratta nientedimeno di uno dei Disonorevoli, a scelta del Condottiero

(ovviamente tra quelli rimasti vivi, perciò se sono tutti passati a miglior vita si presenterà il secondo in comando). Sono i Ministri della Repubblica delle Canaglie ad aver organizzato questa evasione e corrotto a dovere le guardie: la minaccia di Lucrezia è inaccettabile per l'intera furfanteria dello Stivale!

### SCENA I – TRUCCHI E SPIEGONI

Durante questa scena, il Gobbo e il Disonorevole Ministro, forniscono tutte le informazioni iniziali e spiegano il piano. Descrivendo le peculiarità della fortezza (vulturi, bastioni elevatissimi, nessuna porta o finestra verso l'esterno, acque infestate di anguille urlanti e altre mostruosità) cercheranno di spaventare le canaglie, facendo apparire la missione impossibile. Infine le tranquillizzeranno, assicurando che un complice di nome Terenzio sarà sempre con loro vestito da guardia, che preparerà un barcone e che sarà pronto a salpare quando i fuggitivi arriveranno all'appuntamento. Basta consegnarsi in massa alle autorità, magari con un finto scontro pubblico o un colpo finito male appositamente.

Una volta fatti arrestare, dopo qualche giorno di giudizi sommari, pane e acqua, secondo il piano i personaggi vengono trasportati da Terenzio dentro lo Sangele, dove vengono accolti dal direttore della fortezza che annuncia come la loro condanna sarà a vita...

Un attimo dopo, le guardie della fortezza arrestano anche Terenzio e le altre guardie corrotte. Da un androne viene finalmente fuori Lucrezia, che si mette a ridere dicendo che la farsa è durata anche fin troppo. Lucrezia spiega che il loro piano era ridicolo e ovvio fin dall'inizio, e che sono stati traditi dagli stessi capi della Repubblica: chi crede che le abbia consegnato l'Elmo?

Adesso il suo accordo con i pezzi grossi della città è stato portato a termine: tutte le canaglie della regione sono finite in prigione.

Ora Lucrezia ha denaro e mezzi adeguati per andare a cercare il suo vero obiettivo: il Tesoro di Scippo, il Re dei Ladri.

## SCENA 2 – UN LAVORETTO SEMPLICE, DICEVANO

Le canaglie sono sbattute nelle varie celle assieme ai superstizi delle bande cittadine, tutti demoralizzati e furiosi.

Se ci sono capifazione che sono sopravvissuti durante la Riunione di Covominio, questi prendono ora la parola e propongono a tutti un nuovo piano per fuggire. Altrimenti, questo compito sarà svolto da uno dei fedelissimi dei Ministri, finito lì con tutti gli altri, magari il più anziano e astuto tra i prigionieri.

Costui ha realizzato (o trafugato) una chiave universale che possa aprire le celle interne, quelle che danno sul cortile dove tutti sono rinchiusi, ma non ha mai avuto i mezzi per evadere dall'isola da solo.

Certo, adesso che la fortezza è piena di brave canaglie le cose cambiano...

Il suo piano prevede 10 incarichi da svolgere quasi in simultanea, durante un'unica nottata

La cricca dovrà sceglierne 2 e le altre verranno affidate agli altri prigionieri.

Per gestire come sono andati gli incarichi affidati agli altri prigionieri, il Condottiero può tirare un d100 per determinarne l'esito:

*Tabella Incarichi Prigionieri*

d100	Esito
1-20	<b>Pessimo:</b> i prigionieri hanno fallito miseramente. Il loro incarico è andato in modo disastroso e ogni cosa che poteva andare storta, è andata pure peggio!
21-50	<b>Malino:</b> i prigionieri non sono riusciti nel loro incarico, seppur di poco! Qualcosa è andato storto, ma abbastanza da precludere la riuscita dell'incarico.
51-80	<b>Benino:</b> i prigionieri sono riusciti nel loro incarico! Anche se con un pizzico di fortuna e per il rotto della cuffia, l'incarico è stato completato con successo.
81-100	<b>Benissimo:</b> non solo i prigionieri sono riusciti nell'incarico assegnato loro, ma non hanno sbagliato niente! Sia stata fortuna o capacità, poco importa: è andato tutto per il verso giusto o anche meglio!



## INCARICHI

- Eliminare il custode del canale
- Convincere Pinuccio a costruire la barca per la fuga
- Sabotare la Voliera
- Recuperare equipaggiamento dal magazzino
- Trovare la talpa che informerebbe il direttore della fuga
- Scoprire cos'è successo a Terenzio e recuperarlo
- Far scattare la baraonda
- Impedire la liberazione dello sciame di corvi demoniaci
- Trovare la mappa della prigione
- Avvelenare il cibo delle guardie

Quando le luci della fortezza si spengono e inizia il turno di notte delle **guardie**, la chiave delle celle passa di mano e la fuga può cominciare!

### ELIMINARE IL CUSTODE DEL CANALE

C'è un mostruoso custode del canale di accesso alla fortezza. Si tratta di un **polpone di lago**<sup>TF</sup>, una piovra dotata di intelligenza superiore e persino in grado di parlare. Non è facile e immediato arrivare alla rimessa, ma una volta sul posto, i personaggi scopriranno che è molto più semplice convincere il polpone ad abbandonare la sua postazione e aiutare i fuggitivi, piuttosto che combatterlo. Si offende infatti se chiamato "amico delle guardie" e si lamenta che questo sarà il quarto anno di fila in cui perderà il raduno dei polponi di lago su tra le montagne, perché ogni anno la licenza viene data a suo fratello, con cui divide la custodia della fortezza.

### CONVINCERE PINUCCIA A COSTRUIRE LA BARCA PER LA FUGA

Prigioniera da anni nella Fortezza, ma tenuta in grande considerazione dalle guardie perché è un'utilissima congegnere e carpentiere, Pinuccia del Prato è una marionetta grossa come un tronco adulto, con due gote dipinte di rosso acceso sul viso. Si trova in una zona isolata della prigione, in un magazzino pieno di disegni, arnesi fatti a mano per lavorare il legno e una quantità enorme di miniature di progetti.

Pinuccia vuole tornare in libertà per dedicarsi alle sue invenzioni, ma non vuole fare del male a nessuno. Se convinta a partecipare alla fuga dirà: *"Non c'è problema: farò la barca! Mi basta un'ora, al segnale sarò pronta al punto di ritrovo: la Luna Rossa sarà la barca più bella che si sia mai vista nella regione!"*.

### SABOTARE LA VOLIERA

La Voliera è la torre di guardia più alta della fortezza e sembra essere inaccessibile. In realtà essa è un posatoio, e le guardie sono dei vulturi (usare le statistiche delle **aquile giganti**), avvoltoi intelligenti provenienti dal Regno delle Due Scille ("sono le dieci e tutto va bene!"), il cui compito è prevenire le fughe aeree e sorvegliare la prigione dall'alto. I vulturi sono facilmente corruttibili con cibo e simili, ed è facile farli addormentare sul loro trespolo.



### RECUPERARE EQUIPAGGIAMENTO DAL MAGAZZINO

Le canaglie non hanno equipaggiamento, e se lo rivogliono devono prenderlo dal magazzino; questo è sorvegliato da guardie regolari e non è facile entrarci. Dentro sembra tutto vuoto, tranne che per le casse con i vari oggetti dei detenuti e una statua di bronzo in divisa. In realtà si tratta di un **bronzo<sup>BE</sup>**, una statua intelligente; il bronzo è molto vanitoso e orgoglioso, e con i giusti complimenti non darà l'allarme. Non ci sono armi in questo magazzino.

### TROVARE LA TALPA CHE INFORMEREBBE IL DIRETTORE DELLA FUGA

L'organizzatore della fuga sa che una talpa si nasconde tra i prigionieri, ma non ne conosce l'identità. La talpa va sicuramente messa a dormire o distratta, così da procedere con la fuga.

Si tratta di un pantegano gobbo e grassoccio, con i denti sporgenti, di pelo marrone e finto cieco, per questo viene chiamato Talpa.

Cercherà di smentire di essere un informatore, ma se messo alle strette collaborerà, a patto che lo lascino in prigione e nessuno dica in giro che è lui a fare la spia... farebbe una brutta fine.

Quando viene interrogato dirà “*perché una talpa e non un uccellino!?*” indicando un pappagallo al quale ha insegnato a dire “*Sono la talpa, sono la talpa!*”.

### SCOPRIRE COS’È SUCCESSO A TERENZIO E RECUPERARLO

Terenzio e le altre guardie corrotte sono stati catturati e imprigionati, come traditori e amici della Repubblica, e le altre guardie si sono divertite a tormentarle. Bisogna trovare la cella “degli interrogatori”, mettere fuori uso birri e catenacci, e portarli via con sé.

### FAR SCATTARE LA BARAONDA

Ci sono diversi gruppi di detenuti nella fortezza, a parte le canaglie della Repubblica: **lanzichenecchi<sup>II</sup>** e bieconigli disertori, infami, felloni e tagliagole di ogni tipo, maramaldi e pagani delle campagne. La cricca deve riuscire a scatenare un tafferuglio tale da attirare l'attenzione delle guardie e distraerle abbastanza da consentire la fuga delle canaglie. Anche se i prigionieri sono divisi per celle, è possibile arrivare alla baraonda e al lancio di oggetti di fortuna da un lato all'altro dei corridoi.

### IMPEDIRE LA LIBERAZIONE DELLO SCIAME DI CORVI DEMONIACI

Una delle armi segrete della prigione, per evitare evasioni e fughe aeree, è uno **sciame di corvi** demoniaci (che utilizzano le statistiche dello sciame di corvi con le seguenti modifiche: ha 48 punti ferita, Sfida 1 (200 PE), resistenza ai danni da fuoco, e quando questo sciame di corvi colpisce con qualsiasi attacco, il suo attacco infligge 7 (2d6) danni da fuoco extra), che il direttore può decidere di rilasciare sui fuggitivi; qualcuno deve impedire che questi mostri vengano liberati durante l'evasione. La soluzione più rapida è quella di togliere di mezzo il loro custode, un **salumai<sup>AT</sup>** senza

scrupoli che rappresenta l'unica persona in grado di aprire le gabbie e comandare gli sciami senza venirne divorziato. Una volta messo fuori combattimento il mattatore, nessun'altra guardia della fortezza oserà avvicinarsi a questi abomini.

### TROVARE LA MAPPA DELLA PRIGIONE

La mappa è custodita negli archivi della prigione, ma va aggiornata e pulita con cura per renderla utilizzabile. L'archivio è gestito da un detenuto morgante un po' bigotto che ormai ha concluso la pena da anni ma ha piacere a rimanere qui a leggere. È possessivo verso il materiale presente in archivio, interminabili Vite dei Santi del Calendario, donate alla fortezza dal Credo per la redenzione dei detenuti.

### AVVELENARE IL CIBO DELLE GUARDIE

Il giusto compito per impedire alle guardie di inseguire le canaglie, visto che col mal di pancia non potranno gettarsi all'inseguimento. La cucina è gestita da un malebranche laido e infame, che vorrebbe sperimentare l'uso di ingredienti esotici e spezie tossiche che solo lui adora e può digerire; finora il direttore gli ha imposto di cucinare cibi normali e scialbi e può essere convinto a dar sfogo alla sua vena creativa, cosa che procurerà crampi a tutti quelli che mangiano.

Terminati questi compiti, è il momento della fuga finale!

### SCENA 3 – ... C’È SOLO UN ALTRO PICCOLO DETTAGLIO!

Durante la fuga, quando arrivano al canale sottomarino, le canaglie non possono credere ai loro occhi: Pinuccia è diventata lei stessa una barca a vela, uno splendido scafo turchese con due lune rosse dipinte a prua come fossero le sue gote.

C’è solo un altro piccolo dettaglio, che nessuno aveva previsto. L’altro **polpone di lago<sup>TF</sup>** non è mai andato al raduno, e si aggira adesso per il lago a tormentare la fauna locale. Non appena scorge i fuggiaschi e sente i richiami della fortezza, si lancia contro la Luna Rossa e cerca di buttare giù tutti.

A questo punto le canaglie possono manovrare la Luna Rossa insieme e cercare di sfuggire all'inseguimento, con una serie di prove di gruppo adeguate per 3 round, una per ogni round, di CD progressiva: 10, 12 e 15. Se a ogni turno di regata, la cricca ha successo, allora alla fine dei tre round la Luna Rossa distanzia la piovra e la fuga è compiuta, altrimenti bisogna affrontare il mostro a mazzate.

### CONCLUSIONE

Purtroppo le peripezie delle canaglie non sono ancora concluse. Dopo la regata o il combattimento con il polpone, la Luna Rossa non ce la fa più a reggere la fatica degli eventi. Già la trasformazione da burattino a imbarcazione aveva indebolito moltissimo Pinuccia, e il polpone le ha dato il colpo di grazia. Il fanfaluco si sfalda, la fandonia inizia a cedere, assi e travi iniziano a disgiungersi.

“*C’è solo un modo per evitare di finire tra le anguille urlanti*” annuncia Pinuccia con voce calda e materna. “*Scendete nella stival!*”

Quando la banda al completo si fonda sottocoperta, in un ventre ligneo caldo e oscuro, di colpo tutti perdonano i sensi...

# La Chiave e la Porta

## — EPISODIO V —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI <sup>5</sup>° LIVELLO.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo essere stati tutti arrestati e schiaffati nella prigione dello Sangele, per colpa del tradimento di Lucrezia (e di qualcuno a capo della Repubblica), tutte le canaglie sopravvissute sono riuscite a fuggire a bordo della Luna Rossa, una barca a vela di natura fandonica.

Tuttavia, la fuga ha causato la distruzione del veliero e la morte della loro salvatrice Pinuccia, che poi era la stessa imbarcazione.

In un ultimo gesto di coraggio, Pinuccia la Luna Rossa ha chiesto a tutti di discendere nella sua stiva, fidandosi di lei. Un attimo dopo, tutti i fuggiaschi hanno perso i sensi.

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

In un estremo gesto di sacrificio, la Luna Rossa è riuscita, sfaldandosi, a trasportare la banda nella Grande Fandonia che circonda il mondo, e in particolare sul Mare Amaro<sup>MC</sup>.

Dopo essere naufragati in acque dal sapore di cicoria, i personaggi approdano su una spiaggia in vista di Aiccaroif. Proiettate nel magico mondo dei folletti e dei turchini, le canaglie devono recuperare la Chiave e la Porta, due artefatti fatati che permetteranno loro di tornare nel Regno.



### SCENA I - SONO TUTTE FONDONIE

La Grande Fandonia è un luogo irreale e allucinante, popolato da esseri bislacchi, luci strane, fenomeni incomprensibili, animali parlanti e ogni sorta di follie.

Sulla riva del Mare Amaro, enormi conchiglie color madreperra sorgono dalla sabbia, grosse ciascuna come una casa, mentre in lontananza, su di un orizzonte scintillante, sorge un castello di marmo che svetta su migliaia di cubi tenuti assieme da assi e travi azzurre: è Aiccaroif, la Città Turchina. Ogni tentativo di raggiungere quel luogo è - per questa avventura - fallimentare.

Una volta arrivata a riva, ogni canaglia si rende conto che il Mare Amaro le ha causato dei mutamenti fisici. Ciascun giocatore lancia 1d6 e il suo personaggio risente di uno degli effetti della "Tabella di Mutazione Fandonica".

*Tabella Mutazione Fandonica*

d6	Mutazione
1	Al personaggio spuntano orecchie e denti da asino (dovrà, mentre parla, ragliare ogni tanto).
2	Il personaggio cambia sesso (solo anatomicamente, carattere, genere e inclinazioni rimangono i medesimi).
3	Al personaggio viene il viso simile a quello di un arcimboldo (far scegliere al giocatore se frutta, verdura o altro ciarpame).
4	Il personaggio cambia voce (lancia un altro dado: pari acutissima, dispari grave).
5	Al personaggio spuntano ali da fata minuscole, che non permettono di volare ma rilasciano casualmente polvere che fa starnutire (dovrà di tanto in tanto starnutire mentre parla).
6	Il personaggio inizia a volare rasoterra come sotto l'effetto dell'incantesimo levitazione e la sua velocità base e il suo peso diventano 0. Spostarlo non richiede azioni. È immune alla condizione prono, ma va portato in giro dai compagni come fosse un palloncino.

Appena si sono resi conto della trasformazione, i personaggi vengono raggiunti da tre figure slanciate, alte, affascinanti e dai capelli di un luminoso color turchino. Queste Fate Madrine (maschili o femminili a scelta) hanno tre caratteri decisamente diversi; una sembra un po' tonta, una saccente e una costantemente esaltata.



Le Fate Madrine porgono tutte dei doni alle canaglie. Lo fanno come se si trattasse di meravigliose reliquie incantate, ma si tratta solo di cimeli, uno per ciascuno.

Quando la cricca chiede come sia possibile tornare nel Regno, le Fate Madrine affermano che devono trovare la Chiave e la Porta, senza aggiungere nient'altro.

In compenso danno tre consigli ai viaggiatori, e suggeriscono caldamente di rispettarli:

1. Evitare di far arrabbiare Sua Serenissima Supremazia, il Fato Padrino.
2. Evitare di mangiare i funghi.
3. Evitare di insultare chi incontreranno per strada, o essere sgarbati.

Infine, le Fate spiegano in che modo viaggiare nel mondo della Fandonia: occorre prendere le strade che non portano da nessuna parte, le più strambe e quelle che sembrano andare nella direzione opposta al previsto: dove non ci sono cartelli, né segnali, ma solo sentieri poco battuti o vecchie strade abbandonate. È quindi necessario evitare i cartelli per Torrigiana, Plutonia, Tarantasia o qualsivoglia luogo del Regno.

A questo punto, ogni giocatore può effettuare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10 per notare a distanza la titanica pianta di fagiolo della Scena 3 - che può essere anche segnalata dalle Fate con evidenti ammiccamenti e cenni con la testa.

Un sentiero sembra condurre in quella direzione; chi lo prende prosegue con la Scena 2.

C'è un altro cammino che lascia la spiaggia, in direzione del tutto opposta; chi lo imbocca continua con la Scena 3.

## SCENA 2 – AMOR SCORTESE

Dirigendosi verso la straordinaria pianta che sventta fino alle nubi, si finisce ben presto in un bosco intricato e percorso da contorti sentieri. Un inesistente in armatura completa, con un enorme scudo al fianco, viene incontrato dai personaggi mentre stacca i petali da un fiore. Egli è seduto ai piedi di un albero ai confini di un bosco, che si trova alle pendici di un monte. Mentre stacca i petali, ripete in continuazione “*M'ama, non m'ama, m'ama, non m'ama...*” quasi fosse una tiritera e con un fare molto malinconico. All'avvicinarsi dei personaggi, è facile notare che al fiore ricrescono continuamente i petali e quell'attività sembra durare da tempo infinito.

L'inesistente attacca bottone con tutti quelli che vede, spiegando il motivo del suo agire e della sua malinconia. Egli si presenta come Ser Renato “Il Vile”, il Guardia di Porta. Se i personaggi fanno parola della loro ricerca, egli rincara sulla sua storia malinconica, ignorando ogni altro discorso, e il suo comportamento cambia antifona solo se i personaggi si dimostrano interessati al suo dilemma. Alla fine rivela di sapere dove sia la Porta, e glielo dirà se risolvono il suo problema.

Ogni altro modo di proseguire è fallimentare: le canaglie continueranno a giragli attorno e ricomparirgli davanti, proprio come se tutti i sentieri di quel bosco fossero i petali del suo fiore infinito.

Il suo problema sta nel fatto che non riesce a dichiarare il proprio amore a una bieconiglia, che fa la cacciatrice di zucche. La bieconiglia si chiama Carlotta Silvia Nespolo de Budellis. Desidera che il gruppo porti la sua confessione all'amata sotto forma di un fiore particolare, il solo confacente al suo amore.

*“Dovrete conquistare la Montagna. Quando la avrete conquistata otterrete il suo più bel trofeo: una stella alpina!”*



Indica poi la montagna alle sue spalle ricordando loro che per raggiungere il luogo devono trovare una strada adatta. Per farlo devono prendere una stradina con funghi enormi ai suoi lati. Per trovarla è necessario che una delle canaglie abbia successo in una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 14. Se tutte falliscono, il gruppo si aggira inutilmente nel bosco per un tempo indescribibile e ogni canaglia subisce 1 livello di indebolimento.

In entrambi i casi, alla fine si raggiunge una locanda squadrata e bianca con un'insegna che recita "Bettola della Montagna".

Il bianco di questo cubo è inframezzato da finestre e porte di legno turchino, lo stesso del bosco. Questo edificio non si immerge nel panorama dell'ambiente, se le canaglie rimangono a osservare o semplicemente si fanno domande sulla evidente diversità dell'edificio rispetto al bosco, il motivo viene spiegato dalla porta parlante: la bettola è stata esiliata dalla capitale, da Aiccaroif, poiché la locandiera è stata una birbante. Scopriranno poi che il suo scherzetto è stato quello di pestare con violenza indicibile dieci persone che l'avevano insultata storpiando il suo nome. La porta non dice loro quale sia tale nome. Eh no: non è lei la porta che stanno cercando!

Entrando nella bettola, il gruppo incontra una gigantessa turchina, ossia la locandiera, il cui nome è proprio Montagna. Tra i capelli reca una grande stella alpina. Sta ai giocatori decidere in che modo avere il fiore. Può essere sconfitta in una rissa e depredata del suo trofeo, sfidata a un gioco oppure convinta a lasciare il fiore, effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) o Carisma (Inganno) con CD 18. Se le si promette qualcosa che lei desidera, tuttavia, la CD scende di 5. Ciò che desidera è tornare a lavorare presso Aiccaroif con la sua attività, oppure apprendere delle nuove ricette, visto che lei cucina solo piatti a base di carne.

Sulla strada del ritorno, le canaglie incontrano un gruppo di bieconigli a caccia di zucche (le zucche si animano e corrono via dai conigli umanoidi, utilizzando le statistiche degli **zuc-cotti<sup>BE</sup>**) e tra di essi c'è Carlotta Silvia Nescola de Budellis. La bieconiglia nota subito la stella alpina e riconduce tutto a Ser Renato "Il Vile", del quale anche lei è innamorata. Sta solo attendendo che egli prenda coraggio per confessarsi di persona. Prima di allora ella aspetterà. Infine, prima di andarsene, mangia il fiore con ben poco tatto.

Tornati da Ser Renato "Il Vile", egli va persuaso a confessare il proprio amore: basta convincerlo effettuando con successo una prova di Carisma (Persuasione) con CD 17 o portarcelo con la forza. In ogni caso, è comunque soddisfatto e dona loro il suo enorme scudo.

Solo allora, voltatolo, ci si può accorgere che sul davanti è realizzato come fosse un uscio foderato di bande di ferro e alto circa un metro, e con al centro una bella serratura. "Ecco la Porta che state cercando!"

Se non hanno ancora la Chiave, le canaglie continuano alla Scena 3, altrimenti vanno alla Scena 4.

## SCENA 3 – LA PIANTA DELLA FAMIGLIA GLEBA

La pista che esce dalla spiaggia (o dalla foresta) diventa ben presto una via che si smarrisce nel niente, compie infinite giravolte e cambi di direzione, del tutto inutili, e sembra attorcigliarsi su se stessa. Deve essere proprio la strada giusta! A un certo punto, le canaglie notano una strana creatura sul loro percorso: un vitello con degli strani piedi che sembrano di un legno molto chiaro e leggero.

Questi chiede loro dove stanno andando, e qualsiasi sia la risposta, indica che bisogna senza dubbio seguire le indicazioni per il "Boschetto Fantinoso", mentendo.

I personaggi possono effettuare con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14, per capire che il vitello dai piedi di balsa è inventore di una storia falsa. Se la cricca non se ne rende conto e segue le indicazioni, ciascuno subisce 14 (3d8) danni psichici per la confusione e la rabbia di aver continuato a girare in tondo per ore.

Proseguendo lungo la strada assurda, si raggiunge un piccolo villaggio agricolo all'apparenza deserto, con al centro il fusto della ciclopica pianta di fagioli. Superando una prova di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) con CD 13 è possibile vedere una famiglia di arcimboldi, che cercano di rimanere nascosti esponendo solo la testa tra i campi coltivati. La famiglia Gleba spiega di aver paura a causa di un terrificante mostro vegetariano che vive in cima alla pianta, da lui stessa piantata.

L'abitante sulla pianta, Uggibaggio, un **orco cattivo<sup>MA</sup>**, scende una volta a settimana a fare un'insalata con gli arcimboldi che trova. Questa è la ragione per la quale il villaggio è quasi vuoto. Tagliare la pianta è inutile perché l'orco può gettare giù altri semi quando lo desidera, facendone nascere altre. E quindi egli va spodestato con la forza. Una volta abbattuto, qualsiasi cosa egli possegga può essere recuperata e tenuta dai personaggi, quindi anche la Grande Chiave che tiene sempre con sé.

Ascendere verso le nuvole, scalando la pianta, può essere complesso ed è necessario lasciare la pesante Porta a terra. Per arrampicarsi bisogna superare 3 prove di Forza (Atletica) con CD 10, per ogni fallimento, una canaglia subisce 7 (2d6) danni contundenti. Inoltre, intorno alla pianta, svolazzano dei pony fatati (**cavalli da guerra** con volare 18 m), melensi e fastidiosi, che cercano di aiutare malamente il gruppo a salire, aumentando la CD della scalata a 13. Le canaglie possono provare un tiro di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 15 e convincerli ad andarsene, riportando la CD delle prove di Atletica a 10; in alternativa il gruppo può combattere o saltare in groppa ai pony zuccherosi.

In ogni caso, le canaglie riescono a raggiungere il palazzo dell'orco, in cima alle nuvole. Infiltrarsi nel palazzo è relativamente semplice: ci sono solo degli oggetti animati come guardie (**armature animate**). Si possono usare delle piante rampicanti per scalare la parete della fortezza o abbassare il ponte levatoio.



All'interno del castello, bastano un paio di prove di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 10 per avanzare indisturbati, altrimenti si viene scoperti da 2d4 guardie.

L'orco Uggiaaggio è nell'antro regale, di fianco a un enorme banchetto quasi completamente finito, mentre dorme sul suo gigantesco trono. Ha la Grande Chiave tra i denti, perché la usa come stuzzicadenti.

Si può rubare la Chiave con una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 17. Svegliare malamente l'**orco cattivo<sup>MA</sup>** lo fa infuriare e attaccare.

Con una prova effettuata con successo di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 10 si può individuare sulla tavola imbandita un uovo d'oro che è possibile vendere per 1 petecchione presso qualsiasi mercante della Fandonia, ma per 25 gransoldi presso qualsiasi negozio del Regno. Ridiscesa dalle nuvole, la cricca può informare gli arcimbaldi del risultato, ricevendo in cambio 2 fagioli secchi magici (che possono essere utilizzati come se venissero estratti da una *borsa dei fagioli magici*).

Se non hanno ancora la Porta, le canaglie continuano alla Scena 2, altrimenti vanno alla Scena 4.

## SCENA 4 – SUA SERENISSIMA SUPREMAZIA

Subito dopo aver ottenuto la Chiave e la Porta, proprio mentre stanno per usarli, i personaggi vengono raggiunti dal Fato Padrino, incuriosito per l'andirivieni di mortali nella Fandonia. Si tratta di un individuo efebico e bellissimo, con l'alterigia di un imperatore, che guarda i personaggi con malcelato senso di superiorità assoluta e non smette di infarcire le sue parole di punzecchiamenti e frecciatine verso i difetti e il rango dei personaggi.

Il Fato Padrino non può essere affrontato in alcun modo, e l'unico modo di averne la meglio è mostrarsi deferenti e rispettosi, senza reagire alle sue provocazioni, per esempio apostrofandolo come Sua Serenissima Supremazia, come lo hanno chiamato le Fate Madrine.

A un tratto, il Signore della Fandonia offre a tutti dei biscotti di fungo. Chi dovesse mangiarne si trasformerebbe di colpo in una zucca per 24 ore. Chi dovesse rifiutare, al contempo, offenderebbe il Fato Padrino stesso, che potrebbe trasformare la Chiave e la Porta in uno stuzzicadenti gigante e in un inutile scudo.

Se non trovano un modo adeguato per mostrarsi deferenti ma allo stesso tempo declinare i biscotti di fungo, il Fato Padrino propone alle canaglie di risolvere un indovinello.

Nel senso che lui deve risolvere un indovinello inventato dalle canaglie.

I giocatori devono formulare insieme un indovinello da porre al Condottiero e, se questi non riesce a risolverlo, il compito è riuscito: il Fato Padrino li fa tornare del tutto normali, annullando anche gli effetti accumulati durante la permanenza nella Fandonia, e concede loro di usare la Chiave e la Porta.

## CONCLUSIONE

Appoggiando la Porta da qualche parte e usando la Chiave con la serratura, l'uscio si spalanca e dietro di esso si apre uno stretto cunicolo, percorso da una angusta scala di pietra che discende verso il basso.

Dove conduce la misteriosa scala?



# La Repubblica delle Canaglie

## — EPISODIO VI —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 6° LIVELLO.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo infinite peripezie, le canaglie sono riuscite a scampare a tutte le trame di Lucrezia di Almaviva e della sua cospirazione, sono evase dalla prigione in cui erano state rinchiuse con i superstiti delle bande della loro città, e sono state in grado perfino di attraversare indenni la Fandonia.

La scala dietro la Porta conduce fino a una botola incastrata nel suolo terroso, con numerose radici che spuntano dal basso. Una volta aperta la botola, la prospettiva si inverte e la cricca si ritrova nel giardino di una villa all'interno delle mura della loro città. Richiudendo la botola, il riquadro di erba sembra sparire e solo un fungo bianco rimane a segnare il luogo del passaggio.

Tutto il gruppo si sente perfettamente riposato (ottenendo gli stessi benefici di un Riposo Lungo) e pare abbia anche imparato qualcosa di nuovo: ogni canaglia acquisisce una Emeriticità.

Ma dove è finita Lucrezia?

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Gli intrighi e gli intrallazzi di Lucrezia di Almaviva sembrerebbero aver portato le cricche a una sconfitta totale. Le canaglie della Repubblica sono state sgominate e scacciate per sempre, mentre Lucrezia ha ottenuto l'Elmo di Scippo, il supporto dei pezzi grossi della regione e le indicazioni per raggiungere il fantomatico tesoro del Re dei Ladri.

Ormai allontanatasi dalla città e diretta verso la sua misteriosa destinazione, Lucrezia è non solo lontana dalla vendetta delle canaglie, ma si appresta anche a mettere le mani sui più grandi segreti della Repubblica. La parte peggiore è che pare il suo piano sia stato ordito anche da dentro la Repubblica stessa, e che ci sia qualcuno di potente, assieme a lei, a sostenere le sue ambizioni.

In quest'ultimo scenario, le canaglie scopriranno uno dei covi del leggendario Re Scippo, metteranno le mani su alcuni dei suoi tesori e troveranno delle indicazioni su dove si è diretta Lucrezia.

In questo modo, la partita è di nuovo aperta: la vendetta è solo rimandata e il Colpo Grosso più ambito di tutte le canaglie del Regno è appena dietro il prossimo angolo...

### SCENA I – NOSTRA DAMA DELLA LAMA

Sbucati in mezzo alla propria città, la trovano tutta animata da agitazione, preparativi, addobbi e lavori in corso. Le campane di monasteri, chiostri e chiese battono di continuo, ma non a morto. Chiunque le canaglie fermino per informazioni può spiegare cosa succede: le campane suonano per l'arrivo della delegazione imperiale in città, e forse dello stesso Imperatore, previsto per l'indomani!

L'evento culmine delle celebrazioni di accoglienza è previsto alla cattedrale cittadina, dedicata a Nostra Dame della Lama, dove tutti i pezzi grossi della città e i massimi esponenti del Credo saranno radunati per accogliere gli altomanni.

Se le regole di "latitanza zero" applicate finora sono sembrate alle canaglie soffocanti, dall'indomani e forse per interi mesi la città sarà piena di guardie, picchieri e lanzichenecchi. Sarà meglio togliere il disturbo e cambiare aria definitivamente, prima di finire di nuovo in gattabuia... questa volta, dopo l'evasione, la pena che aspetta tutti sarà la forca!

Le strade principali sono da evitare per le troppe guardie armate, che fermano e frugano le persone troppo losche. Serve quindi una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) o Carisma (Inganno) con CD 13 per non essere scoperti, passando in mezzo alla folla o per le vie molto meno trafficate. Se l'ispezione non venisse superata, i personaggi potrebbero scontrarsi con 4d4 **picchieri comunali<sup>11</sup>**, **lanzichenecchi<sup>11</sup>** e/o semplici **guardie**, o fuggire tra vicoli, tetti e abitazioni.

Proprio mentre fuggono o cercano di lasciare la città, tuttavia, la porta di una bottega ben serrata si schiude e una figura nell'ombra fa loro cenno di entrare.

Si tratta di uno dei Disonorevoli Ministri, lo stesso che si è presentato alle canaglie nell'Episodio 4, uno dei capi assoluti della Repubblica delle Canaglie.

Il Ministro è sincero e viene in pace: non è lui a tramare con Lucrezia, né sa chi questi possa essere, ma ha scoperto cosa è successo. Lucrezia ha ricevuto l'Elmo di Scippo da qualcuno all'interno della Repubblica per poter portare avanti i propri piani, e l'ha usato per sgominare le canaglie in diverse città dello Stivale, assieme all'alleanza con il belfagoro e i suoi malacoda.

Adesso, terminati i suoi compiti, ha assoldato un mezzo esercito di ex-canaglie rinnegate, cacciatori di taglie e infami vari, ed è pronta a recuperare il tesoro.



Se si vuole anticiparla, e raggiungere quel luogo misterioso prima che lo trovi lei, c'è solo un modo per trovare un possibile altro indizio: sul tetto della cattedrale di Nostra Dama si troverebbe uno degli antichi covi del Re dei Ladri sparsi per il Regno, che la stessa Lucrezia ha usato per mesi come suo nascondiglio segreto personale.

Forse lì c'è l'indizio che serve, anche a scoprire chi è il traditore...

Mentre le canaglie trovano il modo di scovare il covo di Lucrezia, il Ministro preparerà un modo per fuggire dalla città e dei buoni cavalli per riusciri in tutta fretta.

Le guglie della cattedrale di Nostra Dama parrebbero toccare il cielo e tra essi fanno capolino gorgolle e **grottesche**<sup>TF</sup> di aspetto sinistro e inquietante. Tutta la facciata è costellata da statue e bassorilievi che raffigurano scene dei Santi del Calendario e di altre figure salvifiche per il Credo stesso: il Padre Terno, l'Ambo, la Quaterna, la Cinquina e il Tombolone.

Il gigantesco portale è sorvegliato da sei **lanzicheneccchi**<sup>U1</sup> immobili e altre due coppie passano a intervalli regolari lì davanti, in una ronda infinita.

Seguendo una ronda è possibile, tuttavia, raggiungere il casotto dove i lanzicheneccchi hanno la loro guardiola e si danno il cambio, oltre che fungere da deposito di uniformi dell'esercito imperiale. Rubare delle uniformi non è troppo difficile, ma spacciarsi poi per lanzichenecco può essere più arduo.

Il Condottiero può chiedere delle prove diplomatiche (con tanto di accento altomanno), o una Rissa.

Il gruppo potrebbe anche voler investigare girando intorno all'edificio monumentale, eseguendo quindi una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 13, che può essere superata anche solo da un personaggio. Una parte posteriore della cattedrale sta ricevendo una piccola ristrutturazione in preparazione alla grande celebrazione dell'indomani. Una squadra di sei operai (**popolani**) sta lavorando in fretta e furia (senza mancare di inneggiare al Credo) per completare i lavori in tempo.

Le passerelle che salgono possono portare a uno spazio soprelevato per poi calarsi su un balconcino che porta a un piccolo portale soprelevato della facciata frontale.

Il Condottiero può spingere sulle prove diplomatiche con gli operai e sulle prove di scalata. Un artista proveniente dalla Francia, in particolare, sta allestendo una pavimentazione verticale, è ancorato con diverse funi, ed è disponibile ad aiutare: il suo nome è Pierre Parquet.

## SCENA 2 – UN NASCONDIGLIO TRA LE GUGLIE

Giunti sul tetto e tra le guglie, i personaggi sono costretti a percorrere passaggi obbligati e diverticolari angusti, sempre col rischio di cadere di sotto e fare un volo di cento passi prima di sfracellarsi sul lastriato.

Disseminate qui e là vi sono statue contorte di varie forme, dimensioni e pose, alcune delle quali si direbbero inadatte anche al loro scopo e non visibili comunemente da nessuno.

Alla base della guglia maggiore si trova una statua più grande delle altre, e di fattura molto migliore.

Una disamina attenta mostra sul suo basamento una scritta e una sorta di cassetta di legno con evidenti parti mancanti. La frase recita "Nonno Beppe Versa, le Zie e i Mimi".

Secondo le indicazioni del Disonorevole Ministro, il nascondiglio di Scippo si trovava proprio dentro la guglia, ma lui non sa come si entri. Sicuramente un tempo Scippo doveva avere un passaggio segreto privilegiato, ma Lucrezia riusciva a entrare e uscire tramite qualche diavoleria magica.

Probabilmente le canaglie dovranno risolvere gli enigmi di Scippo.

Con una prova su Saggezza (Intuizione) o Intelligenza (Indagare) con CD 13 è possibile comprendere che la cassetta di legno fa parte di un grande grammofono. Tale scatola non può essere spostata o smossa, ma può essere manovrata e sicuramente aggiustata. Intanto delle voci e strani canti si possono udire mormorare tra le guglie: qualcun altro si trova sul tetto!

Seguendo i sussurri e facendo il giro del tetto, si trovano quattro statue che paiono mormorare tra loro, ai quattro angoli della cattedrale. Ognuna di esse era, così come la maggioranza delle statue presenti sull'edificio, una persona che venne in passato alla ricerca del Tesoro di Scippo e fallì miseramente. Loro, i primi quattro, ci provarono perfino quando Scippo era in vita, e lui stesso le rese parte dell'enigma per accedere al suo covo.

Ognuna di esse ricorda frammenti della sua vita passata, ma non la totalità del loro fallimento.

Le statue guardiani sono quattro e ognuna di esse riesce solo a muovere braccia e testa, ma ha i connotati bloccati, e comunica telepaticamente tramite sussurri appena distinguibili, percepibili solo da chi è divenuto una emerita canaglia della Repubblica.

Queste sono alcune delle informazioni che potrebbero dare ai giocatori:

- Scippo, il Re dei Banditi, fondatore del codice delle canaglie, aveva molti covi sparsi per le città del Regno, ma si nascondeva sempre in cima alla cattedrale della figura del Credo a cui era più devoto: Donna Lama, Patrona dei Tagliagole e delle Coltellate.
- Scippo era un gran cultore della musica veteromelodica del Regno, e a guardia del suo tesoro pose un grammofono a canne scomponibile, un complesso congegno che bisognava attivare per poter procedere.

- Quando Scippo usava il covo, il grammofono era completo e bisognava solo mormorare la formula giusta, ma quando lui ha abbandonato il nascondiglio ha anche smontato il grammofono, ed è adesso prima necessario rimontare i pezzi mancanti del congegno.
- Ognuno dei suoi covi è custodito dalla divina protezione di Donna Lama: chiunque provi a entrare senza conoscere la giusta formula o senza risolvere l'enigma del grammofono viene tramutato in una statua senziente. Loro stessi sono vecchi mariuoli di quattro bande diverse, che ci hanno provato uno dopo l'altro...
- Prima di diventare statua, ciascuna delle **grottesche**<sup>TF</sup> ricorda di aver cantato qualcosa di specifico, ma che da tempo ne ha smarrito il ricordo. Quando ci pensa viene attanagliata dal rimpianto.
- Scippo era un gran manigoldo, e in quanto tale fece sì che le prove imposte dai guardiani del suo tesoro fossero da superare più facilmente usando l'inganno, la burla o barando.

Palestro è il nome della grottesca più massiccia. Raffigura un morgante con dei tatuaggi intagliati nella pietra, da vero picchiatore, e delle braccia della grandezza della testa di un bovino. È poco loquace e l'unico modo per farsi dare l'oggetto che custodisce, la Leva d'Accensione, è sconfiggerlo in una prova di forza, una sfida a "braccio di granito".

Occorre superare una prova di Forza (Atletica) con CD 22. Per superarla si può barare con qualche trucco, facendo scendere la CD (per esempio, con l'incantesimo *unto*, per fargli scivolare il braccio). Ogni qual volta un personaggio fallisce, subisce uno schiaffone dall'altro braccio che infligge una batosta, ma la CD della prova si riduce di 1. Si applicano le regole della Rissa, ma batoste e riduzioni alla CD non si azzerano fin quando la prova è compiuta o tutti sono sconfitti.

Un'altra grottesca appare come un uomo alto e con abiti eleganti, che reca in mano un abaco a pallettoni semoventi. Questa statua ha la bocca spalancata e gli occhi fissi, e la sua lingua, che in parte fuoriesce, ha una fessura dentro la quale potrebbe passare una moneta. Si presenta come Dorello, per poi ciarlare all'infinito tra l'insensato e il sensato. All'apparenza sembra una gara di scioglilingua, ma elargisce anche piccole informazioni su cosa egli custodisca, ossia il Disco Dorato.

Alla fine di ogni parola indica la fessura per farsi pagare. Il segreto con Dorello è inserire nella fessura tanto denaro da raggiungere la cifra di 50 petecchioni. Ogni volta che qualcuno infila una moneta, Dorello rilascia una fattura dal suo abaco automatico con l'importo e la cifra rimanente per arrivare al totale.

Per ognuna delle canaglie che confonde Dorello con le sue parole, con uno scioglilingua o, in generale, effettuando con successo una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 17, il costo totale si riduce di 10 petecchioni.

Bandanera è la grottesca raffigurata come una selvatica incapucciata, che reca una faretra sulla spalla e un arco in mano. Nei suoi mormorii inveisce continuamente contro i piccioni che hanno trovato casa sulla sua guglia e, nella sfida per il suo oggetto, il Corno del grammofono, obbliga i giocatori a una prova di tiro al piccione.

Non è necessario colpire i piccioni solo con arco e frecce, ma si può usare qualsiasi cosa si voglia, ed è possibile barare. Una volta abbattuti dieci piccioni, Bandanera è soddisfatta. I piccioni hanno una CA pari a 15 e 1 punto ferita, essendo molto agili e intelligenti, abituati da secoli a evitare questo tipo di minacce da parte di chi vuole entrare nel covo di Scippo.

Infine, l'ultima delle grottesche si chiama Precotto, e ha la forma di un dotato pasciuto con un grosso boccale in ottone, e tre scatole in pietra ai suoi piedi. È un tipo gioiale ma scaltro, e offre ai giocatori una bevanda prima di iniziare la prova, lo Scompari, che necessita di superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15: ciò influenza la prova successiva. La prova si esegue come il gioco delle tre carte, ma è impossibile capire semplicemente seguendolo con lo sguardo come Precotto sposti le tre scatole, dentro una delle quali vi è l'oggetto che i giocatori devono recuperare, la Puntina del grammofono.

Per superare la prova serve la fortuna. Se il personaggio ha superato il tiro salvezza contro lo Scompari, deve tirare un d100 e ottenere un risultato compreso tra 1 e 30; se invece lo ha fallito, il personaggio deve tirare un d100 e ottenere un risultato compreso tra 1 e 20. A ogni fallimento si riceve un pugnale in testa come con Palestro, che infligge 1 batosta (si applicano le regole della Rissa, ma le batoste non si azzerano fin quando la prova è compiuta o tutti sono sconfitti).

Ottenuti gli oggetti e posizionati negli appositi vani, il grammofono inizia a intonare una marcella ben nota alle canaglie, "Fratelli Canaglia", l'inno della Repubblica, e la scritta insensata sul basamento della statua più grande cambia in "Noi siamo Inno Meli e Beppe Verze".

Durante l'Inno, tutte le statue si animano e iniziano a ritmare i versi tra le guglie e sopra la statua, mentre la musica suona e rimbomba tra le vie della città. Tuttavia, il passaggio rimane chiuso finché tutti i giocatori non la cantano.

Frateeeelli canagliaaaaa  
La tagliaaaa è modestaaaaa  
Con l'elmoooo di Scippoooo  
Nascondooo la teeestaaa  
Dov'è laaaa baaaldoooria  
Bagoooordiii di glooooooria  
Non mi avràà il boiaaaaa  
Gransoooldi arrafferòò

Poropo, poropooo, poropopopopopooo!



## SCENA 3 – IL MOSTRO FINALE

Il grammofono e l'inno cantato lasciano schiudere l'ingresso del covo e le canaglie possono entrare.

All'entrata, un grosso dipinto raffigura Scippo in una posa che cerca di essere eroica, mentre da tutte le parti ci sono mucchi di statue pacchiane, grossolana bigiotteria e quadri di poco conto... niente a che vedere col vero tesoro, ma sicuramente un ammasso di vecchia refurtiva un tempo di valore.

Cassoni e armadi carichi di vesti lussuose, da uomo e da donna, appartenute a Lucrezia, sono disseminati per il covo, mentre su tavoli e tavolini sono sparsi dadi, bottiglie di vino, armi, carte da gioco e boccali vuoti.

In un cammino si intravedono resti malbruciati di cartine geografiche, mappe, registri, liste di nomi, schemi, appunti e diari... tutto il materiale usato da Lucrezia in questi mesi per colpire la Repubblica delle Canaglie. La traditrice ha buttato tutto nel fuoco prima di andare via e l'odore di zolfo è ancora nell'aria...

Prima che le canaglie possano cercare tracce e indizi in giro, o araffare un po' di bottino di valore, la porta alle loro spalle si richiude e il cammino prende di nuovo fuoco. Ecco come faceva Lucrezia a entrare e uscire senza usare l'ingresso vero e il grammofono: un "Camino delle Befane"!

Dal nulla appare il **malacoda<sup>MA</sup>** Zolferano, visibilmente infastidito. *"Non ci volevo credere"* ruggisce. *"Eppure me lo aveva detto che sareste riusciti ad arrivare fin qui. Quella dannata ha vinto di nuovo!"*

E poi comincia a scatenare fuoco e fiamme.

Il combattimento finale con Zolferano è contenuto all'interno di un luogo chiuso, e nessuno può sfuggire stavolta alle sue fiammate e frustate, se non sconfiggendolo. La battaglia è senza quartiere.

Se le canaglie hanno sospettato qualcosa sentendo l'odore di zolfo, hanno diritto a un round di sorpresa.

## CONCLUSIONE

Sconfitto, stavolta definitivamente, Zolferano esplode in un ultimo ruggito di fiamma e distrugge ogni foglio, fogliaccio e paccottiglia nel covo di Scippo.

La devastazione tuttavia rivela anche che ci sono degli oggetti magici e qualche vecchio diamante e smeraldo in giro nel covo, che resistono benissimo al fuoco. Il Condottiero può garantire a ciascuno dei personaggi una piccola fortuna, a suo piacimento.

Inoltre, se qualcuno dovesse frugare ancora nel cammino, potrebbe scovare quanto resta di un sigillo di metallo mezzo sciolto, ma non del tutto distrutto dal fuoco: magari potrebbe essere l'indizio ideale per smascherare il traditore all'interno della Repubblica delle Canaglie (il Condottiero è libero di scegliere a chi assegnare il ruolo di traditore, anche in base a come si è svolta la campagna).

Infine, un ultimo ritrovamento sembra essere particolarmente interessante... sembrerebbe una moneta, grossa come un petecchione ma forgiata in un materiale mai visto prima, a occhio più prezioso di oro e argento. Da un lato mostra il volto di Scippo, sul retro il suo celebre simbolo, la zappa e la spada incrociate.

Dopo essere sgattaiolate via con la moneta, il sigillo e un po' di refurtiva degnamente guadagnata, le canaglie raggiungono il Disonorevole e fuggono dalla città, poco prima dell'arrivo degli imperiali, cavalcando verso il tramonto.

Ma ora ci sono più domande che risposte, per esempio:  
Dov'è finita Lucrezia di Almaviva?

Dove si trova il Tesoro di Scippo e a cosa serve la sua Moneta?



# Ammutina. la Città Canaglia

APPROFONDIMENTO SULLA CITTÀ NATALE DI SCIPIO, RE DEI LADRI

Nel cuore della Pianaverna, al centro di una regione solcata da fiumi, rivi e ruscelli di ogni genere, si adagia mollemente Ammutina, la Città Canaglia, porto franco e rifugio delle ciurme pirata che infestano il Fossa e tutti i suoi tributari, nonché quartier generale della Repubblica delle Canaglie.

Secondo la Innaturalis Historia di Triclinio il Vecchio, la zona in cui oggi sorge la città era nota in epoca porsenna come Mutina, che in quella misteriosa lingua pre-draconiana significherebbe qualcosa come "luogo di acque, nebbie e tombe ipogee interminabili e maledette".

Fondata da coloni di Plutonia proprio al centro di quella contrada di brume, catacombe e corsi d'acqua, Mutina rimase per molti secoli un angolino fortificato a guardia della campagna circostante, trascorrendo un'esistenza placida e senza grandi sconvolgimenti.

Dopo la Caduta di Plutonia, tuttavia, Mutina conobbe assedi, devastazioni, abbandoni e ogni sorta di catastrofe.

Controllata a distanza da questa o quella famiglia aristocratica proveniente da città vicine, dopo secoli di travagli la cittadina insorse e venne dichiarata Respubblica Ammutinensis, ovvero "Repubblica Ammutinata" in maccheronico, storpiando il vecchio nome del borgo quanto bastava per ribadire l'insurrezione fondante del nuovo regime.

Già abitata da pendagli da forca, disertori e predoni dei fiumi, la rivolta sancì la presa di potere delle principali famiglie e bande di galeotti, scorritori e pirati della regione, attirando man mano i peggiori avanzi di sentina del bacino del Fossa, estasiati nello scoprire che una scalagnata accozzaglia di bande e ciurme costituite di marmaglia pari alla loro era davvero riuscita a conquistare una città.

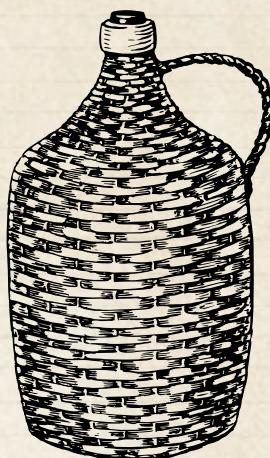
Alle prime bande del posto, capitanate dai membri delle locali famiglie criminali dei Fontanile, Vecchibardelli, Aigonadi, Fornici, Grassolfi e Della Rossa, si unirono ben presto quelle dei Marangoni con le celebri insegne del cormorano, gli Stazzoni della Vigna, che vantavano araldicamente quarti di morganti e quarti di bue, i selvatici Boschetti, i Frignoni di Frignano, già noti per truffe e pietosi raggiri, e i membri di un ramo cadetto e bellico della famiglia Baluganti di Chiavica, costituita da morganti ben armati.

Non mancarono mai in città, d'altra parte, le famiglie pantegane, in genere dedicate al contrabbando piuttosto che alla rapina, e a questo ricettacolo di banditi di fiume si unirono ben presto parecchi paraguli, provenienti da ogni parte del Regno dopo aver saputo che anche loro avrebbero qui avuto onesta accoglienza e un posto tranquillo dove non-vivere.

Ai quattro quartieri più antichi del borgo, Albereto, Salicella, Baggianara e Cittavecchia, si aggiunse allora il "quartiere" dei paraguli, situato a est e dedicato, oltre che ad accogliere qualche centinaio di questi rifugiati, a cimitero, discarica, area industriale e conceria, con la scusa del "tanto i paraguli non hanno bisogno di respirare..."

Nell'ultimo secolo, lasciata in pace dalla Regina Menalda e dallo Imperatore, la città di Ammutina ha trovato la sua attuale forma urbica e la sua costituzione ideale. La rete irregolare di fossati e corsi d'acqua, che attraversava la contrada e la stessa città, è stata irregimentata in navigli e canali ben precisi (e qui chiamati "canagli"), alcuni dei quali tenuti in superficie, altri convogliati sottoterra, nella colossale rete di cloache, cisterne, bacini e condutture di età draconiana, ancora perfettamente funzionante. Il naviglio principale, o "Canaglione", è stato collegato al Fossa a nord e agli altri fiumi della zona verso sud, reso navigabile e pescabile e solcato dai barconi e dalle chiatte dei pirati, dei pescatori e dei contrabbandieri, che vanno e vengono senza sosta a ogni ora del giorno e della notte.

Sul lato interno del Canaglione sorgono poi le mura della città, le torri di guardia ai ponti d'accesso e le fortificazioni,





che culminano a Palazzo Bigi, dove i rappresentanti delle principali famiglie, bande e cricche della città tengono l'Ammutinamento, ovvero il bizzarro e colorito parlamento del borgo. Qui ha anche il proprio quartier generale la Ronda, ovvero il servizio di guardia della città, assegnato a turno a ogni luna alla banda di uno dei Disonorevoli, che rinuncia per quel mese a saccheggiare i battelli e i villaggi del Fossa per dedicarsi alla difesa della città e all'ordine pubblico, spesso con risultati discutibili.

Dal Canaglione ci sono diversi altri canali e fossati che entrano in città, per esempio il Canaglino, il Canagliotto e il Canagliaccio, per non parlare di quelli sotterranei. A questi si può accedere, senza mai scendere dalla barca, attraverso la Chiavica Vecchia e la Chiavica Nuova, due strutture ingegneristiche che permettono di entrare e uscire dalle enormi condutture sotterranee di età draconiana. Questi immensi canali voltati e con gli argini in pietra fungono sia da condotti di scolo e fognature che come vie segrete usate per nascondere traffici e imbrogli, e sono inoltre accompagnati da una serie incalcolabile di tubature, opere idrauliche, cisterne e bacini sotterranei, che alimentano tra le altre cose il ricchissimo insieme delle fontane e dei fontanili di Ammutina, un altro dei motivi per cui la città è famosa.

Da molti di questi passaggi sotterranei è possibile entrare e uscire segretamente dai quartier generali delle varie bande e ciurme della città, e da altre botteghe, casolari e bettole sparse per i quartieri, specialmente quelle di più antica costruzione e che possiedono un degno sistema di cantine e sotterranei.

In superficie, poiché la città è spesso immersa nella nebbia e non vi è illuminazione nelle strade, le alte case-torri delle principali famiglie e bande cittadine si sono trasformate da tempo in case-faro. In cima ai torrioni infatti sono state poste delle lanterne dai vetri colorati che indicano ai naviganti immersi nella nebbia o nel buio della notte la direzione verso il corretto edificio, che ha di solito sia accessi di terra, che dal lato del canale, che sotterranei. La disposizione delle lanterne e il linguaggio segreto dei colori utilizzati costituiscono un codice che solo gli ammutinesi conoscono nel dettaglio.

A parte la piazza di Palazzo Bigi e le stupefacenti opere di ingegneria idraulica che la contraddistinguono, comprese le belle fontane e i meravigliosi fontanili sparsi ovunque per il borgo, i monumenti più famosi di Ammutina si trovano attorno a Piazza Grande, in particolare la Cattedrale di San Gemellare e il Faro della Ghirlandina, eretti entrambi tramite i donativi di refurtiva che i Disonorevoli Ministri della Repubblica destinarono all'abbellimento della loro città.

Un'altra celebre opera ingegneristica urbana sono le chiuse, una serie di sistemi meccanici che permette di aprire e chiudere alla bisogna sezioni dei canagli di superficie, deviando il loro corso, prosciugando dei bracci o allagando determinate aree della città. Le chiuse si trovano tutte sotto i ponti cittadini, che sono a loro volta ponti levatoi utili per isolare o bloccare percorsi e quartieri, e costituiscono una parte della loro complessa tecnologia.



*Natura è la Scienza*

*Rimutima*

- LEGENDA**
1. CANAGLIONE
  2. CANAGLINO
  3. CANAGLIOTTO
  4. QUARTIER GENERALE DEI COLTELLI
  5. QUARTIER GENERALE DEI BOCCALI
  6. QUARTIER GENERALE DEI DENARI
  7. CITTADELLA DEI CAPITANI
  8. BOTTEGA DI PISTACCHIA
  9. CATTEDRALE DI SAN GEMELLARE E FARO DELLA GHIRLANDINA
  10. PIAZZA GRANDE E PIETRA ARINGADORA
  11. CHIAVICA NUOVA
  12. QUARTIER GENERALE DEI BASTONI
  13. CHIAVICA VECCHIA
  14. LOCANDA DEL TEMPO PERSO
  15. QUARTIERE DEI PARAGULLI
  16. CANAGLIACCIO



## LEGENDA PER LE CANAGLIE

- 1. CANAGLIONE.** Questo grande naviglio scavato e irreggimentato tutto attorno alle mura funge da fossato difensivo, peschiera (preferibilmente a monte della città) condotta di scarico e punto di accesso privilegiato per battelli, barconi e navigli che vanno e vengono dal Fossa. Il canaglione è collegato a nord e a sud della città con altri canali e fiumi navigabili di piccola entità, fino al Serio e al Fossa, attraverso cui vanno e vengono i pirati.
- 2. CANAGLINO.** Il canale principale che attraversa Ammutina e lambisce tutti e quattro i suoi quartieri: Albereto a nord, Cittavecchia a sud, Baggianara a ovest, e Salicella a est, poi suddiviso con il Quinto Quartiere, assegnato ai paraguli. Sono molte le case-faro che sorgono sul canaglino, e lungo di esso si vedono spesso attraccati i barconi delle bande pirata, cariche di armi e refurtiva.
- 3. CANAGLIOTTO.** Un altro dei canali principali di Ammutina, che divide i quartieri di Albereto, Cittavecchia e Baggianara. Viene tradizionalmente utilizzato per eseguire le sentenze di morte per annegamento da parte dei Dissonorevoli, e in generale per far scomparire dei cadaveri. Si dice che il leggendario serpente Magalasso venga spesso avvistato da queste parti, probabilmente per nutrirsi dei corpi gettati sul fondo con le catene ai piedi. Per tutti questi motivi, si dice che il Canagliotto porti sfortuna e non venga mai navigato a cuor leggero.
- 4. QUARTIER GENERALE DELLA COMPAGNIA DELL'ARSENICO.** Una grande bottega di arrotini e alchimisti del Quartiere Baggianara fa da piano terra per la base principale in città della fazione di Caterina Sferza, che si sviluppa poi in un'alta torre e in una serie di livelli sotterranei. Questo Covo possiede i seguenti Granlussi, tutti al Livello 3: Borsa Nera, Fucina, Trappoleria.
- 5. QUARTIER GENERALE DEGLI IMMELODICI.** Come da tradizione, il Covo centrale dell'Orchestra degli Immelodici in città è una vasta taverna su più piani, qui chiamata "La Mangiatoia" e situata nel quartiere Albereto. Questo Covo possiede i seguenti Granlussi, tutti al Livello 3: Cantina, Distilleria, Rosticceria.
- 6. QUARTIER GENERALE DEI CEPPI.** La base dei Ceppi di Mischia in città è nel quartiere Cittavecchia, proprio di fronte alla Cattedrale, e svolge anche le funzioni di banca cittadina. Nonostante siano evidentemente dei criminalli, i pirati di Ammutina riconoscono la banda del Dissonorevole Rubattino come la cosca più affidabile a cui affidare refurtiva, chiedere pegni e prestiti a usura, cambiiali e valori. Questo Covo possiede i seguenti Granlussi, tutti al Livello 3: Borsa Nera, Scuderie, Trappoleria.
- 7. PALAZZO BIGI.** La vecchia fortezza cittadina è stata occupata dai Ministri delle bande della città e da allora ospita

l'Ammutinamento, la Gattabuia, il Quartier Generale della Ronda e altre traballanti istituzioni cittadine. È qui che si svolgono di solito le Riunioni di Covominio della Repubblica delle Canaglie, sotto lo sguardo menatorio della Ronda. Il cortile centrale è noto per le immense e stupende fontane di età draconiana che lo allietano, con vasche, giochi d'acqua, canalette, cisterne e altre meraviglie di ingegneria, collegate direttamente con le strutture idrauliche sotterranee della città.

- 8. BOTTEGA DI PISTACCHIA.** Questa bottega, molto celebre in città, è una rivendita di cianfrusaglie, ciarpame magico, reliquie e carabattole di ogni genere, rare e comuni, scadenti e normali, esotiche o contraffatte sul posto, tra cui il classico "Acido Balsamico". Chiunque sia in cerca di oggetti o componenti speciali ad Ammutina deve chiedere a Pistachia, visto che la titolare ha da tempo taglieggiato e distrutto ogni altro negozio che avrebbe potuto farle concorrenza.
- 9. CATTEDRALE DI SAN GEMELLARE E FARO DELLA GHIRLANDINA.** Il principale edificio religioso cittadino è dedicato a San Gemellare, patrono dei partori multipli e protettore delle puerpe e delle partorienti. In realtà, la cattedrale è legata particolarmente al culto dell'Ambo e alle Gemelle, forse retaggio della religione draconiana che si osservava un tempo in città. La cattedrale è tradizionalmente piena di ori, preziosi e doni votivi provenienti dalla refurtiva dei pirati, che nessuno si azzarda a toccare. Per ingraziarsi l'Ambo, il Padre Terno e il clero, infatti, si usa lasciare una decima di ogni malloppo qui, come pizzo al Credo, protezione del Vaticinio e buona fortuna. Il celebre Faro della Ghirlandina è il faro più alto della città e la sua lanterna brilla giorno e notte per indicare a tutti quelli che navigano nella nebbia o nel crepuscolo la direzione della città. È gestito dalla Ronda e si usa mettere attorno alla lanterna vetri verdi in caso di via libera, vetri gialli in caso di cautela e vetri rossi in caso di pericolo. Per questi motivi è chiamato anche "remaforo".
- 10. PIAZZA GRANDE E PIETRA ARINGADORA.** La piazza antistante la cattedrale è quella centrale della vita di Ammutina, dove si tiene il mercato del pesce, del remo e dei "beni di importazione", con decine di banchi e centinaia di persone ogni giorno. In un angolo della piazza si erge anche la Pietra Aringadora, dove si espongono le migliori aringhe del giorno e si trova il prezzario calmierato dei beni del mercato. Proprio di fronte a questa c'è anche la Bettola della Pietra Aringadora, uno dei principali luoghi di ritrovo della città.
- 11. CHIAVICA NUOVA.** Questa struttura rappresenta, come la Chiavica Vecchia, l'accesso ai canali sotterranei della città, da cui entrano ed escono ogni momento barche e barconi. Non vi è pedaggio da pagare, ma l'ingresso ai sotterranei è proibito a chi non appartenga alle bande e alle ciurme cittadine.

**12. CONVENTO DELL'ORDINE DEL GRUGNO ROTTO.** La struttura è costruita come un vero e proprio convento di clausura in piena città, nel Quartiere Salicella, con orti e giardini coltivati e diversi recinti per cani da guerra, cavalli, galli e capre da combattimento, maiali da battaglia e altre bestie simili. Qui le canaglie di Sorella Spaccacoste allevano e rivendono fiere, belve e cavalcature, e perfino qualche bestia per i tornei dell'Avversilia, e inoltre coltivano piante medicinali e velenose. Questo Covo possiede i seguenti Granlussi, tutti al Livello 3: Scuderie, Orto dei Semplici, Trappoleria.

**13. CHIAVICA VECCHIA.** Risalente all'età draconiana, questa imponente opera di ingegneria idraulica conduce ai canali e alle cisterne sotterranee della città, il cui accesso è proibito agli stranieri.

**14. LOCANDA DEL TEMPO PERSO.** Una delle bettole più antiche e famose di Ammutina, si dice che fu proprio qui che Scippo scrisse la Costituzione delle Canaglie. Molte le specialità che vi si possono trovare, tipiche della cucina ammutinense e paragula: botti di granbrusco, gnorchi

fritti, mortelli e mortellini di tutte le forme e dimensioni, remigiano boggiano, ramengo di guglia e prosciutto scotto.

**15. QUARTIERE DEI PARAGULI.** Da un paio di secoli, una parte del Quartiere Salicella venne ulteriormente ridefinita come Quartiere Paragulo, dove vengono accolti i membri di questa particolare tipologia di diversamente vivi. Il rione accoglie oggi forse un centinaio di costoro, radunatisi qui da tutto il Regno per vicinanza e sostegno reciproco e la generale accoglienza e inclusività di Ammutina nei loro confronti. Data la loro particolare natura, i paraguli si occupano di solito dei lavori meno piacevoli per coloro che ancora respirano: fognature, sepolture, discariche, concerie, fucine, opifici e così via...

**16. CANAGLIACCIO.** Il Canagliaccio funge da discarica di tutte le acque fetide e disgustose dei laboratori del Quartiere Paragulo, e delle cloache sotterranee. Un tipico modo di dire ammutinense è "a valle del canagliaccio" per indicare un luogo dove è meglio non andare, o dove mandare le persone più antipatiche.

## ASCESA E CADUTA DEL RE DEI LADRI

In questa città così bizzarra, ben prima del Regno della Regina Menalda, giunse o venne alla luce Scippo, il Re dei Ladri.

Ladro e canaglia nato, già all'opera, secondo le fonti, quando era ancora un moccioso di strada, Scippo, il cui vero nome, nonostante paia essersi perduto nelle pieghe del tempo, è Cornelio Gastoni, si sarebbe guadagnato il suo nomignolo d'arte con il mestiere del tagliaborse e del borseggiatore, in cui eccelleva già fin dalla più tenera età.

Nonostante questo, il futuro Re dei Ladri sarebbe rimasto uno delle migliaia di furtanti senza arte né parte che infestavano il Regno, se non fosse stato per la sua proverbiale fortuna. Le notizie riportano con abbondanza di particolari la sua clamorosa buona sorte, quasi un affronto alle leggi eterne di Madama Sventura, e vaneggiano sulle possibili cause di tale immetitato beneficio.

Per alcuni si trattava della protezione diretta di San Dismo, il Buon Ladrone, patrono dei furtanti e a cui Scippo era particolarmente devoto. Per altri era tutto merito di un enorme corno rosso da scaramante in suo possesso, che teneva alla larga malocchi e sfighe varie. Per altri, si trattava semplicemente del suo enorme gulo, un gigantesco servitore muto e privo di vita verso cui Scippo riusciva magicamente a stornare tutta la malasorte che avrebbe dovuto colpirlo.

Per altri, infine, Scippo godeva semplicemente della benedizione della Fortuna, che come si sa aiuta gli audaci, ed è a tutti palese che non esistevano a quel tempo audaci più audaci di Scippo...

Sia come sia, grazie alla sua formidabile buona sorte, condita da una certa dose di arroganza e valore, Scippo accumulò una refurtiva immensa, che condivise con il via via sempre

più grande seguito di ladroni e truffatori che iniziarono ad andargli dietro.

In pochi anni, Scippo divenne il capo di una banda enorme, un'armata di centinaia di pezzenti, perdigiorno, manigoldi e cialtroni che faceva paura e infastidiva persino i Duca-Conti più potenti del Regno.

Per evitare che la sua fortuna si trasformasse in un disastro e la situazione gli sfuggisse di mano, Scippo riorganizzò le gerarchie della sua immensa banda, dividendola in quattro fazioni principali da assegnare a quattro comandanti a lui fedelissimi.

A Palestro, un picchiatore morgante che gli faceva da guardia del corpo assegnò la banda che più di ogni altra era specializzata in risse e botte da orbi, e che in futuro avrebbe cambiato molti nomi, diventando infine l'Ordine del Grugno Rotto, comandato da Sorella Spaccacoste.

A Dorello, il tesoriere della banda, uomo assai astuto e profittatore, più esperto di conti e usura che di rapine, affidò la gestione delle finanze di Ammutina. Questa fazione si tramutò poi in ciò che ora è conosciuta come la banda dei Ceppi di Mischia, governati da Rubattino.

A Bandanera, la sua emissaria prediletta per selve e per campagne, una selvatica tanto silenziosa quanto letale, affidò le canaglie più esperte nel mantenere un profilo basso, preparare veleni e assassinare con discrezione. Non poteva che essere sua la fazione che diede i natali all'attuale Compagnia dell'Arsenico di Caterina Sferza.



Infine a Precotto, un dotato pasciuto, scaltro e gioviale la cui missione di vita era più dedicata alla baldoria che alle ricchezze, affidò una schiera di uomini e donne che più di ogni altro mantenevano alto il morale dell'esercito di canaglie. Una volta istituita la Repubblica, questo schieramento venne conosciuto come l'Orchestra degli Immelodici, ora comandati da Sarremo de' Baudi.

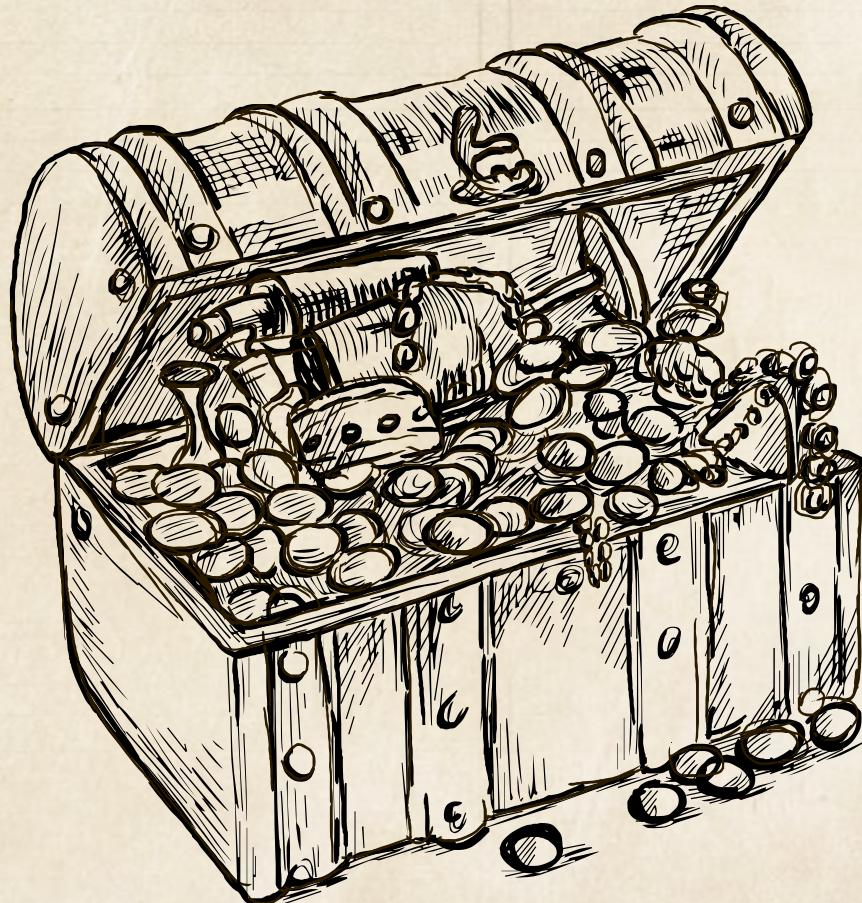
Scippo diede poi alle canaglie il proprio codice morale, una sorta di "Costituzione" contenente istruzioni, una gerarchia e dei rituali, in modo da tenere in piedi nel modo migliore un'organizzazione di malfattori di tal fatta. Dopo averla retta per un altro decennio, in qualità di Re dei Ladri, Scippo sparì tra le nebbie in circostanze misteriose e pare che si dedicò alle proprie cose per gli anni che gli rimasero da vivere, ammantando la sua figura di quell'aura di leggenda con cui è conosciuta ancora oggi. Con lui sparì anche ogni traccia del suo altrettanto leggendario tesoro, di cui non ha lasciato alcuna indicazione per trovarlo, nemmeno ai suoi fedelissimi.

La mancanza di un erede ufficiale del Re dei Ladri (e del suo mitico patrimonio) generò un vuoto di potere incolmabile, che scatenò per anni vere e proprie guerre (in)civili tra i quattro schieramenti creati dallo stesso Scippo. Ognuno dei capibanda reclamava il diritto di diventare il nuovo Re o Regina dei Ladri e di mettere le mani, una volta trovato, sul suo tesoro.

Gli scontri si fecero presto stremanti, senza vincitori e ovviamente senza alcun tesoro tra le mani. I quattro capibanda istituirono la loro prima Riunione di Covominio in quello che ora è conosciuto come Palazzo Bigi, e mancando un Re si passò a una Repubblica delle Canaglie, comandata in egual misura da ognuno dei capibanda nominati da Scippo, che da lì in poi iniziarono a farsi chiamare Ministri (nonostante per chiunque altro sia più comune il termine Disonorevoli). Le quattro fazioni della Repubblica portarono avanti la Costituzione delle Canaglie scritta da Scippo, firmarono un reciproco patto di tregua (almeno all'apparenza) e si diffusero in tutto il Regno, diventando talmente potenti e influenti che le normali canaglie dello Stivale provano persino paura a pronunciarne il nome ad alta voce.

Un accordo, insomma, era stato raggiunto, ma segretamente ogni Disonorevole Ministro ha sempre cercato per conto proprio il tesoro di Scippo e sognato di diventare il nuovo Re o Regina dei Ladri. Per generazioni, però, non si sono trovate tracce delle immense ricchezze di Scippo.

Dentro e fuori la Repubblica delle Canaglie si mormora per esempio che egli avesse dei rifugi in ogni città dello Stivale, che avesse accumulato questo immane tesoro da qualche parte, e che avesse gabbato perfino la Morte e fosse ancora vivo da qualche parte, su una qualche isola cariddica a godersi la sua fortuna al mare...



# Il Tesoro di Scippo

## — EPISODIO VII —

ALL'INIZIO DI QUESTO EPISODIO, LE CANAGLIE DOVREBBERO ESSERE DI 6° LIVELLO.

### INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

L'ora della resa dei conti è giunta, e tutte le bande e le cricche della Repubblica convergono verso la Città Canaglia: Ammutina.

Qui li attende il colpo più grosso che sia mai stato concepito da mente furbantesca!

La ricerca del Tesoro di Scippo, il Re dei Ladri, si svolge nei meandri di Ammutina, in una lotta senza esclusione di colpi, sgambetti e raggiri tra presunti alleati e noti nemici.

Sia le canaglie che l'armata di Lucrezia di Almaviva sono in corsa per mettere le mani sul più grande patrimonio della storia del Regno.

Sarà finalmente giunta l'ora di colmare quel trono vuoto che una volta ospitava le furbantesche chiappe del Re dei Ladri?

### RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Il tesoro non è mai stato così vicino all'essere preso, ma le canaglie suderanno sette camicie e qualche mutandone se vogliono accaparrarselo prima di Lucrezia di Almaviva e le sue forze armate (e non dimentichiamoci di quelle democrazie!).

Come se non bastasse, ora che le cose si fanno serie le alleanze tra le quattro grandi bande che compongono la Repubblica delle Canaglie si fanno quantomai sottili e delicate. Chi ha voglia di mantenere un'alleanza di convenienza quando puoi accaparrarti il tesoro, diventare Re o Regina e troneggiare su qualunque furbante dello Stivale?

Per questo motivo a ogni scena in cui le canaglie supereranno svariate sfide in cerca di indizi, qualche membro delle bande rivali potrebbe decidere di ficcanasare sugli affari della cricca e se possibile mettere loro i bastoni tra le ruote.

Soltanto due schieramenti, però, giungeranno al traguardo della corsa finale: la banda di cui fa parte la cricca protagonista e ovviamente quell'infame di Lucrezia.

Quello che nessuno si aspetta è che Scippo sia ancora vivo, beh... più o meno. Diciamo che è un non vivo, per la precisione un paragulo, e alla fine rivelerà il tesoro più grande di tutti: la libertà (e una vagonata di gransoldi ovviamente, stiamo pur sempre parlando di canaglie e non di filosofi).

Non resta che scoprire se la cricca avrà voglia di sporcarsi le mani tra le fogne di Ammutina...

### GLI INDIZI

Ogni volta che il gruppo completa un incontro con successo guadagna un nuovo indizio (di cui non era già a conoscenza) scelto dal Condottiero tra quelli numerati da 1 a 6.

Tendenzialmente gli indizi vengono guadagnati tramite gli incontri distribuiti nelle varie scene dell'episodio, ma se il gruppo di gioco riesce a ottenerne in maniere alternative il Condottiero è libero di fornirne a sua discrezione.

Gli indizi da 1 a 6 costituiscono dei suggerimenti sui luoghi in cui NON si trova il tesoro, se i giocatori riuscissero a raccogliere tutti e 6 questi indizi (cosa eccezionalmente improbabile), si troverebbero a dover scegliere tra la Chiavica Vecchia (Punto 13 sulla mappa) e la Chiavica Nuova (Punto 11 sulla mappa).

Non esistono indizi che escludano esplicitamente la Chiavica Nuova, ma se i giocatori hanno fatto attenzione alla storia dovrebbero dedurre facilmente che un tesoro nascosto da circa tre secoli e mai più ritrovato dovrebbe trovarsi in un edificio storico della città e non uno più recente.

#### 0 - MONETA DI SCIPPO

Questo indizio è posseduto automaticamente se le canaglie ne hanno preso possesso nello scorso episodio.

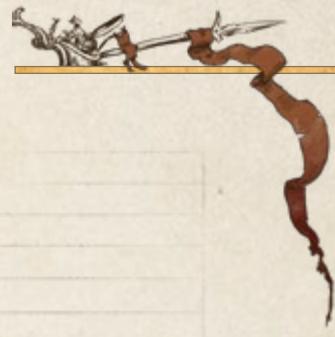
Stando agli informatori della Repubblica, alcune monete d'oro come quella in loro possesso sono improvvisamente apparse nei canali di Ammutina.

#### I - IL TESORO NON È NEI CANALI

Questo indizio è particolarmente adatto alla risoluzione della Scena 1 "Canaglie Nei Canagli", ma può essere assegnato come ricompensa per ogni incontro, ed esclude i punti 1, 2, 3 e 16 della mappa.

Benché molte monete siano state trovate nei "canagli" della città è palese che queste siano soltanto pochi spiccioli finiti per qualche motivo negli impianti acquiferi cittadini e che il vero tesoro si trovi altrove.





## 2 - IL TESORO NON È NELLE TORRI

Questo indizio è particolarmente adatto alla risoluzione della Scena 1 “Canaglie Nei Canagli” e la Scena 5 “Amiconi Amiconi e poi ti rubano i Petecchioni”, ma può essere assegnato come ricompensa per ogni incontro.

Questo indizio esclude i punti 4, 5, 6 e 12 della mappa.

Inutile specificare che tutte le grandi bande dei Disonorevoli sono ancora a caccia del tesoro, perciò esso non è direttamente accessibile da alcuna delle Torri-Faro che costituiscono i quartieri generali delle quattro fazioni, già setacciati in lungo e in largo nei secoli passati.

## 3- IL TESORO NON SI TROVA NEL QUARTIERE DEI PARAGULI

Questo indizio è particolarmente adatto alla risoluzione della Scena 3 “La Locanda del Tempo Perso”, ma può essere assegnato come ricompensa per ogni incontro.

Questo indizio esclude i punti 14 e 15 della mappa.

Sebbene si dica che Scippo frequentasse spesso il quartiere dei paraguli e le sue vicinanze, gli stessi paraguli non vivono nella ricchezza e bramano procurarsi il tesoro.

Si può pertanto escludere l'area dell'isola che costituisce il quartiere dei paraguli.

## 4 - IL TESORO NON SI TROVA NELLA PIAZZA DELLA CATTEDRALE

Questo indizio esclude i punti 9 e 10 della mappa.

Sembra che anche i sacerdoti della Cattedrale di San Gemellare siano freneticamente in caccia del tesoro. Questo significa che possiamo escludere la cattedrale e la piazza in cui essa sorge.

## 5 - IL TESORO NON SI TROVA A PALAZZO BIGI

Questo indizio esclude il punto 7 sulla mappa.

Pare che durante l'ultima riunione di Covominio tenutasi qui è stato battuto a tappeto Palazzo Bigi e, a dispetto del fatto che sembrava il luogo più adatto in cui nascondere un tesoro, non ne è stata trovata traccia.

## 6 - IL TESORO NON SI TROVA NELLA BOTTEGA DI PISTACCHIA

Questo indizio è particolarmente adatto alla risoluzione della Scena 2 “La Strega Pistacchia”.

Questo indizio esclude il punto 8 della mappa.

Pare che la Strega Pistacchia, a dispetto del successo delle sue fatture, stia accumulando debiti presso molti negozi locali.

Chiaramente non è in possesso del tesoro e possiamo quindi escludere la sua bottega.

## SCENA I – CANAGLIE NEI CANAGLI

La cricca si lancia in un'esplorazione dei canali di Ammutina e dei meccanismi che ne regolano le chiuse, cercando di trovare una traccia riconducibile a Scippo e di conseguenza all'origine delle sue monete d'oro che di recente si trovano sparse per le acque della città. È possibile trovare una traccia che conduce nella vicinanza di uno dei Fari-Torre appartenente a una banda rivale della Repubblica con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12, oppure una prova di un'abilità di Carisma appropriata per chiedere informazioni con CD 14, come Persuasione o Intimidire la popolazione locale o raggiungere qualche membro di altre bande, facendosi passare per loro alleati.

Ora che il tesoro è alle porte, non si guarda più in faccia a nessuno.

Chi farà il più grosso dei Colpi Grossi diventerà Re o Regina dei Ladri.

Identificato il canale da cui sembrano provenire le monete sarà necessario procurarsi un'imbarcazione adatta alla sua navigazione per scandagliarlo.

È possibile affittare un'imbarcazione simile al prezzo di 2d12 gransoldi, altrimenti sarà necessario “prenderla in prestito” in maniera più o meno lecita con la prova di un'abilità adatta all'approccio dei giocatori con CD 14, un eventuale



Le canaglie dovranno stare parecchio attente in queste scene. Ci sono molti indizi da raccogliere e troppe fazioni interessate a essi. Qualcuna delle altre bande potrebbe cercare di allearsi con loro, oppure tradirli o mettere direttamente i bastoni tra le ruote. All'inizio di ognuna delle scene, si consiglia al Condottiero di tirare 1d4 nella Tabella della Discordia, per capire a quali altre sfortune o magagne dovrà far fronte la nostra cricca.

fallimento a questa prova porterebbe a un crescente sospetto dei proprietari del mezzo e a svantaggio a successive prove, se non a essere costretti ad abbandonare completamente l'idea di procurarsi gratuitamente l'imbarcazione.

Personaggi dotati di competenza in strumenti di artigianato appropriati potrebbero anche mettere assieme un'imbarcazione improvvisata abbastanza velocemente, ma ogni prova legata alla guida di tale imbarcazione avrà svantaggio.

Finalmente, dopo un'ora di ricerche, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 o se uno dei personaggi ha un punteggio di percezione passiva di almeno 12, ciò consentirà di trovare una moneta incastrata tra due pietre a lato del canale, pietre che, sembra, sono marcate da alcune incisioni pressoché illeggibili e che potrebbero essere smosse.

Esaminare in dettaglio la sezione interessata richiede di superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 14, o anche di lanciare un incantesimo di *riparare* sulle incisioni delle pietre, per capire che il meccanismo in questione fa parte di una delle antiche chiuse della città e che se aperto bruscamente potrebbe essere pericoloso.

Il meccanismo può essere forzato superando una prova di Forza (Atletica) con CD 15 o scassinato, superando una prova di Destrezza con CD 12 usando gli arnesi da scasso.

Se la prova di Atletica ha successo o se la prova di Destrezza con gli arnesi da scasso fallisce, l'enorme pressione accumulata sulla chiusa verrà sfogata istantaneamente liberando un enorme getto d'acqua e fango che sparerà la pietra smossa in testa al malcapitato che la stava spostando, infliggendogli 14 (4d6) danni contundenti, che possono essere dimezzati superando un tiro salvezza su Costituzione con CD14. Se la prova di Destrezza con gli arnesi da scasso ha successo, la chiusa viene aperta in modo controllato senza troppi danni per chi stava armeggiando sul meccanismo.

Al guidatore dell'imbarcazione servirà invece superare un tiro salvezza su forza con CD 13 per mantenere il controllo dell'imbarcazione quel tanto che serve alla cricca per raggiungere la riva del canale senza incidenti.

In caso di fallimento l'imbarcazione viene bruscamente rovesciata e ogni membro della cricca sul veicolo subisce 7 (2d6) danni contundenti, che possono essere dimezzati superando un tiro salvezza su Destrezza con CD14, prima di riuscire a raggiungere la riva.

Esaminando l'interno della sezione sbloccata non si trova nessun passaggio diretto praticabile che conduca al tesoro e diventerà chiaro che, con ogni probabilità, questo è soltanto uno sfogo secondario dello strano fenomeno che sta sparando monete d'oro nei canali.

Il flusso d'acqua inizierà ad allagare piuttosto velocemente i dintorni attirando i sospetti dei locali e delle fazioni rivali e, oltre a poter raccogliere un paio di sacche di denaro, alla cricca non resterà altro da fare che dileguarsi rapidamente con le informazioni ottenute.

### Tabella della Discordia

d4	Discordia
1	Compaiono delle canaglie ( <b>marmaglia</b> <sup>MA</sup> ) appartenenti alla banda dei Ceppi di Mischia (in un numero pari ai giocatori più un <b>capoccia</b> <sup>MA</sup> ) e che ricordano loro che quel denaro trovato va dato loro per colmare un debito che il Disonorevole Ministro (quello a capo delle canaglie) deve a Rubattino, il loro capobanda. La cricca è libera di risolvere questa disputa come meglio crede... Ma se non riesce a farlo, partirà una rissa selvaggia.
2	Il sonno di un <b>bigatto</b> <sup>MA</sup> che vive nei canali viene disturbato dalle azioni delle canaglie. E ora è parecchio nervoso...
3	Alcune canaglie della Compagnia dell'Arsenico prestano soccorso alla cricca (aiutandoli nelle prove magari), e prima di congedarsi offrono loro un "tonico rinforzante" dalle loro fiaschette. Ogni canaglia che accetta di berlo, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, o subirà svantaggio alle prove di caratteristica a causa del veleno, per i 10 minuti successivi.
4	Per questa scena non succede nient'altro e le altre bande decidono di farsi gli affari propri e non interferire con le azioni della cricca.

Se la banda menzionata dal risultato è quella a cui appartengono le canaglie, il Condottiero è libero di trasformare la sfortuna in un vantaggio per la cricca da parte dei propri alleati, oppure di tenere da conto il punto 4.

**Ricompensa:** Un indizio + 2d12 gransoldi.

A questo punto le canaglie hanno di fronte a loro due strade, una che li conduce verso la bottega di Strega Pistacchia (Scena 2) oppure nel Quartiere Paragulo dove si trova la Locanda del Tempo Perso (Scena 3).





## SCENA 2 – LA STREGA PISTACCHIA

La strega Pistacchia è la più rinomata fattucchiera di Ammutina. Non solo può lanciare terribili fatture, ma è anche una chiro-mante fidata che con le sue arti potrebbe scoprire il luogo in cui è nascosto il tesoro di Scippo, o almeno un indizio su dove trovarlo.

Alcuni sostengono addirittura che avrebbe conosciuto Scippo di persona in gioventù, al punto da sapere il suo vero nome, Cornelio Gastoni, cosa che la renderebbe pluricentenaria (di certo ne ha l'aspetto - ma non diteglielo assolutamente!).

Purtroppo la strega Pistacchia odia ogni genere di visitatore, frastuono e violenza e sarà un'impresa riuscire a convincerla ad assistere la cricca, ma dato che è necessaria la sua collaborazione e che sarebbe meglio evitare di beccarsi una delle sue fatture, sarà bene evitare ogni genere di conflitto nel trattare con lei.

La cricca giungerà facilmente nei pressi della casa-bottega di Pistacchia, caratterizzata da un'insegna molto scolorita che promette "Unguenti, Fatture, Chiromanzia, Cartomanzia e Pistacchi Salati", ma la troverà chiusa e sbarrata, persino alle finestre.

A un tentativo di bussare o chiamare ad alta voce Pistacchia, lei inizierà a gridare dalla sua camera al primo piano dell'abitazione lanciando impropri e intimido di essere lasciata in pace.

Le grida richiameranno le vicine e amiche di Pistacchia: le allegre comari di Ammutina, le quali giungeranno in gran numero circondando e aggredendo verbalmente i personaggi con ogni genere di critica e sentenza.

Le comari possono essere placate effettuando con successo una qualsiasi prova di Carisma con CD 12, oppure offrendo loro un rimedio per calli, reumatismi o un qualche cimelio che a parere del Condottiero le comari potrebbero trovare interessante.

Se le comari verranno placate, la cricca verrà a sapere che per avvicinare Pistacchia sarà il caso di portarle un dono appropriato, come per esempio una bottiglia di amaro Cinarro che la strega beve quotidianamente sostenendo che le curi l'acidità di stomaco.

Giunti al più vicino fornitore dell'amaro, a pochi minuti dalla bottega della strega, si scoprirà che una bottiglia ha un prezzo virtualmente irrisorio (1 petecchione), tuttavia, il fornitore sospetterà anche immediatamente il fatto che la bottiglia sia per Pistacchia ("dato che è solo lei in tutta la città a bere quell'ammazzabudella") e, poichè la strega ha ancora in conto otto dozzine di bottiglie mai pagate, questi pretenderà il saldo prima di offrire una nuova bottiglia: 96 petecchioni.

La cricca può saldare l'intero conto, oppure con le giuste argomentazioni potrà provare a persuadere o minacciare il venditore con una prova relativamente facile con CD 12, oppure ingannarlo cercando di convincerlo che la bottiglia non è per Pistacchia, prova ben più difficile, con una CD 15. Giocatori creativi potrebbero anche cercare di sottrarre una bottiglia con rapidità di mano, usando magia di illusione o altro, concedete loro di sbizzarrirsi.

Procurata la bottiglia la cricca potrà presentarsi nuovamente da Pistacchia, la quale accetterà di farli entrare per ricevere il

dono soltanto se non hanno fatto uso di violenza fisica contro le comari o il venditore, rifiutandosi categoricamente in caso contrario (causando il fallimento dell'incontro).

Una volta incontrata Pistacchia questa cercherà di dissuadere la cricca dal fare richieste fingendo senilità avanzata e perdita della memoria riguardo la sua professione.

Le canaglie possono tentare di estorcere informazioni alla strega, con delle prove di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 17, oppure con una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 12, potranno coglierla in fallo e spingerla ad affermazioni chiaramente contraddittorie per farle gettare la spugna. Un'altra opzione: mentre Pistacchia viene distratta dall'amaro e dalle chiacchere, un membro della cricca potrebbe esaminare camera sua, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 7 per trovare il suo registro, usato come zeppa per un tavolino traballante. Al suo interno è possibile trovare conti, un sacco di debiti da saldare e anche qualche strano appunto. Frasi come "*Ah... se solo Scippo fosse ancora qui...*" oppure il nome "*Cornelio*" circondato da un cuore. In certi punti sembrerebbe il diario di una scolarettina innamorata.

Messa di fronte all'evidenza Pistacchia cederà pur di levarsi di torno gli scacciatori.

Qualora la cricca non abbia mai fatto uso di prove di intimidire nel corso dell'incontro con Pistacchia, lei si ammorbidirà nei loro confronti offrendo un pistacchio speciale "ammuffito giusto l'altro ieri".

Il pistacchio, se consumato prima della fine dell'avventura, consente di recuperare uno slot d'incantesimo (di qualsiasi livello), ma causerà anche lo status avvelenato per 8 ore se dovesse essere mangiato dopo aver lasciato trascorrere anche solo un altro giorno.

### Tabella della Discordia

d4	Discordia
1	Le Allegre Comari di Ammutina, in realtà non sono altro che canaglie appartenenti all'Ordine del Grugno Rotto vestite da vecchini e che faranno di tutto per far perdere tempo alle canaglie o dar loro indicazioni false.
2	Alla Strega Pistacchia ha già fatto visita Morando Giannino, un membro dell'Orchestra di Sarremo de' Baudi e di cui lei si è invaghita, in quanto somiglia vagamente a Scippo (almeno per la sua vista malandata). La fattucchiera cercherà di favorire quella fazione rispetto alle altre.
3	Pistacchia offre delle bruschette che sanno tantissimo di aglio, donando alle canaglie che le mangeranno svantaggio a ogni prova di Carisma effettuata con i paraguli per almeno 24 ore.
4	Per questa scena non succede nient'altro e le altre bande decidono di farsi gli affari propri e non interferire con le azioni della cricca.

Se la banda menzionata dal risultato è quella a cui appartengono le canaglie, il Condottiero è libero di trasformare la sfortuna in un vantaggio per la cricca da parte dei propri alleati oppure di tenere da conto il punto 4.

**Ricompensa:** Un indizio e due *pozioni di guarigione maggiore*.

### SCENA 3 – LA LOCANDA DEL TEMPO PERSO

La “Locanda del Tempo Perso” è la più antica delle bettole di Ammutina, essa si vanta addirittura di essere stata il luogo in cui, tra una sbronza e l'altra, Scippo avrebbe scritto la Costituzione delle Canaglie.

Essa sorge all'interno del quartiere dei paraguli e alcuni tra gli avventori potrebbero avere testimonianze di *quasi-prima-mano-lo-ha-detto-mio-cugino-che-è-un-tipo-affidabile* in merito al tesoro di Scippo.

Tuttavia i paraguli hanno notevole diffidenza verso tutti questi stranieri che sono sopraggiunti in città di recente e non intendono sbottonarsi.

A mettere zizzania vi è un certo Capitan Carcassa, un paragulo pirata con tanto di benda nera e pappagallino scheletrico sulla spalla.

Da quando ha perso la sua nave, lui e la ciurma (anch'essi pirati paraguli) gozzoviglano tutti i giorni a... perdere tempo alla Locanda del Tempo Perso.

Secondo lui non c'è niente di meglio di una buona rissa per scaldare gli animi e magari sciogliere qualche lingua. Sfida la cricca con un numero di pirati (**marmaglia<sup>MA</sup>**) paraguli pari alle canaglie, più Capitan Carcassa (che utilizza le statistiche del **capoccia<sup>MA</sup>**).

#### *Tabella della Discordia*

d4	Discordia
1	Dal taschino di Capitan Carcassa cade un contratto, firmato da Rubattino stesso (o dal suo diretto sostituto se dovesse essere passato a miglior vita) in cui viene promessa una nuova imbarcazione alla ciurma di paraguli. Quindi l'aggressione alla cricca non era un caso?
2	Il locandiere è un infiltrato di Lucrezia di Acquaviva, utilizza un <i>Anello dell'Aperitivo<sup>AL</sup></i> per somministrare un veleno a cui i paraguli sono immuni, ma che potrebbe dimostrarsi pericoloso per le canaglie. Ogni canaglia che ingurgita questo veleno, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenata per 1 ora.
3	A suonare nella locanda vi sono canaglie dell'Orchestra degli Immelodici. Potrebbero decisamente interferire con la rissa, se non addirittura partecipare attivamente.
4	Per questa scena non succede nient'altro e le altre bande decidono di farsi gli affari propri e non interferire con le azioni della cricca.

Se la banda menzionata dal risultato è quella a cui appartengono le canaglie, il Condottiero è libero di trasformare la sfortuna in un vantaggio per la cricca da parte dei propri alleati oppure di tenere da conto il punto 4.

**Ricompensa:** Un indizio + 2d20 gransoldi.

### SCENA 4 – DIFESA DEL RIFUGIO

A prescindere da quali incontri abbiano deciso di affrontare le canaglie, a questo punto la cricca subirà un assalto da parte delle forze armate di Lucrezia di Almaviva.

Ovviamente l'incontro risulta completato con successo se gli assalitori vengono messi in fuga o sconfitti.

Gli aggressori sono un **pagan<sup>MA</sup>** indemoniato e un numero di cacciatori di taglie (**tagliagole<sup>MA</sup>**) pari a quello dei giocatori.

**Ricompensa:** un indizio perso dagli aggressori o ritrovato tramite perquisizione, 2d12 gransoldi.

### SCENA 5 – AMICONI AMICONI E POI TI RUBANO I PETECCHIONI

Questa scena va messa in atto solo dopo aver completato con successo almeno un altro incontro tra i precedenti proposti.

Il Disonorevole Ministro, o un suo portavoce, richiede alla cricca di assalire il Rifugio di una delle tre bande rivali e recuperare ogni indizio che questa potrebbe “tenere indebitamente nascosto” alle altre canaglie della Repubblica. Cosa che in realtà sta facendo qualunque fazione, compresa la loro!

La cricca può tentare un'effrazione furtiva o assalire frontalmente il rifugio rivale.

L'incontro è un successo se la cricca riesce a saccheggiare gli approvvigionamenti nello scantinato.

#### STRUTTURA DEL RIFUGIO

L'edificio è una grossa torre in cui l'ingresso e la postazione di guardia occupano i primi due piani, con uno scantinato non immediatamente visibile collegato ai canali sotterranei della città.

Gli assalitori del rifugio sono in cerca di tesori, indizi e approvvigionamenti stipati nel rifugio, senza sapere inizialmente che si trovano nello scantinato.

#### INGRESSI

Esistono due ingressi, uno frontale (immediatamente evidente) e uno sul retro.

Le finestre dell'edificio sono state tutte sbarrate in vista di possibili assalti.

L'ingresso frontale è in piena vista degli abitanti locali (**popolani**) che, in caso di assalto o effrazione palese, se non corrotti con 1d12 gransoldi o raggrinati o intimiditi preventivamente effettuando con successo una prova di Carisma (Intimidire) con CD 12, hanno il 50% di probabilità di prendersela con gli invasori allertando automaticamente i difensori del rifugio e vanificando ogni tentativo di furtività o sorpresa.

Forzare la porta d'ingresso richiede una prova di Forza (Atletica) con CD 15, altrimenti è possibile scassinare la serratura, superando una prova di Destrezza con CD 14, usando gli arnesi da scasso.

Una o più prove di Atletica fallite allertano i difensori del rifugio, mentre una prova di Destrezza fallita con gli arnesi da scasso inceppa la serratura, costringendo a successive prove di Atletica per forzare la porta.



L'ingresso sul retro è su un vicolo poco frequentato, ma è una porta nascosta.

È necessario superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 da parte di chi decida di esaminare il vicolo sul retro per accorgersi dell'esistenza della porta.

La porta sul retro è meno robusta di quella frontale, ma vi è un meccanismo rudimentale di allarme collegato che può essere scoperto solo se la porta viene esaminata, effettuando con successo una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 13: disattivare l'allarme necessita di una prova di Intelligenza con CD 10 e di arnesi da scasso.

Forzare la porta sul retro richiede una prova di Forza (Atletica) con CD 13, mentre scassinare la serratura richiede di superare una prova di Destrezza con CD 12, usando gli arnesi da scasso.

Una o più prove di Atletica fallite allertano i difensori del rifugio, mentre una prova di Destrezza fallita con gli arnesi da scasso inceppa la serratura, costringendo a successive prove di Atletica per forzare la porta.

Nel caso i giocatori siano i difensori, gli assalitori sfonderanno con successo la porta frontale al primo turno dello scontro, ma non senza causare grida da parte dei passanti, vanificando ogni sorpresa.

### PIANO TERRA

Il piano terra del rifugio è un'unica stanza di 6 x 9 metri e alta 3 metri, arredata in maniera piuttosto anonima per l'attività di copertura, ma qualunque sia l'arredamento c'è un grosso tappeto sul pavimento e una botola immediatamente visibile sul soffitto che se aperta conduce al primo piano.

Introdursi furtivamente all'interno dell'edificio richiede una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 15. Se la prova fallisce, vengono allertati i difensori.

Il tappeto cela una botola che conduce allo scantinato che può essere notata superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 o se una delle canaglie possiede un punteggio di percezione passiva pari o superiore a 15, ma può anche essere immediatamente scoperta senza bisogno di prove se i giocatori dichiarano di spostare o sollevare il tappeto.

### PRIMO PIANO

Il primo piano è una guardiola riparata (di dimensioni simili al piano terra) contenente alcune brande, un tavolo con dadi e carte da gioco e armi semplici e cimeli di fantasia del Condottiero sparsi disordinatamente a terra.

È presente una porta di sicurezza rinforzata e sbarrata dal lato opposto, che conduce ai piani superiori.

Il contenuto dei piani superiori della torre esula dallo scopo dell'incontro.

Questo è il luogo ove si trovano abitualmente i difensori del rifugio se non hanno avuto tempo di prepararsi e scendere dopo essere stati allertati.

Dopo essere stati allertati, i difensori hanno bisogno di tre turni per scendere al piano terra: uno per riprendersi dalla sorpresa, uno per equipaggiarsi e l'ultimo per scendere.

Se i giocatori fanno prigionieri tra i difensori possono farli facilmente parlare, effettuando con successo prove di Carisma (Intimidire) con CD 10, per esempio per svelare l'esistenza della botola al piano terra che conduce allo scantinato.

### SCANTINATO

Lo scantinato contiene vari approvvigionamenti del rifugio (incluso un barile d'olio e uno di aringhe sotto sale), più varie carte dall'aspetto importante che potrebbero racchiudere degli indizi al loro interno.

Una seconda botola collega lo scantinato ai canali delle cloache di Ammutina.

I difensori del rifugio sono un numero di **malviventi** pari ai membri della cricca più un capitano (che utilizza le statistiche del **dragone**<sup>11</sup>).

**Ricompensa:** 3d12 gransoldi e 1d4 indizi. Inoltre la banda rivale di cui è stato invaso il rifugio è da considerarsi sconfitta e impossibilitata a rincorrere il tesoro di Scippo.

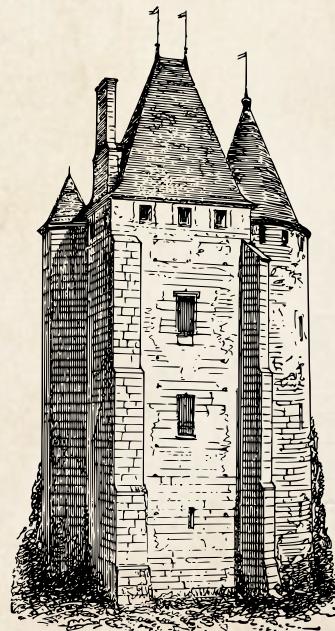
### INTERMEZZO

È finalmente arrivato il momento.

Le canaglie devono prendere d'assalto il luogo del nascondiglio del tesoro di Scippo.

A questo punto il Condottiero dovrà porre ai giocatori una chiara e semplice domanda: *"Dove pensate che si trovi il tesoro?"*. Se rispondono correttamente, la cricca riesce a lasciarsi alle spalle tutte le altre bande e le forze armate di Lucrezia (eccezione fatta per quelle di origine demoniache) e arrivare prima di tutti al luogo misterioso (Scena 7).

Se la risposta è sbagliata invece, perderanno ulteriormente tempo a vagare per la città, ma la resa dei conti è vicina (Scena 6).



## SCENA 6 – UNA GRAN ROTTURA DI BANDE

La cricca è in ritardo sui tempi: la voce del luogo del nascondiglio del tesoro si è ormai sparsa e si vocifera che a trovarlo sia stata proprio l'infame Lucrezia.

La cacciatrice di taglie, nel frattempo, è riuscita anche a eliminare una delle quattro bande rivali (estratta a sorte o decisa dal Condottiero) e un'altra è stata dichiarata sconfitta dopo l'invasione del rifugio da parte delle nostre canaglie.

Soltanto due bande rivali sono ancora "in gara" e l'unica rimasta da affrontare tenta un ultimo assalto disperato.

I giocatori si trovano a scontrarsi con un gruppo di bravacci (**tagliagole<sup>MA</sup>** in numero pari al numero dei giocatori). Qui le canaglie possono sbizzarrirsi a risolvere la situazione nella maniera che preferiscono, ma se dovesse sfociare in uno scontro è bene che il Condottiero ricordi loro che il tempo stringe e la corsa al tesoro è agli sgoccioli!

Una volta liberate dalla seccatura ed eliminata l'ultima banda di canaglie rivali, la nostra cricca si ritroverà, nella prossima scena, in una situazione di... melma!

## SCENA 7 – NELLA MELMA FINO AL COLLO

Scendendo all'interno della Chiavica Vecchia si trova la Cisterna Draconiana, un enorme salone sotterraneo che gestisce lo scambio delle acque dei fiumi e dei canali di Ammutina.

All'interno di questo dedalo idrico, due cose sono sommersse da tonnellate di melma e monete d'oro: la "Cornucopia della Fortuna" e un gigantesco Megalasso (che utilizza le statistiche del **serpegatto glaciale<sup>BE</sup>**), un serpente-drago delle montagne innevate e dei fiumi della regione che ha fatto qui la sua tana da tempi immemori.

Attaccare il Megalasso è una palese follia: per avere una speranza di trovare e impossessarsi del tesoro di Scippo la cricca dovrà cercare di eludere la sua guardia con una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 18, oppure escogitare un modo per distrarre la creatura.

Prima che il gruppo possa completare il suo piano con successo, viene aggredito da un numero di **diavoli barbuti** evocati da Lucrezia pari al numero dei giocatori.

Se la cricca ha fallito la prova precedente (che fosse la prova di furtività di gruppo o altro) viene aggredita dai demoni mentre si trova in rocambolesca fuga dal Megalasso e, tanto per mettere il dito nella piaga: i demoni hanno il vantaggio della sorpresa.

Se la cricca, invece, ha avuto successo nella prova contro il Megalasso, si trova ad affrontare soltanto i demoni e senza vantaggi da parte loro.

A discrezione del Condottiero, l'infame **Lucrezia<sup>AL</sup>** potrebbe volersi aggregare nel dare filo da torcere alla cricca di canaglie. Se dovessero ingaggiare un combattimento anche con lei e

colpirla, i danni inflitti a Lucrezia andranno sottratti all'ammontare dei Punti Ferita che presenta nello scontro finale.

Dopo 1d4 round (oppure dopo aver visto che le cose per lei si mettono male), Lucrezia utilizza il suo ultimo turno per dileguarsi in cerca della Cornucopia.

## SCENA 8 – LE MILLE FONTANE

A prescindere da come si concluderà l'incontro della scena precedente (o magari anche durante l'incontro stesso, a discrezione del Condottiero), gli scontri nella cisterna e il movimento del Megalasso, infastidito, smuovono gli antichi meccanismi che alimentano le fontane del cortile di Palazzo Bigi.

Se le canaglie si trovano ancora nella cisterna, vengono sparate direttamente nel cortile di Palazzo Bigi dalla pressione dell'acqua, mentre le fontane iniziano a eruttare veri e propri vulcani di monete d'oro.

La Cornucopia, rossa come il corno di un diavolo, fa finalmente capolino alla vista in mezzo alle altre monete nel cortile, ma le forze demoniache che hanno stretto il patto con Lucrezia faranno di tutto per farle guadagnare tempo e prendere la Cornucopia per prima.

Il Condottiero fa effettuare un tiro di Iniziativa per gestire l'ordine di gioco. Ogni scorrettezza possibile e immaginabile è valida per rallentare Lucrezia o dare una spinta a una delle canaglie, tenendo da conto che ci vogliono tre round per raggiungere il tesoro per prime.

## CONCLUSIONE

Dalle fontane viene sparato Scippo in persona, o almeno quello che resta di lui.

Nonostante gli abiti consunti e l'aspetto cadaverico, il Re dei Ladri parrebbe ancora vivo... più o meno, infatti ha resistito per secoli dopo essersi tramutato in un paragolo.

Come fosse appena avvenuto un miracolo, tutta la popolazione di Ammutina si avvicina e rimane estasiata alla vista del leggendario brigante che ha fatto passare la città alla storia.

Ma non facciamoci distrarre troppo, chi sarà riuscito ad arrivare per primo a mettere le mani sulla Cornucopia?

## FINALE 1: LUCREZIA HA PRESO PER PRIMA LA CORNUCOPIA

La cacciatrice di taglie ride soddisfatta: ha vinto e ora tutte le ricchezze delle canaglie passate e presenti sono in mano sua. Con quel denaro potrà finanziare a dismisura le sue forze armate ed eliminare una volta per tutte ogni singola cricca nel Regno.

Un gruppo di demoni appare nel piazzale con sacchi enormi e straripanti di monete d'oro.

Lucrezia fa un cenno beffardo alla cricca: "*Mi dispiace per voi che siete arrivati fin qui, ma il tesoro di Scippo è mio. Godevi i vostri ultimi giorni di libertà, perché da questo momento dichiaro ufficialmente chiusa l'epoca delle canaglie! Lunga vita allo Imperatore!*"



Non fa in tempo a finire il suo discorso da cattivona da teatrino che Scippo, silenzioso come solo il Re dei Ladri potrebbe essere, le appare alle spalle e prende in mano la sua Cornucopia.

*“Quali canaglie?”* esclama ridacchiando dalla sua bocca fetida da non morto, *“Qui non c’è alcuna canaglia! Io vedo solo uomini e donne libere...”* Poi alza la Cornucopia verso l’alto ed esclama: *“Belfagoro, ti restituisco questo miracolo di Madama Sventura che un tempo ti apparteneva. In cambio, in virtù del patto che ti vincola, donerà a chiunque sia stato fedele alla Costituzione delle Canaglie il dono più grande di tutti: la libertà!”*.

Una volta pronunciate queste parole, il demone un tempo alleato con Lucrezia riprende in mano il suo magico artefatto, schioccia le dita e in ogni singola Cancelleria del Regno, tutti i Regi Registri delle malefatte di qualunque canaglia affiliata alla Repubblica (o che comunque abbia vissuto secondo il codice morale della Costituzione) prende fuoco e si tramuta in nient’altro che un mucchietto di cenere.

Non ci sono altri archivi, non ci sono altri registri. Ogni traccia delle taglie e delle malefatte compiute dalle canaglie fedeli alla Costituzione è svanita nel nulla, e tutti possono ripartire con la fedina penale pulita, fresca e luccicante... almeno per un po’!

Lucrezia, in preda alla furia, sparisce con tutto il denaro sottratto dal covo segreto di Scippo, maledicendo lui e la cricca. Inoltre perde la sua alleanza con il belfagoro, che la stava sfruttando solamente per potersi riprendere una volta per tutte la sua cornucopia.

Ora le canaglie sono libere e non potranno più essere perseguitate dallo Imperatore e di conseguenza dai cacciatori di Lucrezia, ma quest’ultima ha ora a disposizione un tesoro immenso con cui finanziare qualunque piano malvagio abbia in mente.

Ma di questo se ne occuperanno, forse, a tempo debito...

Ora è il momento di festeggiare la rinnovata libertà, finché dura.

#### FINALE 2: LA CRICCA HA PRESO PER PRIMA LA CORNUCOPIA

Se Lucrezia è ancora viva, Scippo ordina di catturarla e legarla ben stretta, chiunque ad Ammutina eseguirà senza fiatare, mentre i demoni rimarranno impietriti di fronte al Re dei Ladri.

Scippo non toglie il tesoro ai vincitori, ma spiega il funzionamento della Cornucopia e dà loro completa libertà di farne ciò che vogliono. La reliquia è in realtà il *Corno della Sorte*<sup>TF</sup>, un oggetto in grado di piegare la Fortuna stessa in proprio favore.

Se vorranno, potranno sacrificare la Cornucopia e ottenere gli stessi effetti del Finale 1, vedendo così bruciare le taglie di qualunque canaglia che abbia seguito la Costituzione scritta da Scippo.

Ma alle canaglie la sola libertà non può bastare come premio, non dopo tutta questa fatica. Per questo motivo Scippo li nomina, se lo vorranno, nuovi Ministri Disonorevoli della Repubblica delle Canaglie, affidando a loro ciò che è rimasto del tesoro e la guida di ogni brigante dello Stivale.



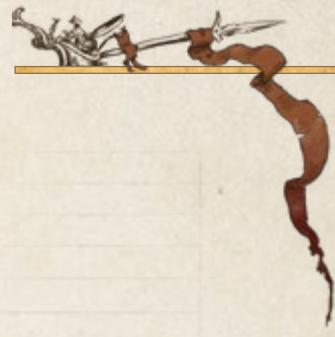
E ADESSO, A PRESCINDERE DA QUALE  
CONCLUSIONE ABBA AVUTO  
QUESTA STORIA BALORDA,  
CANTIAMO TUTTI INSIEME:

Fratelli canaglia  
La taglia è modesta  
Con l'elmo di Scippo  
Nascondo la testa  
Dov'è la baldoria  
Bagordi di gloria  
Non mi avrà il boia  
Gransoldi arrafferò

Poropò! Poropò! Poropopopopopò!

Fratelli canaglia,  
La taglia è modesta  
Con l'elmo di Scippo  
Nascondo la testa  
Dov'è la baldoria  
Bagordi di gloria  
Non mi avrà il boia  
Gransoldi arrafferò!

Stringiamoci in cricche  
Prendiam spade e picche  
Prendiam spade e picche  
Randelli e baston  
Noi contro i sovrani  
Meniamo le mani  
A morte gli infami  
Canaglia sarò... Sì!



# Appendice

## CORNO DELLA SORTE

*Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)*

Il Corno della Sorte di Scippo è l'oggetto più prezioso ritrovato tra i tesori del Re dei Ladri, nel cuore di Ammutina, la Città Canaglia, durante gli eventi della primavera del 1023. Questo artefatto ineguagliabile è l'artefice principale della fortuna del Re dei Ladri, ed è noto anche come Cornucopia della Fortuna, Corno dello Scorno e Cornicello.

Finché il personaggio è in sintonia con il corno, può piegare la Fortuna a suo vantaggio per semplificare le sue azioni.

La cornucopia possiede 10 punti della sorte e recupera tutti i punti spesi all'alba del giorno successivo.

Ogni volta che il personaggio effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può spendere un punto della sorte (non è richiesta un'azione per farlo) per tirare un d20 aggiuntivo. Può scegliere di spendere un punto della sorte dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. Il personaggio può scegliere quale dei d20 usare per il tiro per colpire, la prova di caratteristica o il tiro salvezza.

Inoltre, il personaggio può spendere anche un punto della sorte quando viene effettuato un tiro per colpire contro di lui: tira un d20, dopodiché sceglie se l'attacco utilizzerà il tiro dell'attaccante o il suo.

Tuttavia, subito dopo che il personaggio ha usato un punto della sorte, una creatura amica entro 18 metri dal personaggio e scelta casualmente dal Condottiero subisce svantaggio al suo prossimo tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza, a seconda dell'effetto influenzato dal punto della sorte.

Se non ci sono alleati del personaggio entro 18 metri, allora una creatura amica del personaggio scelta casualmente dal Condottiero, ma non presente nella scena, subirà l'effetto nefasto.

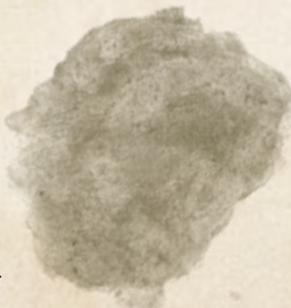
Inoltre, al tramonto di ogni giorno, la cornucopia genera 50 gransoldi reali, con l'effige del volto del personaggio, che compaiono magicamente nei pressi della cornucopia. Tuttavia, quando vengono generare monete in questo modo dalla cornucopia, un ammontare equivalente di preziosi viene perduto da un alleato del personaggio, scelto casualmente dal Condottiero o, in alternativa, da un altro abitante del Regno.

I preziosi persi possono essere denaro, gemme, gioielli o opere d'arte che scompaiono, o anche un terreno o un immobile che perde valore, ma il valore perso deve corrispondere a 50 gransoldi.

**Maledizione.** La cornucopia è maledetta e la sua maledizione si trasmette al personaggio quando entra in sintonia con essa. Finché è maledetto, il personaggio non vuole separarsene e non la perde mai di vista. Tale legame può essere spezzato solo dalla morte del personaggio o se quest'ultimo viene bersagliato dall'incantesimo *rimuovi maledizione*.

La distanza tra la cornucopia e il suo possessore non interferisce con i suoi poteri, persino se la cornucopia e il possessore si trovano su diversi piani dell'esistenza.

La cornucopia risulta indistruttibile e, se anche la sua forma fisica venisse distrutta in qualche modo, riapparirà in un qualche angolo del Regno al tramonto successivo.



**CATERINA SFERZA***Umanoide Medio (Umano), caotico buono***Classe Armatura** 17 (cuoio borchiatto)**Punti Ferita** 60 (11d8 + 11)**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

**Tiri Salvezza** For +5, Des +8**Abilità** Acrobazia +8, Furtività +8, Percezione +7, Persuasione +5**Sensi** Percezione passiva 17**Linguaggi** Baccaglio, Lingua Ignota, Maccheronico, Male Parole, Volgare**Sfida** 5 (1.800 PE)      **Bonus di Competenza:** +3**Equipaggiamento Speciale.** Caterina impugna la frusta Rancore (*lingua del mattatore arrosto*<sup>1)</sup>).**Resistenza Leggendaria (1/Giorno).** Se Caterina fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.**Attacco Furtivo.** Una volta per turno, Caterina infligge 14 (4d6) 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 di Caterina (purché l'alleato non sia incapacitato e Caterina non subisca svantaggio al tiro per colpire).**Tattiche della Banda.** Caterina dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.**AZIONI****Multiattacco.** Caterina effettua due attacchi con Rancore e uno con il Pugnale oppure effettua un attacco con il Pugnale e uno con la Calunnia.**Rancore.** Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d4 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fuoco extra se il bersaglio è una creatura.**Pugnale.** Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d4 + 5) danni perforanti.**Calunnia (balestra a mano +1).** Attacco con Arma a Distanza: +9 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d6 + 6) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti è avvelenato

per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi finché è avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarlo.

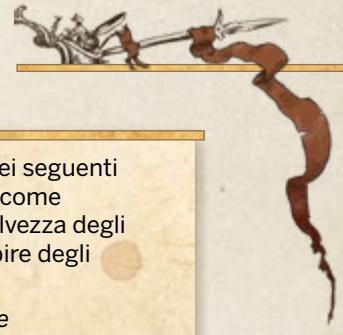
**REAZIONI****Parata.** Caterina aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Caterina deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.**Anticipo.** Quando una creatura entra nella portata della frusta di Caterina o si sposta nella sua area di minaccia, come reazione Caterina può effettuare un attacco con la Lingua del Mattatore Arrosto contro di essa.**AZIONI LEGGENDARIE**

Caterina 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. Caterina recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Movimento.** Caterina si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità.

- **Attacco (Costa 2 Azioni).** Caterina effettua un attacco con Rancore o un attacco con la Calunnia.





## RUBATTINO DA QUINOTARIA

*Umanoide Piccolo (Marionetta), legale neutrale*

**Classe Armatura** 17 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 45 (10d6 + 10)

**Velocità** 4,5 m (oppure la velocità di chi lo trasporta)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)	20 (+5)	18 (+4)	18 (+4)

**Tiri Salvezza** Int +8, Car +7

**Abilità** Storia +8, Ingannare+7, Percezione +7, Persuasione +7, Intimidire +7

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

**Immunità ai Danni** veleno

**Immunità alle Condizioni** affascinato, avvelenato, indebolimento

**Vulnerabilità ai Danni** fuoco

**Sensi** Percezione passiva 17

**Linguaggi** Baccaglio, Maccheronico, Volgare, Male Parole

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

**Resistenza Leggendaria (2/Giorno).** Se Rubattino fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

**Forma Immutabile.** Rubattino è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che tenti di alterare la sua forma.

**Porta dimensionale (1/Giorno).** Rubattino apre un portale magico che porta verso la Fandomia. Può attraversare questo portale con un'altra creatura consenziente.

### AZIONI

**Rosina.** Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

**Incantesimi.** Rubattino lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *amicizia, stretta folgorante*

2/giorno ciascuno: *bollo di qualità<sup>MC</sup>, passo velato, racconto agghiacciante<sup>MC</sup>, scudo*

1/giorno ciascuno: *assicurazione<sup>MC</sup>*

### AZIONI BONUS

**Supporto Magico (Ricarica 5-6).** Dopo che Rubattino colpisce una creatura con Rosina, può decidere di infliggere al bersaglio 9 (2d8) danni da forza extra.

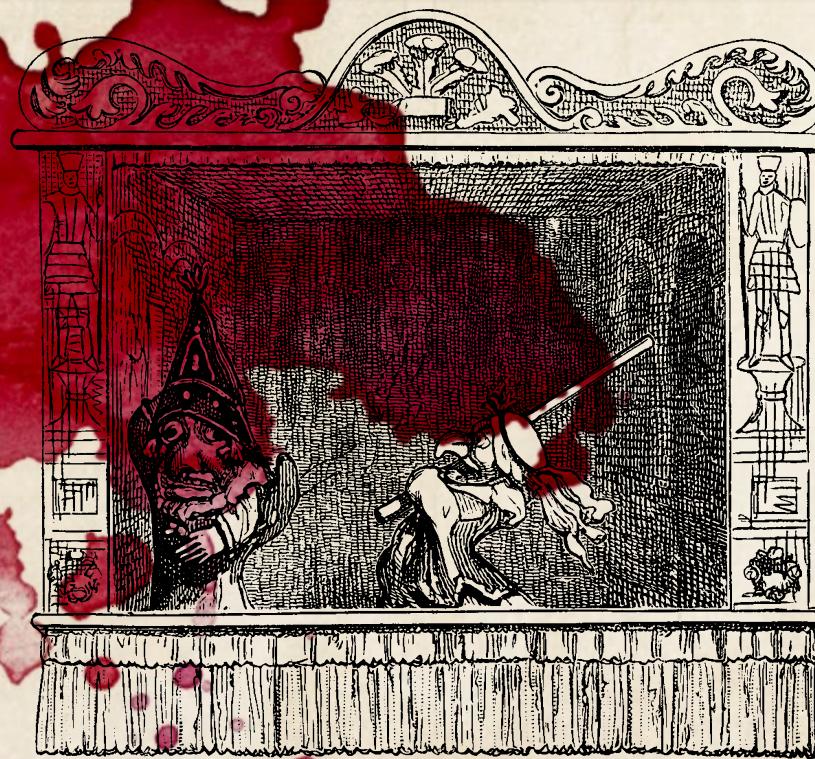
### REAZIONI

**Parata d'eccezione (1/giorno).** Rubattino ordina ad una creatura alleata consenziente di subire danni al suo posto da una fonte che lo danneggerebbe. Se non è presente nessuna creatura alleata e consenziente a portata, magicamente ne appare una. Essa svanisce al termine di questa reazione, a prescindere dai danni.

### AZIONI LEGGENDARIE

Rubattino può effettuare 1 azione leggendaria. Può usarla solo alla fine del turno di un'altra creatura. Rubattino recupera l'azione leggendaria spesa all'inizio del proprio turno.

- **Tronfo.** Appare magicamente il braccio destro di Rubattino che attacca con vantaggio un bersaglio entro 9 metri da Rubattino prima di scomparire nuovamente nel nulla. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.



**SARREMO DE' BAUDI***Umanoide Medio (Umano), neutrale buono***Classe Armatura** 16 (cuoio borchiatto)**Punti Ferita** 54 (12d6 + 12)**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

**Tiri Salvezza** Des +7, Car +8**Abilità** Acrobazia +7, Furtività +7, Percezione +6, Persuasione +8, Intrattenere +8**Sensi** Percezione passiva 16**Linguaggi** Baccaglio, Maccheronico, Volgare**Sfida** 5 (1.800PE)      **Bonus di Competenza:** +3

**Equipaggiamento Speciale.** Sarremo de' Baudi impugna il figaro, un liuto magico che possiede 5 cariche e ripristina 1d4 + 1 cariche ogni giorno, all'alba.

**Resistenza Leggendaria (1/Giorno).** Se Sarremo de' Baudi fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

**Orecchie Solo Per la Musica.** Sarremo de' Baudi dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di affascinato su se stesso.

**AZIONI**

**Figaro.** Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1.5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

**Concerto.** Sarremo de' Baudi può spendere una o più cariche del suo Figaro per fare le seguenti azioni speciali:

**Strumento vivente (1 carica).** Le corde del liuto scattano verso il bersaglio cercando di attirarlo a sé. Attacco con Arma a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 3/9 m, un bersaglio. Colpito: 5 (2d4) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti è afferrato (CD 14 per sfuggire) e viene trascinato verso il liuto di 3 metri. Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e Sarremo de' Baudi non può afferrare un altro bersaglio in questo modo.

**Boato (2 cariche).** Sarremo de' Baudi effettua un tremendo accordo che può rompere i timpani. Sarremo de' Baudi lancia l'incantesimo *frantumare* (CD 14 del tiro salvezza). Il punto di origine dell'incantesimo è Sarremo de' Baudi.

**Corde intrappolanti (3 cariche).** Le corde si fanno più aggressive e cercano di intrappolare il bersaglio. Sarremo de' Baudi lancia l'incantesimo *blocca persone* (CD 14 del tiro salvezza) con l'unica differenza che il tiro salvezza che il bersaglio deve superare è su Destrezza e non su Saggezza.

**Lindoro, il Flauto Magico.** Attacco con Arma a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è stordito per 1 turno.

**Incantesimi.** Sarremo de' Baudi lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *beffa crudele, mano magica, prestidigitazione*

2/giorno ciascuno: *charme su persone, risata incontenibile, sonno, sussurri dissonanti*

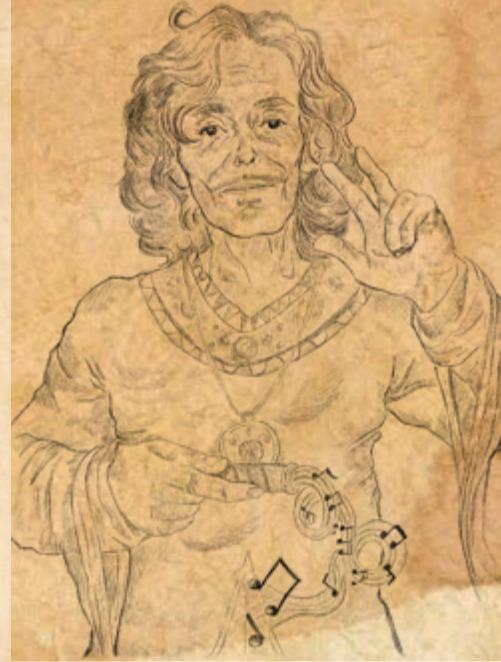
1/giorno ciascuno: *corona di follia, paura, silenzio, trama ipnotica*

**AZIONI LEGGENDARIE**

Sarremo de' Baudi 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. Sarremo de' Baudi recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Ispirazione Lirica.** Sarremo de' Baudi sceglie una creatura situata entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio, se è in grado di udire Sarremo de' Baudi, tira un d4 e può aggiungere il numero ottenuto al suo prossimo tiro per colpire o prova di caratteristica che effettua nel minuto successivo. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Ispirazione Lirica alla volta.

- Figaro (Costa 2 Azioni).** Sarremo de' Baudi utilizza Concerto.





## SORELLA SPACCACOSTE

*Umanoide Medio (Selvatica), neutrale buono*

**Classe Armatura** 16 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 84 (8d12 + 32)

**Velocità** 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

**Tiri Salvezza** For +8, Des +5

**Abilità** Atletica +8, Furtività +5, Percezione +4, Religione +2

**Sensi** Percezione passiva 14

**Linguaggi** Maccheronico, Volgare

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

**Resistenza Leggendaria (2/Giorno).** Se Sorella Spaccacoste fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

**Furia Orsina.** Ogni volta che Sorella Spaccacoste inizia il turno con 40 punti ferita o meno, entra in uno stato di Furia Orsina e ci rimane fintanto che non recupera punti ferita o non completa un riposo breve o lungo. Quando è in Furia Orsina, Sorella Spaccacoste dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia, ma i tiri per colpire effettuati contro di lei dispongono di vantaggio; inoltre, non può essere affascinata, stordita o spaventata (e se lo è quando entra in Furia Orsina, quell'effetto è sospeso per tutta la durata della furia) e ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.

**Tattiche del Branco.** Sorella Spaccacoste dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno dei suoi alleati si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitata.

### AZIONI

**Multiaattacco.** Sorella Spaccacoste può effettuare due attacchi con Forza del Tasso o con il Pugno di Pietra.

**Forza del Tasso.** Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d6 + 5) danni contundenti.

**Pugno di Pietra.** Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d8 + 5) danni contundenti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 16 o venire scagliato prono a 3 metri di distanza, nella direzione opposta di Sorella Spaccacoste.

### REAZIONI

**Porgere l'altro Pugno.** Quando Sorella Spaccacoste è colpita da un attacco in mischia, può usare la sua reazione per effettuare un attacco con Pugno di Pietra contro un bersaglio entro portata.

### AZIONI LEGGENDARIE

Sorella Spaccacoste 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. Sorella Spaccacoste recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Movimento.** Sorella Spaccacoste si muove fino alla sua velocità massima senza provocare attacchi di opportunità.
- Attacco (Costa 2 Azioni).** Sorella Spaccacoste effettua un attacco con Forza del Tasso o con il Pugno di Pietra.
- Spaccacoste (Costa 3 Azioni).** Sorella Spaccacoste effettua un attacco con il Pugno di Pietra, disponendo di vantaggio, e se l'attacco va a segno, infligge 4 (1d8) danni contundenti extra.





## GROTTESCA

*Costrutto Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 16 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 67 (9d10 + 18)

**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	8 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

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

**Immunità ai Danni** veleno

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

**Sensi** Percezione passiva 11, scurovizione 18 m

**Linguaggi** Volgare

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

**Falso Aspetto.** Mentre la grottesca rimane immobile, non è distinguibile da una statua inanimata.

### AZIONI

**Multiaattacco.** La grottesca effettua due attacchi con gli Artigli e uno con il Morso.

**Pugno.** Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

**Schianto.** Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

### REAZIONI

**Testata.** Quando subisce un colpo critico, la grottesca può usare la sua reazione per tirare una testata marmorea contro una creatura situata entro 1,5 metri da essa: il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti subisce 9 (2d8) danni contundenti.

**Afferrare.** Immediatamente dopo che una creatura entro 1,5 metri dalla grottesca si allontana da lei, la grottesca allunga un braccio per afferrare la creatura: il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti è afferrato (CD 14 per sfuggire). Fintanto che è afferrato, il bersaglio è trattenuto e la grottesca non può afferrare un altro bersaglio.



## POLPONE DI LAGO

*Mostruosità Enorme, senza allineamento*

**Classe Armatura** 13 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 133 (14d12 + 42)

**Velocità** 4,5 m, nuotare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
20 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

**Tiri Salvezza** Forza +8, Costituzione +6

**Abilità** Atletica +8, Furtività +5, Percezione +4, Religione +2

**Resistenze ai Danni** fulmine, freddo, veleno

**Immunità alle Condizioni** affascinato, avvelenato, stordito

**Sensi** Percezione passiva 12, vista cieca 18 m

**Linguaggi** Volgare

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

**Anfibio.** Il polpone di lago può respirare sia aria che acqua.

### AZIONI

**Multiattacco.** Il polpone di lago effettua due attacchi con il Tentacolo o con il Morso. Può sostituire uno di questi attacchi con un uso di Lanciare.

**Tentacolo.** Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d6 + 5) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 16 per sfuggire). Fintanto che il polpone di lago afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Il polpone di lago ha otto tentacoli, ognuno dei quali può afferrare un bersaglio.

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d4 + 5) danni perforanti.

**Lanciare.** Un oggetto impugnato o una creatura trattenuta afferrata dal polpone di lago di taglia Media o inferiore viene lanciata a un massimo di 9 metri in una direzione casuale e buttata a terra prono. Se un bersaglio scagliato colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri di cui è stato lanciato. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 16, altrimenti subisce gli stessi danni e cade a terra prona.

### AZIONI LEGGENDARIE

Il polpone di lago può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il polpone di lago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- Attacco.** Il polpone di lago effettua un attacco con il Morso.

- Nube di Grappa (costa 2 azioni).** Mentre è sott'acqua, il polpone di lago può generare una nube di grappa nel raggio di 9 metri. La nube si diffonde oltre gli angoli e quell'area è leggermente oscurata per tutte le creature tranne il polpone di lago. Ogni creatura diversa dal polpone di lago che termina il proprio turno in quell'area, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce subisce 9 (2d8) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni. Una corrente forte disperde la nube, che altrimenti si dissipa alla fine del turno successivo del polpone di lago.







# L'Ultimo Viaggio della Balorda

LAVORETTO MARITTIMO PER CANAGLIE EMERITE (LIVELLO 6+)

SOGGETTO E TESTI DI SIMONE LAUDIERO

AGGIUNTE REGOLISTICHE DI PIERFRANCESCO LUCCHETTI

## LA NOVELLA BALORDA

Si racconta che il favoloso Mezzo Mare custodisca ogni genere di meraviglie, e tra esse la più ambita, l'Isola di Alcina. Ma se trovare il Mezzo Mare è un'impresa per pochi, navigarlo per approdare sulle coste di quest'isola favolosa è praticamente impossibile.

Intorno all'Isola di Alcina abbondano le leggende: c'è chi dice che custodisca tesori così sontuosi da rendere ricco un povero e pazzo un ricco. C'è chi è pronto a giurare che sia un paradiso in terra dove la vita è così dolce che nessuno vuole più andar via. C'è chi dice che sia un luogo di antichissima magia e come tale pericolosissimo, chi giura che sia abitata da grandi orsi bianchi o da tutti i bambini rapiti dai predoni atrecani. C'è perfino chi sostiene che sia il Purgatorio, tanto inteso come luogo metafisico della redenzione spirituale, quanto come spazio dedicato alla pulizia intestinale. E poi, semplicemente, c'è chi è convinto che non esista.

All'inizio dell'avventura, il Condottiero dovrà offrire quante più diverse leggende legate all'Isola, abbastanza da irretire tutte le canaglie al tavolo. Tra tutte le leggende, però, due ricorrono più delle altre e di queste le canaglie sono già al corrente: quella del paradiso in terra e quella del sontuoso tesoro.

Quest'impresa, infatti, è perfetta per canaglie a fine carriera che sognano di fare l'ultimo colpo e ritirarsi, che sia con la prospettiva di un'enorme ricchezza o soltanto di un posto tranquillo in cui scaldare al sole le poche ossa ancora intatte.

## LA VERITÀ

L'Isola di Alcina – incredibile a dirsi - esiste davvero. Non cela nessun tesoro, non questa volta perlomeno, ma custodisce molte meraviglie. La cosa più simile a un tesoro sono i rarissimi zafferagni, dai cui corpi tritati si ricava una pregiatissima spezia.

Le canaglie dovranno raggiungere l'Isola con l'incarico di piantarvi un arbusto di mirto. Una volta piantato, il mirto si trasformerà nella maga Alcina in persona, che offrirà ai nostri di restare suoi ospiti per sempre. Ma le canaglie sono pronte a mettere radici?



## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Come spesso succede, e ahimè sempre più di frequente, vi ritrovate tutti in una bettola per marinai, al calar della sera. Al tavolo accanto al vostro c'è un vecchio lupo di mare, uno che non si capisce se nella vita ha calcato più ponti di vascello o più tappeti di postribolo. Sta giocando a carte con dei grossi rematori mezzi brilli ma ogni tanto getta un'occhiata a una piccola pianta di mirto che tiene accanto alla sedia, in un elegante vaso di lucida ceramica verde che fa stranamente contrasto con l'aspetto trasandato dell'anziano navigante.

A un tratto i bestioni si agitano: hanno dei sospetti, fondati o meno, sulla regolarità delle partite. Neanche il tempo di recitare un Padre Terno e il vecchio fa un volo di cinque piedi schiantandosi sul vostro tavolo e rovesciando il vino tutto attorno.

So che non vi va, ma sarebbe arrivato il momento di entrare in azione...

## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

L'Ultimo Viaggio della Balorda può cominciare da qualsiasi porto di mare, di fiume o di lago il Condottiero preferisca, anche in base alle precedenti disavventure della cricca. Volendo, anche dal fondo di una prigione o dai banchi di una galera, purché si possa fare conoscenza con il vecchio marinaio che detiene il segreto dell'Isola di Alcina.

Per quanto riguarda quest'ultimo, se si vuole collegare strettamente questo lavoretto alle altre Novelle Balorde, o all'equipaggio dell'omonimo vascello, si può utilizzare direttamente Mastro Salmastro, e in tal caso stiamo davvero parlando della sua ultima Novella Balorda, in tutti i sensi.

In alternativa, il malcapitato di turno è un tale Carampano della Bossa, nostromo vortigano del tutto analogo per vecchiezza e bofonchieria al suo omologo della Balorda. E sicuramente i due sono anche amici...

Il vecchio Carampano, per semplicità rivolgiamoci così al personaggio, ama raccontare di come abbia navigato tutti, ma proprio tutti, i Sette Mari e Mezzo del Regno, compreso appunto il Mezzo Mare, e di come sia l'unico a conoscere l'esatta ubicazione dell'Isola di Alcina. Da quel luogo favoloso egli tornò solitario dopo che il suo vecchio capitano l'aveva raggiunta e vi era rimasto "mettendo lì radici" insieme alla totalità della restante ciurma.

Carampano è ormai rincitrullito dal vino e dalla lunga e avventurosa vita, e non ricorda più la maggior parte dei dettagli. Solo quando è ubriaco ricorda meglio i particolari di quanto è accaduto, per esempio degli zafferagni che ha raccolto sull'isola e ha convertito in oro sonante. Ma poi, dopo uno sprazzo di lucidità, puntualmente sviene...

Aiutando Carampano e seguendo le sue indicazioni, la cricca può – con la Balorda o con un altro veliero rimediato lì per lì “alla vecchia maniera” – salpare alla volta del Mezzo Mare e raggiungere dopo varie prove l'Isola di Alcina. Qui riceverà dalla maga un'offerta molto chiara e allo stesso tempo ingannevole...

*Mettere radici* vuol dire infatti proprio quello che sembra, e una cricca che volesse ancora dedicarsi all'avventura e al gozzoviglio farebbe senz'altro meglio a rifiutare.

### SCENA 1 – LA BAGGIANATA DEL VECCHIO MARINAIO

Le canaglie incontrano un vecchio marinaio in una bettola e si ritrovano subito nei guai, ma anche con una misteriosa mappa per le mani...

### SCENA 2 – CI SERVE UNA BARCA PIÙ GRANDE (MA CI FAREMO BASTARE LA PICCOLA)

Uniche depositarie del segreto per entrare nel Mezzo Mare e raggiungere l'isola di Alcina, le canaglie dovranno cercare un capitano abbastanza abile e spericolato che voglia seguire la rotta indicata dalla mappa. Il risultato non è assicurato, la probabilità di naufragare è quasi certa, cosa potrebbe mai andare storto?

### SCENA 3 – IL VIAGGIO MALEDETTO

Il viaggio in mare prosegue verso le Isole Gemelle indicate nella mappa del vecchio marinaio. Ad arrivare ci si arriva, ma in che modo...?

### SCENA 4 – LE ISOLE GEMELLE

Giunti alle Isole Gemelle della mappa, si scopre che sono aride e desolate, oltre a nascondere alcuni pericoli e diversi elementi interessanti su cui mettere le grinfie.

### SCENA 5 – IL GUARDIANO DELLA SOGLIOLA

Trovato il modo di far apparire il Guardiano della Sogliola, è necessario anche capire quello che dice e seguire le sue istruzioni, cosa per niente facile... A quel punto, il viaggio prosegue finalmente nel tanto ambito Mezzo Mare.

### SCENA 6 – DANZA PAGURO

Giunte sull'isola di Alcina, le canaglie possono godere della pacchia paradisiaca che lo splendido atollo offre. Tuttavia, portare a termine il compito assegnato dal vecchio marinaio richiede di affrontare un insidioso e gigantesco urpaguro.

### SCENA 7 – METTERE RADICI

Sconfitto l'urpaguro, le canaglie possono finalmente piantare il mirto del vecchio marinaio, richiamando la misteriosa padrona dell'isola. A quel punto, in quanti sono davvero pronti a mettere radici sull'atollo e godersi questo soave paradieso in terra?





## SCENA I – LA BAGGIANATA DEL VECCHIO MARINAIO

Il lavoretto comincia quando il vecchio Carampano viene lanciato sul tavolaccio occupato dalla cricca. Davanti agli occhi delle canaglie si svolge la seguente scena: il vecchio marinaio, con la giubba a brandelli, viene preso di mira da quattro nerboruti rematori, furiosi per un classico imbroglio alle carte.

La cricca di rematori è composta da un **tagliagole<sup>MA</sup>** e un numero di banditi pari al numero di canaglie.

In rissa, il tagliagole varrà come **capoccia<sup>MA</sup>**, mentre ciascun bandito sarà considerato **marmaglia<sup>MA</sup>**.

I banditi sono tutti umani, mentre il tagliagole è un selvatico.

La verità è però un'altra, e delle canaglie attente potrebbero accorgersene e utilizzarla a proprio vantaggio, anche per evitare la rissa. Il vecchio non stava barando ma giocando

a Spurchiafiletto. Erano i marinai a tentare di imbrogliare, non capendo il gioco, e inferocendosi per le continue supercazzole del vecchio. Inoltre, la cricca avversaria è composta da attaccabrighe in libera uscita, con la voglia di menare le mani e raggranellare qualche trofeo da rissa: da questo punto di vista menare il vecchio sarebbe poca cosa, oltre che disonorevole, mentre il tavolo occupato dalle canaglie è proprio quello che sembra fare al caso loro...

Se una delle canaglie si rende conto della cosa per tempo e decide di sedare gli animi e tenere il gioco a Carampano, con una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 riesce a far sedere tutti nuovamente al tavolo e a continuare la partita, in qualità di Mazziere o di Complice di Carampano. Scocciati o soddisfatti, alla fine della partita i marinai lasciano perdere in ogni caso la rissa e tolgono il disturbo...

In caso di fallimento della prova di Carisma, o di una delle prove della partita, la canaglia è la prima che si prende un pugno sul muso (1 Batosta) prima che la rissa scoppi di nuovo e definitivamente.

## NUOVO GIOCO DA BETTOLA – SPURCHIAFILETTO

Lo spurchiafiletto è un gioco molto antico, da uno a novantanove giocatori, da effettuare con i normali mazzi delle Minchiate (fino a sette mazzi e mezzo per le comitive più ampie), o con qualsiasi altro materiale di gioco che si abbia sottomano, compresi dadi, bastoncini, coltellini, lische di pesce e bicchieri di vino. Si può giocare in singolo o a coppie, e chi accumula più punti perde, mentre chi rimane a zero si porta a casa il piatto.

In realtà, lo spurchiafiletto non è davvero un gioco, ma un imbroglio bello e buono portato avanti da chi lo conosce e propone, nel ruolo di Mazziere, a quei pochi ignari e ingenui che ancora non ne hanno sentito parlare. È un normale vanto, e quasi un dovere morale per chiunque sieda al tavolo con chi non conosca lo Spurchiafiletto, quello di proporre il gioco e truffare di conseguenza i polli di turno. Per calmare gli animi alla fine della partita, il vincitore può insegnare il trucco al perdente e convincerlo a rivalersi con il prossimo fesso, in una catena senza fine di fregature.

Spurchiafiletto non ha regole e non può essere vinto da altri che dal Mazziere, che ad ogni mano inventa e cambia regole e procedure di gioco a piacimento, usando bizzarri nomi di prese e di giocate come “pontile semplice e pontile liscio, due burri di vacca, la somarella, la segnalata del pirata, il cinque sottobanco, baffo e ribaffo, il piede, ambo aradano, asso cavasso, prezzemolo e collasso”, fino all’ultima giocata scagliata sul tavolo con forza al grido di “Spurchia!”

### SVOLGIMENTO

Per giocare è necessario che ci sia un Mazziere e almeno un Pollo, più eventualmente un qualsiasi numero di Complici del Mazziere che gli reggano il gioco. Ogni partecipante mette una puntata sul tavolo, concordata e uguale per tutti, e il gioco inizia.

**Spiegazione:** Il Mazziere finge di spiegare il gioco e dà le carte, o altro materiale di gioco. In questa fase, il Mazziere effettua una prova di Carisma (Intrattenere) con CD 10, per stordire a chiacchiere i Polli e far loro credere che il gioco esista veramente. Per ogni Complice presente, il Mazziere ottiene +1 alla Prova, mentre per ogni Pollo presente oltre il primo, il Mazziere ottiene -1 alla Prova.

**Partita:** Successivamente, il finto gioco viene messo in scena, con una serie infinita di supercazzole a raffica, che servono a tenere i Polli confusi e convinti che qualcosa stia accadendo davvero. Il Mazziere effettua ora una prova di Carisma (Inganno) con CD 12 per portare avanti la finzione. Per ogni Complice presente, il Mazziere ottiene +1 alla prova, mentre per ogni Pollo presente oltre il primo, il Mazziere ottiene -1 alla prova.

**Spurchia:** Il gioco si conclude quando il Mazziere e i Complici inducono uno dei Polli a gridare “Spurchia!” buttando giù la propria mano sul tavolo. Per ottenere questo risultato, il Mazziere effettua una Prova di Carisma (Persuasione) con CD 14. Per ogni Complice presente, il Mazziere ottiene +1 alla Prova, mentre per ogni Pollo presente oltre il primo, il Mazziere ottiene -1 alla Prova.

Se una di queste tre prove fallisce, i Polli subodorano la fregatura e decidono di smettere di giocare, riprendendosi la puntata e perfino decidendo di venire alle mani.

Se invece le tre prove hanno successo, i truffatori si fingono delusi e dispiaciuti per i Polli, mostrano i propri punteggi e si dividono in maniera del tutto arbitraria il piatto, mentre gli altri ignari fingono di capirci qualcosa.

**Nota:** Se un Mazziere possiede il talento Supercazzola, può spendere i dadi supercazzola in queste tre prove.

## DUE COSE SONO CERTE, IL MIRTO E LE TASSE

Il vecchio ha appioppato il mirto alle canaglie e la piantina rimarrà con loro, che lo vogliano o meno. La pianta è più che magica, e incarna la purissima Fandonia di Alcina. Non c'è modo di abbandonarla, svasarla, rivenderla, togliersela dai piedi. Ad ogni tentativo in tal senso, il vaso verde e il mirto faranno in modo di riapparire, in ottima salute, davanti ai personaggi: sulla nave, sulla scialuppa in mezzo al mare, sulle Isole Gemelle e così via. Queste riapparizioni non sembrano avere nulla di straordinario: semplicemente la pianta è lì accanto che galleggia, se ne sta in bella vista sul ponte o adagiata sulla sabbia, come se li aspettasse...

Ogni volta che le canaglie provano a liberarsene, l'intera cricca subisce svantaggio ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica fino a quando il mirto non riappaia, un effetto che i personaggi possono avvertire come una funesta quanto tangibile cappa di sfortuna attorno a loro. Ogni volta che il mirto ritorna, l'effetto svanisce. D'altra parte, ogni volta che qualcuno cerca attivamente di salvare la pianta dalle intemperie, dai pirati o dai naufragi, per portarla in salvo fino al Mezzo Mare, essa sembra rendersene conto e conferisce una gran fortuna (e vantaggio a quello specifico tiro) alla canaglia che la custodisce.

Alla fine della rissa o della partita a Spurchiafiletto, gli attaccabrighe si tolgono dai piedi. Sembra il solito affare, finito senza che nessuno si sia fatto seriamente male, e invece il vecchio non si rialza, stroncato dalle emozioni forti del tafferuglio e/o della giocata. Carampano afferma di aver vissuto una lunga vita felice e non aver bisogno di altro, né di cure né di altro aiuto, ma chiede alle canaglie un ultimo favore: riportare la sua piantina di mirto fino all'Isola di Alcina e piantarla lì, in un cerchio di pietre verdi. Se lo faranno, li aspetta la più grande delle ricompense: una vita felice. Le canaglie hanno sentito parlare dell'Isola di Alcina, naturalmente, sanno che si tratta di uno dei luoghi più ricercati dei Sette Mari e Mezzo, conoscono la storia del paradiso in terra e specialmente quella dei sontuosi tesori. Ma come fare a trovare l'isola senza conoscere la rotta per il Mezzo Mare?

Prima di esalare l'ultimo respiro il vecchio marinaio si scopre la pancia, sulla quale è tatuata la mappa per il Mezzo Mare. A questo punto i nostri devono copiare la mappa rapidamente e di nascosto, per evitare che il segreto cada nelle mani dell'oste, delle guardie o di chicchessia. Per farlo sarà necessaria una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15 e in caso un personaggio abbia competenza negli Strumenti da Cartografo, dispone di vantaggio alla prova, ed in base all'esito ottenuto si ottengono i seguenti risultati:

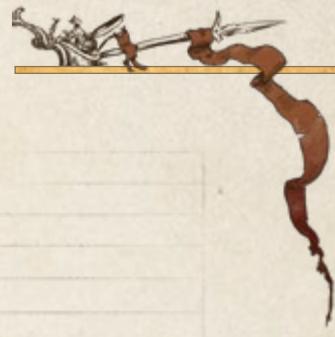
**Fallimento:** La mappa scopiazzata sembra tracciata da un bambino poco portato nel disegno, ma a grandi linee si capisce cosa rappresenta, e tanto basta.

**Successo:** Un minimo di conoscenza dei Sette Mari e Mezzo ha reso la mappa appena più dettagliata rispetto al pasticcio rugoso fatto dal tatuatore sulla pancia di Carampano. Le canaglie avranno vantaggio ad una prova a loro scelta durante la navigazione verso il luogo indicato con una grossa ed evidente X sulla mappa.

**Successo strepitoso (20 o più):** Sbalordendo in primo luogo se stesse, le canaglie riescono a riprodurre una mappa coerente e quasi proporzionata delle isole e del tratto di mare. Il viaggio andrà quasi del tutto liscio, e la cricca potrà evitare una delle complicazioni durante la navigazione (vedi Scena 3).

Se perquisito, il vecchio ha in tasca spiccioli per un totale di 2 mo e un cannocchiale di discreta fattura.





La mappa riporta una rotta che conduce al disegno di due isolette gemelle di forma speculare, sotto cui c'è scritto "Guardiano della Sogliola". Effettuando con successo una prova di Intelligenza (Storia) con CD 12 una canaglia può ricordare che secondo le leggende questo Guardiano custodisce il punto d'accesso al Mezzo Mare. E forse, chissà, conosce anche la rotta per l'Isola di Alcina. Impossibile per i nostri stabilire se la mappa sia affidabile, ma l'occasione è troppo ghiotta.

Il Condottiero dovrebbe essere attento nel comunicare che questa è l'impresa perfetta per chiudere la carriera, facendo leva su ciò che ciascuna canaglia spera di trovare sull'isola.

## SCENA 2 – CI SERVE UNA BARCA PIÙ GRANDE (MA CI FAREMO BASTARE LA PICCOLA)

Se questo lavoretto non viene giocato come impresa della Balorderia, o se le canaglie non hanno sottomano un veliero adeguato, bisogna procurarsi una nave.

Nessun capitano vuole prendere parte a questa impresa: il viaggio, lo sanno tutti, è maledetto. Un affare per disperati e stolti e infatti solo il più sgangherato di tutti accetta di portarli. È il capitano Grattachiglia della *Colabrodo*, una navetta mal attrezzata e buona solo per lo smantellamento. Grattachiglia si dichiara disposto a prendere i nostri a bordo, in cambio di una parte del tesoro.

Non appena il suo equipaggio viene a sapere della destinazione, però, prova a disertare. I nostri possono provare a trattenere i marinai con ogni trucco ed espediente a loro disposizione, per esempio tramite delle prove di gruppo di Carisma (Intimidire), Carisma (Persuasione) o Carisma (Inganno) con CD 15 o a corromperli con petechioni sonanti, a discrezione del Condottiero. Se non riescono, o riescono parzialmente, o se non intendono scucire neanche mezzo tarallo, le canaglie sono costrette a rimboccarsi le maniche e a dare una mano nella navigazione.

Nel caso l'avventura sia giocata come impresa della Balorderia, una coraggiosa ma non convintissima Baffanera chiederà dapprima se le canaglie hanno bevuto del vino di troppo o sbattuto la testa contro un tavolo eccessivamente duro, dopodiché raccolgerà tutta la marmaglia che compone la ciurma e lascerà alla cricca l'arduo compito di convincere i marinai a imbarcarsi in questa impresa impossibile. Anche in questo caso, si devono eseguire delle prove di gruppo per convincere la ciurma, ma la CD è 13, o addirittura 10 se si provvede prima a convincere la capitana.

In tutti i casi, il viaggio partirà sotto i peggiori auspici poiché, dopo nemmeno un giorno di navigazione e prima ancora di prendere il mare aperto, la nave incappa nel primo ostacolo.

Il Condottiero tira 1d6, e in base al risultato mette in scena uno dei seguenti incontri casuali:

### Incontri Casuali

d6 Incontro

- |     |   |
|-----|---|
| 1-3 | Un paio di <b>pomicioni</b> <sup>TF</sup> che si arrampicano fin sul ponte.   |
| 4-5 | Un fermo da parte di una banda di guardie di mare molesta, composta da un <b>capo delle guardie</b> , quattro <b>guardie</b> e un <b>lanzichenecco ufficiale</b> <sup>L</sup> .   |
| 6   | Un arrembaggio da parte di una feroce banda di pirati composta da un <b>capo dei banditi</b> , due <b>malviventi</b> , due <b>tagliagole</b> <sup>MA</sup> e tre banditi, che vogliono semplicemente rapinare tutti e lasciarli andare. |

Nonostante la pessima partenza, da qui il viaggio procede in modo più o meno tranquillo fin quasi al raggiungimento della meta. Questo concede alle canaglie gli effetti di un Riposo Lungo, con l'unica condizione che siano riusciti a trattenere abbastanza equipaggio da non dover sfacchinare nella navigazione. Altrimenti, le canaglie potranno godere solo degli effetti di un Riposo Breve.



Nel caso il Condottiero lo ritenga opportuno, la caratteristica utilizzata per compiere alcune prove può essere variata per adattarsi al meglio alla scena o all'interpretazione dei giocatori con una CD generica di 15.

Esempio: la morgante decide di rigettare sulla nave un mozzo impaurito? Prova di Forza (Atletica). La guappa minaccia con parole benintese il nostromo? Prova di Carisma (Intimidire). Le possibilità sono molteplici, come anche le prove a caratteristica variata, come una prova di Forza (Intimidire) dal duro frate che decide di prendere a schiaffi un reticente primo ufficiale.







## SCENA 3 – IL VIAGGIO MALEDETTO

Se il viaggio non è davvero maledetto, di certo lo sembra: dopo la prima tratta di viaggio in mare aperto è il momento di altri due incidenti.

Il Condottiero dovrà tirare due volte 1d4 per determinare quali. Se le canaglie hanno ottenuto un Successo strepitoso nella prova per recuperare o riprodurre la mappa del vecchio marinaio della Scena 1, la navigazione procede meglio del previsto e il Condottiero tira un solo d4.

### *Incidenti in Mare*

#### d4 Incidente

La tratta prevede, per sfortuna delle canaglie e della ciurma, che il battello navighi in corrispondenza della tana di una pescecagna, la quale non esiterà a punzecchiare la chiglia della nave per il fastidio arrecato, creando delle insidiose e pericolose falle nello scafo. Le canaglie dovranno superare una prova di gruppo di Forza (Atletica) o Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15, per riparare in fretta il danno, per non parlare di buttarsi in acqua, scacciare il mostro, tenerlo a bada con la scaramanzia o altre simili trovate. Un'eventuale competenza con gli Strumenti da Carpentiere garantirà vantaggio alla prova di riparazione.

Un carico di contrabbando della Lega Bombarda è stato scaricato in tutta fretta lungo il tragitto e la chiglia sbatte contro dei barili galleggianti appena sotto la superficie del mare, facendone detonare diversi in sequenza che sconquassano la nave. Le canaglie dovranno effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, per non essere sbalzati dal ponte in mare, subendo 3d6 di danni contundenti ed essendo storditi per 1 round, con il rischio di annegare. Dopotudiché, naturalmente, ci sono da effettuare delle riparazioni dello scafo.

Alcune rovine draconiane della perduta città di Sinuosa giacciono sul fondale e le loro alte colonne sfiorano il pelo dell'acqua. Con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15 le canaglie si accorgeranno in tempo delle rovine e riusciranno a far virare all'ultimo il loro veliero per evitarle. In caso contrario, è di nuovo il momento delle riparazioni...

Qualche santo del calendario deve vedere la cricca particolarmente di buon occhio, poiché non succede nulla di strano.

Ma dato che alla sfortuna non v'è mai fine, una volta superati questi inconvenienti, dopo alcuni giorni di navigazione i nostri si trovano a poppa un vascello di corsari d'Istrania. Feroci e competenti, catturano le loro prede e rivendono gli equipaggi come schiavi per le galee vortigane. Il Condottiero deve lasciare che i nostri si preparino all'inevitabile arrembaggio, rendendo sempre più esplicito che i pirati sono una forza soverchiante anche per emerite canaglie come loro. Può scegliere di arrivare al punto in cui le due navi sono a un tiro di freccia, quando stanno per toccarsi, o permettere anche a qualche pirata di arrivare sul ponte della Colabrodio prima di far succedere l'inaspettato. Una creatura colossale emerge dalle acque e colpisce la nave pirata, spezzandola in due. Si tratta di un raro e temutissimo leviatanghero, colossale mostro marino che non resiste alla tentazione di buttarsi a testa

bassa in qualsiasi scontro, battaglia o tafferuglio si svolga in mezzo al mare. A quella vista, le canaglie devono fare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13; se lo falliscono sono spaventate dal mostro per 1 minuto.

Combattere i corsari e/o il leviatanghero è qualcosa che non può avere un esito positivo, perlomeno in questo lavoro: il Condottiero dovrebbe essere molto chiaro su questo punto, e mettere l'accento sul concetto di FUGA.

La manovra di evasione dai due pericoli è difficoltosa e la cricca ci deve mettere del proprio in ogni caso, visto che il resto della ciurma si è gettata in acqua, si è nascosta sottocoperta o si è arresa ai corsari.

Se non ci pensano i giocatori, il Condottiero può suggerire di effettuare delle prove da far eseguire alle canaglie. Per esempio, potrebbero effettuare delle prove di Forza o Destrezza per rizzare le vele o tirare le cime, di Saggezza per suggerire al capitano la manovra giusta, di Carisma per incitare la ciurmiglia a reagire con ardore, o il leviatanghero a prendersela con gli stranieri, o addirittura potrebbero tentare degli attacchi ai nemici con lo scopo di farli desistere o combattere gli uni contro gli altri, e così via; per queste prove la CD consigliata è 15, o 13 se ci si trova a bordo della Balorda. Eventuali competenze in strumenti adatti al contesto daranno vantaggio alla prova.

Vada come vada, il veliero della cricca ha ormai subito troppi danni allo scafo e non c'è molto che si possa fare. Che venga distrutto dagli attacchi, o che riesca a sfuggire a corsari e mostri marini per poi inabissarsi lentamente, le canaglie e chi rimane con loro si troveranno alla fine disperse in mare, abbracciate a un pennone o strette su una scialuppa di fortuna.

Se le condizioni di naufragio sono disastrate, ovvero le canaglie falliscono la prova di gruppo per fuggire alla furia del leviatanghero, queste subiscono un livello di indebolimento; se tutto sommato è andata in maniera accettabile o se invece le canaglie si ritrovano a bordo di una buona scialuppa o a dorso di leviatanghero, non subiscono livelli di indebolimento.

A prescindere dal fato dei corsari o dell'andamento della fuga dal leviatanghero, i naufraghi finiscono per giungere fortunosamente a destinazione. Al mattino successivo infatti si trovano in vista di una delle due Isole Gemelle e la possono raggiungere senza ulteriori fastidi.

**Nota:** se questa era un'impresa della Balorderia, la vecchia Balorda è ormai andata per sempre. Ha servito bene per tanti anni, ha vissuto mille avventure, ma è il momento di lasciarla andare... D'altra parte, non deve accadere lo stesso al suo equipaggio, e Baffanera e i suoi potrebbero ritornare in futuro con la Balorda II per continuare le loro scorribande...

## SCENA 4 – LE ISOLE GEMELLE

Le canaglie si ritrovano su una piccola isola brulla, non più lunga di un terzo di miglio da parte a parte. Di fronte ad essa, a meno di cinquanta passi nel punto più vicino, si trova un'altra isola dalla forma identica ma speculare: sono proprio le isolette della mappa. Lo spazio tra i due atolli è di mare calmo, profondo quindici passi nel punto più basso, e può essere facilmente attraversato a nuoto.

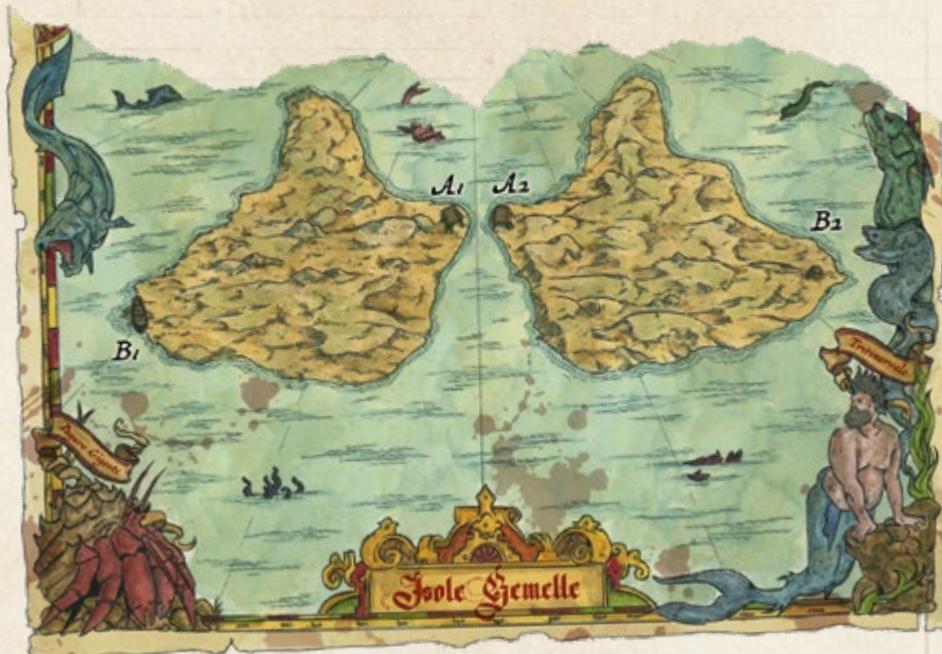
Quello che le canaglie non sanno è che queste isole rappresentano il portale che conduce al Mezzo Mare, ma non basta attraversare lo stretto tra le due. Qualsiasi tentativo di farlo “a freddo” non porterà a niente.

Le due isole sono quelle disegnate sulla mappa, quindi secondo le istruzioni per proseguire bisogna trovare il Guardiano della Sogliola e chiedere il suo aiuto.

Le due isole sono prive di cibo e fonti d’acqua e lontane da qualsiasi rotta: non appena le canaglie se ne rendono conto dovrebbero anche capire che conviene andare via il prima possibile. Se si perde qui troppo tempo, infatti, c’è il rischio di dover subire gli effetti del calore e dell’arsura. Il Condottiero potrebbe richiedere alle canaglie un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 per resistere alla fatica e alla sete montante. In caso di fallimento, la canaglia subisce un livello di indebolimento. Qualora le canaglie abbiano già trovato e abusato del Re degli Orci, questo tiro sarà effettuato con Svantaggio. In ogni caso, l’assenza d’acqua e la calura rendono impossibile godere degli effetti di un Riposo Lungo.

Anche la piantina di mirto, purtroppo, se la passa male. Il vaso si è incrinato e senz’acqua le foglie si stanno seccando: bisogna piantarla al più presto. A discrezione del Condottiero il vaso può essersi rotto e le canaglie devono usare ciò che hanno a disposizione per tenerlo insieme, pena subire svantaggio per tutti i tiri futuri.

Esplorando le due isole, le canaglie troveranno i seguenti punti d’interesse:



## RE DEGLI ORCI

*Oggetto meraviglioso, raro*

Questo grossolano orcio di ceramica pesa 8 kg e pare a occhio poter contenere circa 5 litri di liquido. Agitandolo dà sempre la sensazione di essere pieno.

È possibile usare un’azione per rimuovere il tappo, e far immediatamente traboccare dell’ottimo vino rosso.

Come parte della stessa azione, è eventualmente possibile ruotare il cordoncino in canapa attorno alla bocca dell’orcio, gestendo il flusso di vino in uscita.

Il flusso è regolabile fino ad ottenere un potente getto di vino che arriva a 9 metri di distanza, anche verso l’alto. In questo caso la canaglia che lo maneggia deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 13 per non finire a terra, prono.

Mentre si utilizza il getto in questo modo, come Azione Bonus è possibile direzionare il getto contro una creatura a vista entro 9 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13 per non subire 1d4 danni contundenti e cadere a terra prono. Se il bersaglio invece è un oggetto che non sia indossato o trasportato e che non superi i 50 kg di peso, l’oggetto è rovesciato e sbalzato per 1d6 metri in direzione opposta alla fonte del getto.





**A1** - Una pedana con uno strano bassorilievo raffigurante una sogliola scolpito nella roccia. Salendo in piedi sulla sogliola e guardando verso lo stretto, una canaglia potrà vedere la figura evanescente di una specie di anziano saggio in piedi sull'acqua, al centro esatto del passaggio. Chiamarlo o tirargli qualcosa però non serve: è come un miraggio a due dimensioni. Usando il cannocchiale del vecchio marinaio (o un altro strumento analogo) le canaglie possono accorgersi dell'esistenza di una pedana identica sulla sponda opposta, semplificando il lavoro di deduzione illustrato all'inizio della Scena 5.

**B1** - Una barca arenata sulla battiglia. Solo scafo, senza timone, remi o vele eppure in perfette condizioni. Sta a galla, ma non ha un mezzo di propulsione. A rovinare il quadretto idilliaco è un corpo seduto al suo interno, come svenuto. All'avvicinarsi delle canaglie, il corpo si rivela il cadavere di un **annegato<sup>TF</sup>** che si anima improvvisamente, cogliendo di sorpresa eventuali incauti. Al suo levarsi, altri **annegati<sup>TF</sup>**emergeranno dall'acqua, fino a un numero totale pari al numero delle canaglie presenti, insieme a una **anguana<sup>MA</sup>** che li controlla tutti. L'anguana ha fatto il nido sulle coste di queste isolette, che a quanto pare sono ottimi territori di caccia. E oltre a nutrirsi di avventati marinai, ha trasformato alcuni di loro in servitori, stritolandoli o annegandoli per poi rianimarli in una sorta di vita crepuscolare.

**A2** - Una pedana identica a quella di A1, con tutte le stesse caratteristiche. Anche questa genera il miraggio del saviomentore al centro del braccio di mare tra le due isole, ma da un'altra prospettiva.

**B2** - Semisepolto nella sabbia c'è un bottiglione di terracotta a forma di orcio da olio, di circa 5 litri. Intorno ha legato un cordoncino d'oro e sul lato un'etichetta che reca la scritta sbiadita "Re degli Orci". Se stappato, questo bottiglione incomincia immediatamente a traboccare di ottimo vino rosso. Girando il cordoncino, invece, si può regolare la produzione di vino fino a un potente getto che arriva a un centinaio di piedi d'altezza. Chiunque decida di placare l'arsura crescente con questo vino può riuscirci superando un tiro salvezza su Costituzione CD 13, ma in caso di fallimento sarà avvelenato fino all'arrivo all'Isola di Alcina, a causa dell'ubriachezza.

## SCENA 5 – IL GUARDIANO DELLA SOGLIOLA

La soluzione all'enigma rappresentato dalle due isole gemelle e dal Guardiano della Sogliola è presto detta: due personaggi devono salire contemporaneamente sulle due pedane A1 e A2, in modo da far apparire il miraggio dell'anziano mentore da entrambe le direzioni. In questo caso il Guardiano acquisterà consistenza e comincerà a parlare, con tono saccente e tronfio. Se non c'è una terza canaglia che lo raggiunge in mare, tuttavia, la conversazione andrà avanti a urla tra le canaglie sulle pedane e l'anziano miraggio tridimensionale. E va da sé che la barbogia apparizione è anche mezza sorda...

Una volta materializzata, la figura chiede per prima cosa ai nostri di presentarsi, domandando chi di loro sia il Prescelto, chi il Mentore, chi l'Ombra o l'Imbroglione, e altre cose parimenti senza senso, poi presenta se stesso come Guardiano della Sogliola, con voce colma di alterigia e trionfalismo. Detto questo, pone alle canaglie un indovinello.

Il Dio Pesce aveva sette mari. Un giorno, però, ne comprò uno e ne vendette quattro, poi ne perse la metà e infine ne regalò uno a sua moglie. Ciò che gli restava lo mangiò, ma a metà pasto si fermò: quanti mari gli erano rimasti?

L'indovinello dev'essere letto dal Condottiero a voce alta e lentamente, di modo che le più svelte tra le canaglie possano fare il calcolo al volo. La risposta dev'essere gridata da entrambe le canaglie sulle pedane ed è "Mezzo Mare". Se le canaglie chiedono di riascoltare l'indovinello, il Guardiano si fa desiderare un po' prima di ripeterlo. Se solo una delle due canaglie la urla, il Guardiano mette la mano all'orecchio in direzione dell'altro e grida: "Come...?! Da quest'orecchio non sento!" E intanto la sete incalza.

Una volta ricevuta la risposta, il Guardiano chiede ai nostri se sono pronti a intraprendere il loro ultimo viaggio. Le canaglie non devono subito rispondere di sì. Hanno il tempo per decidere se sono pronte, ovvero di capire come far muovere la barca.

Quando si dichiarano pronte, il Guardiano tira fuori dalle pieghe delle vesti un pesce piatto e lucente (una sogliola magica) e la fa scivolare in acqua. Immediatamente la sogliola inizia a nuotare, lasciando una scia di luce dorata nell'acqua che svanisce nel giro di pochi minuti. I nostri dovranno essere pronti a seguirla. Ma come? La barchetta non ha sistemi di propulsione, ma è possibile utilizzare il Re degli Orci alla massima potenza come getto di propulsione.

Una volta saltati tutti sulla barchetta, per riuscire a star dentro alla sogliola magica sarà sia necessario manovrare a dovere il Re degli Orci che tenere sott'occhio la guizzante creatura, che dardeggi a pelo d'acqua, e la sua scia. Ben presto, le Isole Gemelle scompaiono a poppa, e la fragile imbarcazione si inoltra in un mare placido e tranquillo, mosso solo da calme brezze e immerso in una sorta di eterno mezzogiorno: il Mezzo Mare!

In questo luogo al confine tra immaginazione e altra immaginazione, le canaglie dovranno eseguire tre prove, tutte con CD 13, per non perdere di vista la sogliola: qualcuno deve effettuare una prova di Forza (Atletica) per tenere l'orcio e dirigere correttamente il getto, qualcuno deve effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per tenere la rotta, e qualcuno deve effettuare infine una prova di Saggezza (Percezione) per non perdere di vista la scia dorata della sogliola.

Ognuna di queste prove può essere effettuata anche dalla stessa canaglia, se la cricca ritiene che sia meglio così. Fallire in ciascuna di queste prove rallenta il viaggio di un numero incalcolabile di ore, e il caldo e luminoso meriggio del Mezzo Mare aumenta la stanchezza e l'arsura dei personaggi a bordo.

## L'ULTIMO VIAGGIO DELLA BALORDA

Per ogni prova fallita, ogni personaggio a bordo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, subendo svantaggio se ha esagerato con il vino, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.

In caso qualcuno si sia ricordato di portare a bordo la pianta di mirto, tutti questi tiri ottengono Vantaggio, grazie alla volontà e alla benedizione di Alcina, altrimenti il vaso con il misterioso vegetale riappare poco dopo direttamente a destinazione, sull'Isola di Alcina.

Una volta arrivati in vista di quest'ultima spiaggia, la cordicella del Re degli Orci si spezza, l'oggetto meraviglioso esaurisce la sua magia e il vino finisce. Che sia un viaggio di sola andata?

**Nota:** Prima di arrivare all'Isola, le canaglie potrebbero ipotizzare di usare il Re degli Orci per tornare a casa, ma la costa è distante una settimana di viaggio, il Re degli Orci si spezzerà dopo un giorno e c'è il problema della mancanza d'acqua. L'unica strada è avanti. Tutto questo potrebbe vela-tamente venire suggerito dal Guardiano.

### SCENA 6 – DANZA PAGURO

A parte l'eterno meriggio in cui è immersa, l'Isola di Alcina, come del resto il Mezzo Mare, da lontano non sembra diversa da qualsiasi altra isola la cricca abbia già visto. Eppure, in un modo che le canaglie non saprebbero spiegare, è il luogo più bello in cui siano mai state... Il vento ha la giusta intensità, il sole è caldo ma non troppo, gli alberi sono verdi come smeraldo e l'acqua azzurra come zaffiro: insomma, è un'isola favolosa, un vero e proprio paradiso tropicale.

L'Isola è vagamente circolare, con un diametro di circa un miglio, e in buona parte è costituita da spiagge dorate, lagune trasparenti circondate da splendide barriere coralline, pozze di acqua fresca e dissetante dal lieve sentore di agrumi, macchie di arbusti odorosi e boschetti carichi di frutti al perfetto grado di maturazione. Questi angoli di selva sembrano quasi dei giardini ben curati, e spesso gli alberi sono radunati in gruppetti di diverse specie (dettaglio sul quale il Condottiero dovrà soffermarsi perché rappresenta l'unico indizio del colpo di scena finale).

L'aria risuona del canto di mille uccelli e sciami di paradisee variopinte solcano l'aria, lasciandosi dietro una scia di polline colorato e una gorgogliante melodia.

Una volta sbarcati sulla spiaggia, le canaglie possono rifocillarsi con i frutti più dolci e abbeverarsi alle numerose fonti di acqua cristallina, rimuovendo ogni eventuale condizione negativa e ogni livello di indebolimento dovessero avere accumulato.

Guardandosi attorno, i nostri vedranno dopo un po' qualcosa brillare su un promontorio. Se hanno un cannocchiale, o quando avranno modo di avvicinarsi, scoprono che si tratta di un guscio elicoidale di conchiglia, grande come un piccolo capanno, dai riflessi screziati.

Quando i nostri decidono di esplorare l'Isola, scoprono che le Aree di interesse sono:

**A** - il fianco est della montagna, l'unico terroso. In basso, al limitare della spiaggia, c'è un cerchio di pietre verdi dello stesso identico colore del vaso del mirto; questo è il punto in cui bisogna piantare la piantina.





**B** - il grande guscio elicoidale sul promontorio, uno splendido guscio di madreperla screziata e lucente; pesa qualcosa come un quintale ma potrebbe valere un tesoro immenso.

**C** - una cassetta di legno ben conservata, fresca, pulita e aria, ma priva di arredamento.

**D** - gli zafferagni, ragni violacei grandi come un bottone, innocui; se tritati e passati al setaccio producono una polvere arancione finissima considerata la più preziosa delle spezie: lo zafferagno, appunto. Ogni ragno genera polvere per 10 gransoldi. Per chi si applica alla cattura e allo sfruttamento di questa risorsa, si tratta di un tesoro inestimabile. Il Condottiero può decidere se affidare il loro riconoscimento a una prova o se seminare nella prima parte dell'avventura una relativa leggenda.

**E** - A poca distanza dal cerchio di pietre, dal lato della spiaggia, c'è un cumulo di sabbia alto circa dieci piedi. Intorno ad esso, per un raggio di un centinaio di piedi, che quindi comprende anche il cerchio di pietre, ci sono lische di pesci molto grossi, gusci spaccati, e anche una coda di sirena. I resti delle prede di un predatore che non si vede e che spiccano rispetto al resto dell'isola paradisiaca. Il cumulo di sabbia, infatti, è un gigantesco **urpaguro<sup>TF</sup>** malamente mimetizzato. Le canaglie noteranno senza problemi la strana duna, ma per poter effettivamente identificarla come "innaturale" e prevenire l'agguido dell'urpaguro, devono avvicinarsi entro 9 metri da esso e superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

Se avvicinato incutamente, o se ignorato per procedere verso il circolo di pietre, l'urpaguro coglie l'occasione per compiere un assalto a sorpresa, altrimenti emerge e attacca in maniera convenzionale. L'assalto a sorpresa dell'urpaguro prevede una piccola esplosione di sabbia che sferza le sue potenziali prede: tutte le canaglie entro 6 metri devono superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o essere accecate fino alla fine del loro prossimo turno.

Se le canaglie provano a bersagliarlo da lontano, l'urpaguro si nasconde rapidamente nella sabbia e risulta immune a ogni danno, per poi tornare all'attacco se qualcuno prova ad avvicinarsi al punto in cui dev'essere piantato il mirto. Insomma, bisogna sbarazzarsi della bestiaccia prima di darci al giardinaggio.

Uno studio della creatura potrebbe aiutare le canaglie in difficoltà a trovare punti deboli nell'urpaguro. Per esempio, una prova di Intelligenza (Natura) o Intelligenza (Storia) con CD 15 potrebbe suggerire alle canaglie una delle abitudini dell'urpaguro, ovvero quella di cercare un nuovo guscio nel caso il proprio sia stato danneggiato, oppure il nuovo sia semplicemente più resistente o sfarzoso.

Utilizzando questa conoscenza a loro favore, le canaglie potrebbero danneggiare l'urpaguro quanto basta per invogliarlo a un cambio di residenza, oppure tentarlo direttamente con il guscio brillante in cima al promontorio (Area B). Le canaglie devono trovare il modo di portare il guscio vuoto fino alla spiaggia e poi nascondersi e aspettare che l'urpaguro si creda solo. A quel punto, la creatura uscirà dal vecchio guscio per spostarsi in quello nuovo e sarà vulnerabile (vedi le statistiche del mostro). Potrebbe anche essere utile qualche ulteriore stratagemma per impedire al paguro di rientrare nel vecchio guscio o una trappola collocata nel nuovo.

Se le canaglie si trovano in particolare difficoltà, il Condottiero potrebbe anche permettere loro di sfruttare il momento di "trasloco" del mostro per sgattaiolare semplicemente fino al circolo di pietre e compiere la missione.

Allo stesso modo si può decidere che sotto un certo livello di punti ferita (ad esempio dopo averne perso la metà) l'urpaguro decide che non ne vale la pena e scappa.

## SCENA 7 – METTERE RADICI

Una volta sconfitto l'urpaguro, le canaglie sono libere di piantare l'arbusto di mirto e innaffiarlo un po'. Alle prime gocce, il mirto si trasforma in una donna dal volto saggio e senza tempo e gli occhi smaliziati: la maga Alcina.

Alcina ringrazia i nostri, glissa sulle vicende che l'hanno trasformata in mirto e fatta viaggiare per il Regno tra le proprietà del vecchio marinaio, e offre loro la ricompensa promessa: una vita felice, da trascorrere sull'Isola senza sentir mai più bisogno di niente, in una beatitudine senza fine. Sull'isola ogni giornata è più bella della precedente, non c'è nessun pericolo, il cibo non manca mai. Dopo tanto sgraffignare e arrabbiarsi non sembra davvero il paradiso? Ciascuna canaglia deve decidere se accettare l'offerta.

Se interrogata sulla natura di questa "vita felice" la maga non dà altre spiegazioni, ma promette che l'isola non è una prigione e che la felicità di chi resta è vera felicità. Se il Condottiero lo ritiene, può dare un ponderoso indizio chiedendo "Siete pronti a mettere radici qui?". Ora tocca alle canaglie decidere cosa fare.

Non appena tutti hanno deciso, la maga separa quelli che vogliono andare via da quelli che hanno scelto di restare. Questi ultimi, senza preavviso e con solo due parole magiche, vengono tramutati in splendidi alberi, ciascuno di una specie diversa in base a ciò che era in vita.

Il Condottiero lascerà i giocatori a interrogarsi sul loro destino e passerà a quelli che sono rimasti umani.

Se questi altri decidono di attaccare la maga per "salvare" i loro compagni, si rendono presto conto che la cosa è impossibile: la maga è talmente potente e imbevuta di Fandomia che equivale a un turchino di altissimo rango, di fatto imbattibile. Se i nostri continuano a non cooperare, dopo un ultimo avvertimento Alcina li tramuta in zafferagni e per loro è finita comunque.

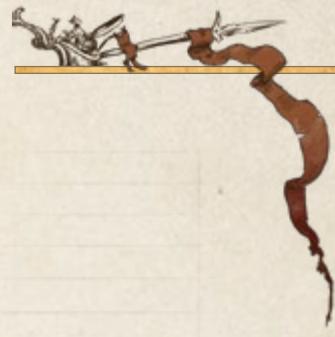
Se e quando le canaglie decidono di cooperare, la maga con altre due parole "ripara" la cordicella magica del Re degli Orci, che torna a funzionare e permette di tornare alle Isole gemelle e da lì a casa. Qui, se vogliono, i nostri possono aprire una bettola in cui si serve il loro vino infinito e con questa piccola rendita godersi la vecchiaia.

Se hanno individuato gli zafferagni, prima di partire possono passare tutto il tempo che desiderano a raccoglierli e ammassare così una fortuna.

E le canaglie che hanno messo radici? Dopo un primo momento di spaesamento, si rendono conto che in effetti essere alberi su quest'isola dal clima perfetto non è niente male, anzi: a tutti gli effetti è la sensazione migliore che abbiano mai sperimentato.

Forse, addirittura, è davvero felicità...





# Appendice

## ANNEGATO

In un mondo di portuali, pescatori, corsari e marinai, il numero di morti e dispersi in mare è estremamente e pericolosamente alto. Gli annegati sono la versione marittima del normale morto ambulante che infesta cimiteri e catacombe stregate sulla terraferma. Che si rianimino a causa di negromanti e streghe del mare, di perfide anguane o antiche maledizioni, o anche solamente per via di una indole al mugugno e al risentimento in grado di vincere anche la morte, gli annegati si staccano dai relitti e dai fondali dove giacciono, si muovono verso le rive, attaccano i viventi e provano a trascinarli con loro nelle acque, o a pascersene.

Spesso i loro corpi sono ricoperti da incrostazioni, alghe e parassiti, che assorbono i colpi che potrebbero subire, combattono con spade arrugginite, e possono rigurgitare sulle loro vittime l'acqua marcia dei loro polmoni, per distrarli prima di colpirli.

Gli annegati non hanno bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

## ANNEGATO

*Non morto Medio, neutrale malvagio*

**Classe Armatura** 12 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 37 (5d8 + 15)

**Velocità** 6 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

**Tiri Salvezza** Sag +0

**Immunità ai Dannii** veleno

**Immunità alle Condizioni** avvelenato

**Sensi** Percezione passiva 8, scurovazione 18 m

**Linguaggi** capisce i linguaggi conosciuti in vita ma non può parlarli

**Sfida** 1 (200 PE)

**Bonus di Competenza:** +2

**Tempra dei Non Morti.** Se i danni riducono l'annegato a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosi o di un colpo critico. Se ha successo, l'annegato scende invece a 1 punto ferita.

### AZIONI

**Multiaattacco.** L'annegato effettua due attacchi con la Spada Arrugginita.

**Spada Arrugginita.** Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 5 (1d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da veleno.

**Rigurgito (Ricarica 6).** L'annegato sceglie una creatura che lo impegna in mischia per vomitargli addosso una scarica di vomito acido. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 per evitare il rigurgito. Se lo fallisce, subisce 11 (2d10) danni da acido ed è accecato fino all'inizio del turno successivo dell'annegato.

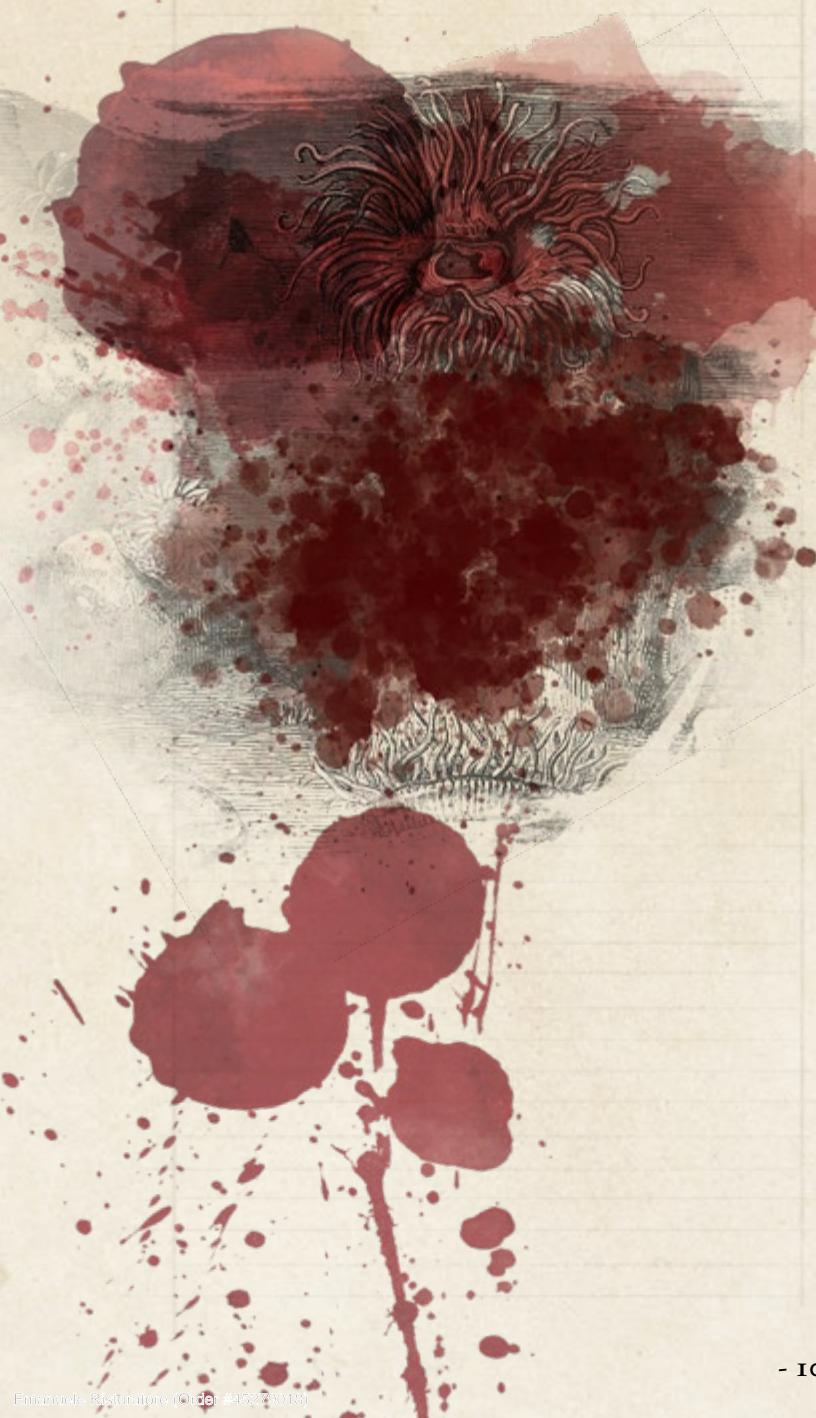


## POMICIONE

Il pomicione è un fastidiosissimo invertebrato marino, un incrocio tra una medusa particolarmente rompiscatole, un enorme cetriolo di mare e un blocco di pomice biancastra.

Questi esseri galleggiano sull'acqua in mare aperto, fingendosi un innocuo pezzo di pietra porosa alla deriva. Non appena vicini a un'imbarcazione, queste mostruosità tirano fuori dall'opercolo frontale delle lunghe propaggini appiccicose che lanciano verso le loro possibili vittime, per avvignichiarle e trascinarle verso le loro fauci bavose, dove le attende un lungo risucchio disgustoso fino al loro stomaco capiente.

Grazie, ma no grazie.



## POMICIONE

*Mostruosità Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 17 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 93 (11d10 + 33)

**Velocità** 6 m, nuotare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

**Tiri Salvezza** Sag +0

**Abilità** Percezione +5, Furtività +4

**Resistenze ai Danni** fuoco, veleno

**Immunità alle Condizioni** accecato, assordato, avvelenato

**Sensi** Percezione passiva 15, vista cieca 18 m

**Linguaggi** –

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

**Falso Aspetto.** Finché il pomicione rimane immobile, non è distinguibile da una normale formazione galleggiante, come un ammasso di pietra pomice.

**Galleggiante.** Se in acqua, il pomicione non può affondare, se non per brevi tratti e per un movimento volontario.

**Propaggini Appiccicose.** Il pomicione può avere al massimo sei tentacoli contemporaneamente. Ogni tentacolo può essere attaccato (CA 18; 10 punti ferita; immunità ai danni psichici e da veleno). La distruzione di un tentacolo non infligge danni al pomicione, che può protendere un tentacolo sostitutivo nel suo turno successivo. Un tentacolo può anche essere spezzato se una creatura effettua un'azione e supera una prova di Forza (Atletica) con CD 15 contro di esso.

**Movimenti del Ragno.** Il pomicione può scalare le superfici difficili, inclusi i soffitti, lungo i quali si muove a testa in giù, senza effettuare una prova di caratteristica.

### AZIONI

**Multiattacco.** Il pomicione effettua tre attacchi con i Tentacoli, usa Riavvolgere e, se possibile, effettua un attacco con il Morso.

**Morso.** Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 22 (4d8 + 4) danni perforanti.

**Propaggine.** Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 9 m, un bersaglio. Colpito: un bersaglio di taglia Media o inferiore è afferrato (CD 15 per sfuggire). Finché il pomicione afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza; inoltre, il pomicione non può usare la stessa propaggine su un altro bersaglio.

**Riavvolgere.** Il Pomicione tira verso di sé ogni creatura che ha afferrato per un massimo di 4,5 metri.

# URPAGURO

L'urpaguro è un enorme crostaceo dei mari del Regno, diffuso specialmente nel Mar dei Cariddi e lungo le coste settentrionali di Meridiana. Come la grancevola, questi massicci animali marini amano infastidire e attaccare marinai, pirati, bucatinieri e balordi di mare, sia per istintiva indole attacabrighe che per pasteggiare sui resti delle proprie vittime.

L'urpaguro si crede il più importante di tutte le bestiacce delle coste, e ama ricoprirsi di altri parassiti, cirripedi, alghe e coralli che considera i propri sudditi e servitori, oltre a mimetizzarsi nella sabbia per compiere i suoi agguati.

È anche particolarmente vanitoso e superbo, e sceglie con estrema cura la propria conchiglia, che poi decora all'interno e all'esterno come fosse una splendida casa delle vacanze.



## URPAGURO

*Bestia Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 18 (armatura naturale, 14 senza guscio)

**Punti Ferita** 127 (15d10 + 45)

**Velocità** 9 m, nuotare 9 m, scavare 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Abilità** Furtività +4

**Vulnerabilità ai Danni** tuono

**Resistenze ai Danni** veleno; perforante e tagliente da attacchi non magici

**Immunità alle Condizioni** avvelenato

**Sensi** Percezione passiva 10, vista cieca 18 m

**Linguaggi** –

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

**Anfibio.** L'urpaguro può respirare in aria e in acqua.

**Incrostazioni Urticanti.** Il guscio dell'urpaguro è ricoperto di cirripedi e altre incrostazioni di piante e animali marini, non tutte propriamente innocue. Una creatura che tocca l'urpaguro o lo colpisce con un attacco in mischia subisce 7 (2d6) danni da veleno, e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenato fino alla fine del suo turno successivo.

**Mimetismo Pretenzioso.** L'urpaguro è in grado di mimetizzarsi malamente con l'ambiente costiero, seppellendosi parzialmente nella sabbia e fingendosi una bizzarra duna costiera. Una creatura entro 9 metri da esso può provare a discernere la sua vera natura superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15.

**Guscio del Padre Terno.** L'urpaguro vive all'interno di gusci così resistenti da far sospettare che siano stati benedetti da qualche santo. Fintanto che l'urpaguro è all'interno del suo guscio gode delle sue abilità Incrostazioni Urticanti, Mimetismo Pretenzioso, e della reazione Ritirata nel Guscio. Nonostante sia molto resistente, il guscio di un urpaguro non è immune ai danni. Quando l'urpaguro scende al di sotto del 50% del massimo dei suoi punti ferita, non può più utilizzare la sua reazione Ritirata nel Guscio, mentre quando scende al di sotto del 25% del massimo dei suoi punti ferita è costretto ad abbandonare il guscio in frantumi e non può più utilizzare, oltre alla Ritirata nel Guscio, le sue abilità Mimetismo Pretenzioso e Incrostazioni Urticanti fintanto che non trova un nuovo guscio nel quale stabilirsi.

### AZIONI

**Multiaattacco.** L'urpaguro effettua due attacchi con la Chela.

**Chela.** Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni contundenti più 3 (1d6) danni da veleno e il bersaglio è afferrato (CD 15 per sfuggire). L'urpaguro ha due chele, ciascuna delle quali può afferrare un solo bersaglio.

### AZIONI BONUS

**Sbatacciamento.** L'Urpaguro può mazzuolare a terra come un chiodo una creatura afferrata da una delle sue chele, stritolandola anche un po' nel mentre, per sfregio. La creatura afferrata subisce 7 (2d6) danni contundenti più 7 (2d6) danni taglienti.

# C'eravamo Tanto Menati

LAVORETTO AMBIENTATO IN ZAGARA PER CANAGLIE MATRICOLATE (LIVELLO 3),  
DI VALENTINO SERGI CON GIOVANNI "ZETH CASTLE" ZACCARIA.

## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo l'ultimo lavoretto, la vostra cricca si trova a svernare nelle contrade attorno Elefanta, sull'isola di Zagara, in esilio per necessità, in attesa che si calmino i cacciatori di taglie nel continente, sempre particolarmente attivi durante la Luna della Forca.

Da settimane non avete notizie da Capitan Baffanera, il Capobanda della Balorda, e del suo equipaggio di pendagli da penzone, che avrebbe dovuto ospitarvi nella sua stiva per ricondurvi nel continente al riparo da occhi di birro.

Vi siete così concessi all'intera progenie dell'ozio fino a consumare il fondo dei borselli, mentre la prima neve impolvera la cima del Monte Tifone, che borbotta senza sosta facendo tremare i tralci del vigneto che celano le rovine in cui siete rifugiatì.

Con l'inverno all'uscio e il Ponte sullo Stretto pattugliato dalle guardie, l'alternativa alle grotte fumose del vulcano popolate da mostri e furfanti ben peggiori di voi rimane procacciarsi qualche lavoretto in città, in una delle tavernacce del rione delle Mezze Parole.





## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Con la caduta dell'ultimo dei La Grua, la crudele famiglia che per generazioni ha regnato dal Cassero su Vernagallo vessando di imposte la gente comune, il dominio del terrore esercitato da vicari e baroni per conto del despota si è sfaldato, lasciando il terreno a banditi, pirati e briganti locali, che hanno guidato la popolazione in rivolte e insurrezioni contro i propri aguzzini.

L'improvvisa libertà dalla legge e dai dazi, conquistata al costo del sangue, è però durata giusto il tempo di tirare il fiato; gli emissari della Vicaria, l'organizzazione malavita che fa capo a Don Avvizzini, il Padrino di Vernagallo, hanno in poco tempo ristabilito un ordine tirannico, soffocando le ultime sacche di rivolta come i tentacoli della Piovra cucita sul loro vessillo.

In un clima simile, inganno e fraticidio sono più comuni del pane, l'erba cattiva infesta rigogliosa e la povera gente, oppressa dai prepotenti, si vota a Donna Lama, dall'effigie scheletrica, pregando la sua lugubre misericordia affinché le fatalità di una vita violenta consegnino agli inferi i loro usurai.

Le canaglie esperte o dal salubre istinto tendono quindi a evitare affari e alleanze con i Vicari, perché fin troppo spesso è il becchino a corrispondere il compenso dei loro inganni...

Il lavoretto ha inizio in una bettola nel rione delle Mezze Parole, dove le canaglie verranno coinvolte in una rissa uscendone facilmente vittoriose (anche troppo). Grazie allo sfoggio di cotanto ardore, verranno avvicinate da frate Seppia, giovane adepto del misterioso ordine manesco della Ventosa, che in realtà è una delle tante viscide estensioni della Piovra. Questi proporrà alla cricca di recuperare la *Lingua del Vanto*: una potente e magica reliquia appartenuta ai La Grua, la dinastia estinta che controllava la città. Un oggetto in grado di donare un'incredibile eloquenza a chiunque la "indossi".

La lingua si trova nascosta in una delle famigerate Piramidi Maledette del Monte Tifone, monumentali residui delle necropoli degli antichi navigatori pelagici. Per raggiungere la meta evitando i cacciatori di taglie e altri innominabili pericoli, il committente fornisce una mappa e invita la cricca ad affidarsi ai talenti di una famigerata contrabbandiera dell'Onorata Società zagarrese: Minerva Carrettini. A missione compiuta, il viscido frate promette una ricompensa di 100 gransoldi sonanti, ma la malavita dell'Elefanta non è l'unica a essere attratta dalle magiche esequie...

### SCENA 1 – NEL RIONE DELLE MEZZE PAROLE

Fuori dalla locanda, le canaglie vengono spinte alla rissa da un gruppo di banditi. Dopo averli sconfitti, la cricca viene avvicinata da Frate Seppia per l'affidamento di un lavoretto molto proficuo.

### SCENA 2 – LA CARRETTIERA DELLA MALA

Le canaglie si recano nel Covo di Minerva Carrettini che, se persuasa, mette a disposizione della cricca uno dei suoi muli parlanti come guida, oltre a fornire preziosi consigli per evitare una fine ingloriosa.

### SCENA 3 – ALTRIMENTI CI PERDIAMO!

Il gruppo marcia verso le piramidi maledette, affrontando un percorso disseminato di ostacoli e disavventure.

### SCENA 4 – LI MORTACCI DELLA PIRAMIDE

Giunti alla piramide designata, ne affronteranno le trappole e un furioso alimentale di polenta che, una volta sconfitto, rivelrà tra le proprie, farinose spoglie, la presenza della reliquia (ben cotta, ma ancora efficace).

### SCENA 5 – LA LINGUA DELLA DISCORDIA

Una volta fuori dal tempio, ad accogliere la cricca arriva proprio Minerva Carrettini, con un gruppo di scagnozzi, che cerca di sottrarre con l'inganno la lingua alle canaglie. Nel caso queste non si lascino fregare, si scatena una rissa furibonda, mentre una torma di guli viene attratta dal trappestio!

### CONCLUSIONE

Alla fine di tutto, come in ogni lavoretto di *Brancaleonìa* che si rispetti, i guai ottenuti sono molti più dei benefici, ma forse l'onore delle canaglie è salvo!



## SCENA I – NEL RIONE DELLE MEZZE PAROLE

Il quartiere delle Mezze Parole è un budello di viuzze di malaffare, al cui incrocio si trova la Locanda Al Pipi Ardent, affollata da malfattori di mezza taglia dediti al gioco delle Minchiate o a gozzovigliare bevendo vino alla luce del meriggio, accompagnati dagli starnazzi del pollame che si aggira liberamente sotto le panche a caccia di qualche briola. La cricca, a corto di vivande e petecchioni, può integrare con gli avventori della locanda per una partita a carte, raccogliere informazioni o tentare di sgraffignare qualche moneta, magari una gallina.

Una canaglia della cricca può effettuare con successo una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 14 per sottrarre un borsello con all'interno 1d10 taralli d'argento e altrettanti bottoni, o catturare un pollo. Se il tentativo di rapina fallisce, s'innesca una rissa con alcuni **banditi** (pari al numero delle canaglie). Nel caso di furto di pollame, oltre allo scontro con gli avventori del locale, la **gallinaccia<sup>TF</sup>** si divincola per balzare addosso alla canaglia che ha tentato di catturarla.

In caso di successo, uno degli avventori (la Spia), che teneva d'occhio la cricca dal suo ingresso nel quartiere, segnala ai banditi la ruberia, e innesca dunque lo stesso la rissa.

**[Nota:** Lo scontro sul cortile della bettola si scatena anche nel semplice caso in cui le canaglie si limitino a raccogliere Dicerie, con la Spia che li accusa di essere delle maledette guardie ficcanaso.]

Dopo aver aizzato il tafferuglio, la Spia se la dà immediatamente a gambe, sgusciando nel labirinto di vicoli delle Mezze Parole, senza possibilità di essere catturata, ma un occhio accorto (con un punteggio di almeno 15 di Percezione Passiva) potrebbe notare che ha il collo marchiato con un segno simile a una ruota di carro.

Al termine dello scontro, il gruppo viene avvicinato da un religioso con il sorriso sghembo e l'occhio itterico, Frate Seppia. L'omino indossa un semplice saio da cui spuntano mani e piedi ossuti e la sua esile figura non appare una minaccia, anche se una prova effettuata con successo di Saggezza (Percezione) con CD 18, rivela che la sua presenza desta una lieve tensione tra i presenti: il tono delle conversazioni si abbassa e qualche avventore si allontana alla chetichella, pagando il conto al tavolo.

Il Seppia, dopo averne decantato le lodi combattive, invita le canaglie a rifocillarsi a sue spese, ordinando all'oste di servire le specialità della casa che la cricca può gustare superando una prova di Costituzione con CD 12 per resistere alla piccantezza delle pietanze, altrimenti la lingua gonfia ne impedirà l'assunzione.

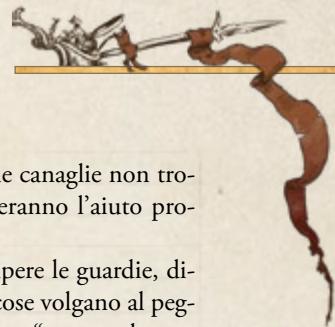
Durante il pasto, il frate propone al gruppo un lavoretto: "Sono giusto in cerca di coraggiosi avventurieri per recuperare la *Lingua del Vanto*, appartenuta a Eufemia delle Mezze Parole, santa originaria di queste contrade, nonché protettrice dell'Ordine della Ventosa, a cui appartengo. La reliquia si trova in una delle Piramidi del Monte Tifone e per il suo recupero riceverete 500 taralli d'argento, insieme al bottino che sarete in grado di raccogliere. Vi verranno fornite una guida e delle provviste alla capanna della Carrettiera, che potrete trovare a un paio d'ore di cammino lungo la via maestra a nord della città."

Se interrogato, il Seppia fornisce 1 Diceria Ardente prima di lasciare la cricca ai preparativi. Le canaglie possono ottenerne un'altra chiacchierando con gli avventori.

### Dicerie Ardenti

d6	Diceria
1	"Le Piramidi di Monte Tifone sono maledette e infestate da guli, per questo motivo rappresentano il nascondiglio perfetto per un bottino, ma in pochi sopravvivono dopo esserci entrati." ( <i>Verissimo</i> )
2	"La <i>Lingua del Vanto</i> è una reliquia di grande valore per i fedeli della Ventosa, ma nessun altro ordine la pagherebbe più di 10 taralli." ( <i>Falsissimo</i> )
3	"I guli sentono odore di canaglia a distanza, ma ignorano chi puzza come loro." ( <i>Verosimile</i> )
4	"La Carrettiera è una devota e caritatevole donna d'affari che aiuta l'Ordine della Ventosa per esprire un passato peccaminoso." ( <i>Nulla di più lontano dalla verità</i> )
5	"L'ordine manesco della Ventosa è costituito da frati di trista fama ed ex carcerati fintamente convertiti, e fa da sempre parte della Piovra, l'organizzazione che fa capo a Don Avizzini, il Padroni di Vernagallo. Fallire o fuggire con la reliquia non è un'opzione." ( <i>Tristemente vero</i> )
6	"Non dimenticate di portare con voi almeno due sacchi di sale, per non farvi rallentare dalle Lumache di Monte Tifone!" ( <i>Davvero un buon consiglio!</i> )





## SCENA 2 – LA CARRETTIERA DELLA MALA

A due ore di cammino da Vernagallo, la strada s'inoltra in un bosco; proseguendo lungo la strada, è visibile una vecchia fattoria con annessa una barchessa tra le cui colonne si contano almeno una decina di carretti di pregiata fattura, dal legno lucido intarsiato e la vernice di colore sgargiante.

Proprio mentre la cricca sta arrivando, alla porta della fattoria si trova un nutrito drappello di **guardie** (2 per ogni



canaglia), che bussa con impazienza. Se le canaglie non trovano il modo di allontanarle, non riceveranno l'aiuto promesso dal Seppia.

La cricca può quindi tentare di corrompere le guardie, distrarre o attaccarle, ma nel caso in cui le cose volgano al peggio, la Carrettiera si mostra all'uscio e paga "quanto dovuto per la protezione" agli agenti (una borsa di taralli sonanti), per poi limitarsi a fornire i rifornimenti e qualche indicazione sbrigativa alle canaglie nella scena successiva.

Se la cricca, invece, riesce ad allontanare gli emissari della giustizia locale, la donna si rivela a passo di danza annunciandosi come "Minerva Carrettini, la più abile carrozziera di bolidi da tratturo", per poi accogliere i membri del gruppo nel suo covo, offrendo rifugio per la notte e provviste. Nel caso le canaglie si trattenessero a cena, la donna cucina loro un pentolone di Zagarelle alla Carrettiera, antica ricetta di famiglia che prevede un sugo d'aglio molto (davvero molto) stagionato, preparato con olio di fattura e baci di diavola, peperoncini coltivati dai malebranche. L'alito e le flatulenze pestifere provocate dopo una bella scorpacciata di questo piatto garantiscono un afrore in grado di confondere i temibili guli per ore e scongiurarne così la minaccia, se ci si tiene al riparo da ogni forma di igiene. Per trattenere i gas nello stomaco è però necessario superare una prova di Costituzione con CD 14, altrimenti chiunque si trovi entro 3 metri dalla detonazione deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 12 per evitarla, altrimenti perde i sensi per 1 minuto.

Nell'osservare l'esuberante modo di vestire della Carrettiera, anche un occhio poco attento è in grado di notare come la donna sia stata marchiata sulla coscia più volte con il segno del carro. Una prova effettuata con successo di Intelligenza (Storia) con CD 15 o una domanda inopportuna potrebbero svelare che l'origine del pittoresco sfregio è la punizione della Piovra per chi non versa la tangente sul contrabbando. La carrettiera, se interrogata, risponde stizzita e si ritira nelle sue stanze, a meno che le canaglie non tentino d'indagare il collegamento con l'uomo marchiato che potrebbero aver intravisto nel cortile della Locanda Al Pipi Ardente; Minerva, colta così alla sprovvista, d'acchito nega di averlo mai visto, ma messa alle strette ammette che le canaglie erano tenute d'occhio sin dal loro ingresso in città: *"Nessuno vi conosce, quindi sarà facile farvi sparire una volta consegnata la reliquia. Per questo l'Ordine della Ventosa sceglie attaccabrighe di Mezza taglia come voi per le missioni di recupero, senza offesa."*

Infine la carrettiera, al termine della conversazione, fa la sua controproposta al gruppo: *"Vi offro 100 taralli per la Lingua del Vanto, se riuscirete a portarla fuori dalla Piramide Maledetta. Ci penserò io a farla pagare ben cara alla Piovra."*

### SCENA 3 – ALTRIMENTI CI PERDIAMO

Dopo aver rifornito di viveri la Cricca per 3 giorni di viaggio, la Carretteria cede un calesse dagli intarsi fiammanti alla compagnia. Prima di congedarsi, indica un mulo sdraiato in mezzo a un praticello vicino alla barchessa: “*Burrito sarà la vostra guida, è un bel testardo, ma vi condurrà alla Piramide se gli darete una piccola ricompensa ogni tanto lungo il cammino.*”

Burrito è un **animale parlante**<sup>MA</sup>, fedelissimo di Minerva. Se una canaglia interpella l’animale, Burrito la ignora serafico, brucando l’eretta su cui è sdraiato. Se si tenta di imbrigliarla o di porgerle del cibo, la creatura risponde in tono scontroso agitando il borsello legato al collo: “*Sono un mulo, mica un somaro! Fuori i petecchioni o non mi muovo da qui!*”

Con un paio di monete, o superando una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 12, Burrito acconsente a guidare il gruppo, ma per tirare il calesse non lo si convince con meno di 5 petecchioni (oppure in caso i personaggi abbiano ottenuto un punteggio di 15 o più alle prove di Carisma precedenti).

#### Dicerie del Monte

##### d6 Diceria

“Si dice che la Lingua di Sant'Eufemia fosse più affilata di quella di una suocera. Nemmeno il Megaloschemo in persona era in grado di contraddirla!” (Vero)

“La maledizione delle Piramidi è un’invenzione dei Frati della Ventosa per nascondere la refurtiva e tenere lontani i predoni.” (Falso)

“Non potete sbagliare, la Piramide che cercate emana un delizioso profumino di polenta.” (Incredibile, ma vero)

“Le Piramidi sono state costruite accanto alle necropoli dagli antichi navigatori pelagici come torri di vedetta, i guli che le infestavano saranno ormai polvere.” (Falso, purtroppo)

“Le lumache del Monte Tifone proteggono queste terre e riconoscono la bontà d’animo, rivelandosi docili con le persone onorevoli, ma terribili con i malandrini.” (Sfortunatamente vero)

“Nessuno è mai tornato, a parte il cugino di un tale che dice che nelle Piramidi i guli cucinano la polenta.” (Meno falso di come suona)



Una volta in viaggio, il cammino s’inerpica lungo una serie stradine di terra battuta che risalgono la fiancata del Monte Tifone. Sono necessari un giorno e mezzo di cammino per raggiungere la Piramide designata. Se le canaglie distribuiscono qualche moneta, o convincono a parlare qualche viandante con una prova effettuata con successo di Carisma (Persuasione) con CD 11, potranno raccogliere 1 Diceria del Monte (lancia 1d6), sempre che l’interlocutore non svenga per gli effluvi provocati dalla scorpacciata di Zagarelle alla Carrettiera. Durante la notte, invece, se il gruppo concorda nel riposare all’addiaccio, lungo la strada, è necessario tirare 1d6 per la tabella degli Incontri notturni.

#### Incontri Notturni

##### d6 Incontri

1 Una coppia di **guardie** ubriache sta tornando da un avamposto alla fine del turno di guardia. Offrendo loro un digestivo, riveleranno 1 Diceria del Monte.

2 Un abile mercante di carabattole cercherà di piazzare dell’equipaggiamento scadente. Fallendo una prova di Carisma con CD 18, le canaglie si convinceranno di avere di fronte l’affare della vita.

3 Un gruppo di 3 **sbirriti**<sup>TF</sup> conversa animatamente sopra a un cumulo di macerie, lamentandosi di vegliare su quei quattro sassi da secoli. Se le canaglie li avvicinano, gli spettri attaccheranno per proteggere il tesoro che custodiscono. Se sconfitti, o persuasi di aver assolto i propri doveri, spariranno, e la cricca potrà rinvenire in mezzo ai ruderi 100 monete d’argento del vecchio conio.

4 Una gigantesca **lumaca assassina**<sup>TF</sup> si avvicina al gruppo, piano, molto piano. Talmente piano che non rappresenta una minaccia a meno che le canaglie non finiscano a portata.

5 Il brontolio del Monte Tifone fa tremare il terreno. Se le canaglie hanno mangiato le Zagarelle alla Carrettiera, devono effettuare la Prova di Costituzione per trattenersi o subirne gli effetti.

6 Nulla da segnalare, la cricca trascorre una nottata tranquilla.



## SCENA 4 – I FETENTI DELLA PIRAMIDE

Alfine la cricca giunge al cospetto della monumentale Piramide Maledetta, una massiccia struttura a tre livelli a cui si accede da una botola al centro della terrazza in cima. La zona circostante è brulla e deserta, ma dalla terrazza è possibile intravedere un'antica necropoli a poche centinaia di metri. Burrito cerca in ogni modo di piantare in asso il gruppo, cogliendo la prima occasione di distrazione delle canaglie per darsela a zampe levate.

Calandosi all'interno della prima stanza, le canaglie trovano uno spazio vuoto, buio e polveroso, con alcuni arazzi marcescenti e tracce di un vecchio accampamento. Un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 permette di individuare alcuni rozzi disegni realizzati con la fuligine che ritraggono una massiccia creatura informe e il ghirigoro di un'esplosione.

Una seconda botola permette di scendere al secondo livello, più ampio, anch'esso spoglio e privo di illuminazione, e da cui proviene un fetore soffocante che le canaglie più esperte non stenteranno a riconoscere come tanfo di gulo. Ci vuole però una fonte di luce diretta o bisogna scendere nel secondo livello per poter distinguere con sicurezza che si tratta di una torma di **guli<sup>TF</sup>** pari al doppio delle canaglie. Le creature appaiono immobili, sdraiata a terra o appoggiate alle pareti e impiegano 3 round a risvegliarsi del tutto per attaccare chiunque sia presente nella stanza, a meno che le canaglie non stiano ancora emettendo tanfo di Zagarelle.

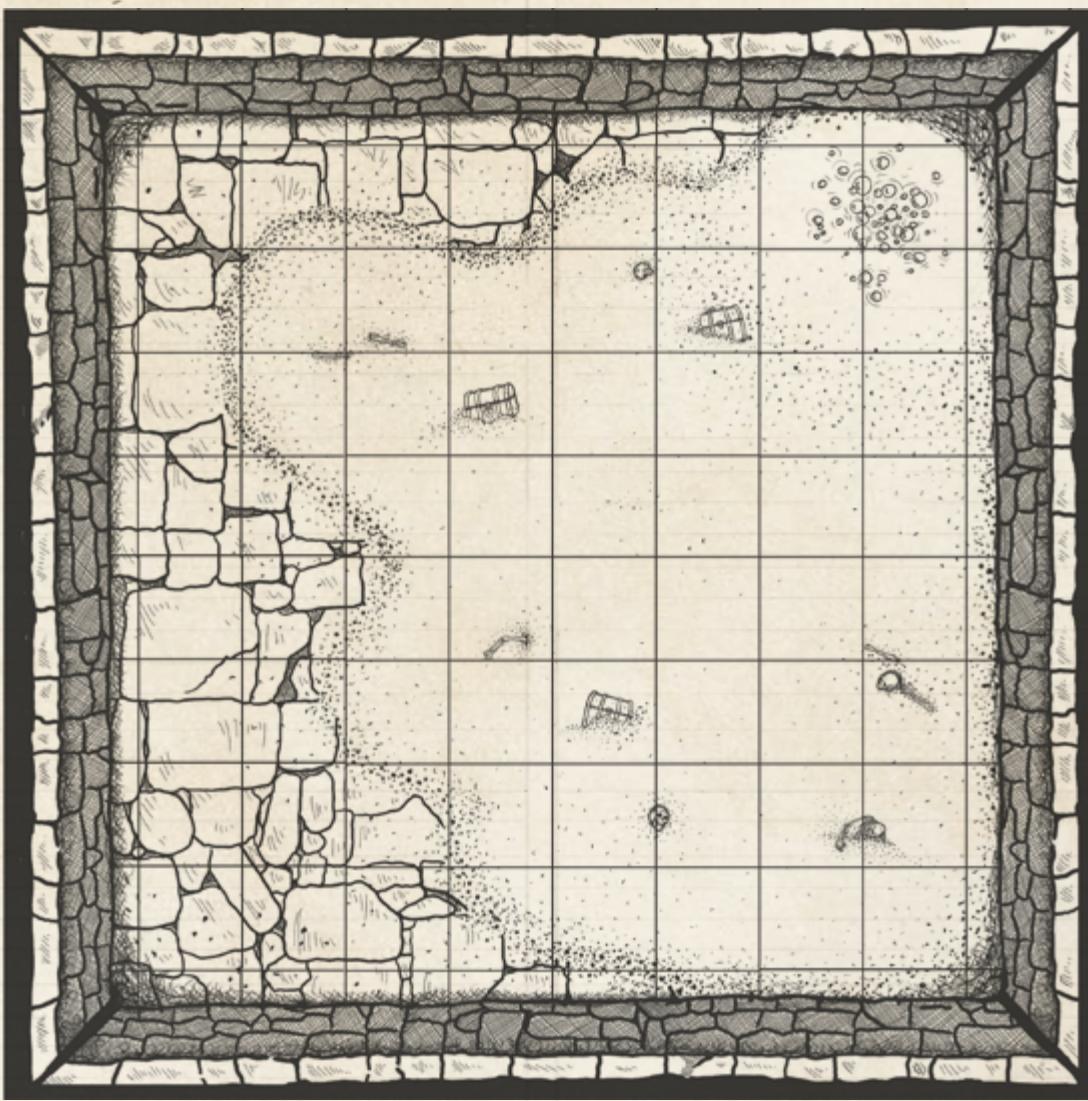
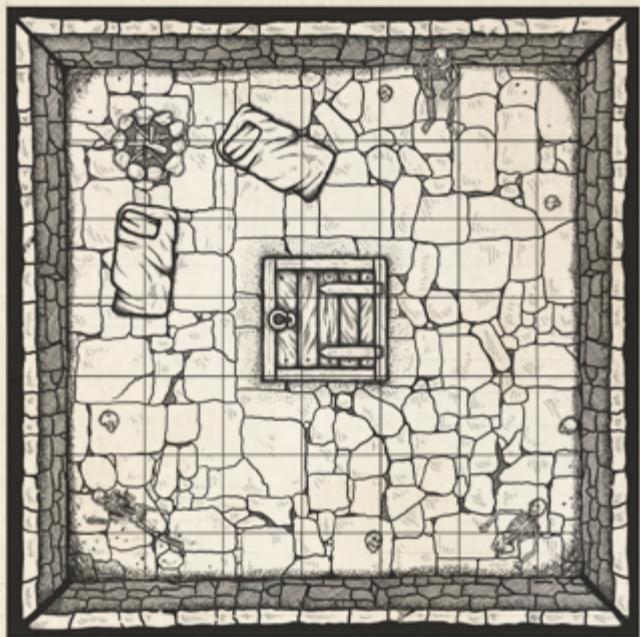
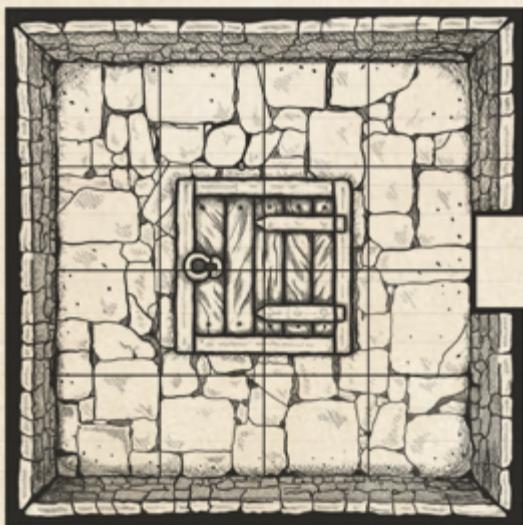
In tal caso, i non morti continueranno a riposare pacificamente. Un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 permette di notare una sostanza simile a farina

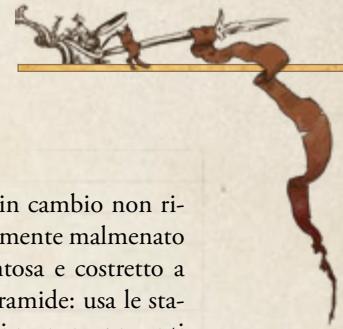
intorno all'ultima botola, da cui proviene uno strano (e un po' fuori posto) sentore di cibo.

Affacciandosi dal pertugio verso il basso, con l'aiuto di una luce o dell'abilità di vedere al buio, nella terza stanza è possibile intravedere, immersi in un mare di farina, alcuni forzieri e un mucchio d'ossa consumate di avventurieri, mentre un cumulo melmoso ribollente (ma dal profumo invitante) si erge contro la parete nord dell'ambiente. Se le canaglie decidono di entrare, l'**alimentale di polenta zagarrese<sup>TF</sup>** si lancia all'attacco, rivelandosi un temibile avversario. Un successo in una prova di Intelligenza con CD 10 potrebbe rammentare al gruppo che la piramide è instabile e cadente, ed è facile abbattere pareti e soffitto sopra l'alimentale, provocandogli 7d6 danni contundenti (o seppellendolo direttamente, a scelta del Condottiero). Se lo ritiene necessario, il Condottiero può decidere che il crollo investe anche le canaglie che lo hanno provocato, a meno che non venga superato un tiro salvezza su Destrezza con CD 12, che permette di evitare i danni.

Una volta sconfitta la creatura, tra le sue gustose spoglie è finalmente possibile rinvenire la *Lingua del Vento*, ben cotta, ma ancora funzionante: mettendo in bocca la reliquia, infatti, una canaglia dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione). Dall'interno dei forzieri, invece, è possibile raccogliere un tesoretto dal valore di 100 gransoldi tra monete antiche, candelabri d'argento e altre inutili suppellettili di metallo pregiato.







## SCENA 5 - LA LINGUA DELLA DISCORDIA

Una volta fuori dalla Piramide, le canaglie trovano ad attenderle Minerva Carrettini (**capo dei banditi**) e Burrito, in compagnia di un nutrito gruppo di **banditi**. La carrettiera offre al gruppo 10 gransoldi per la reliquia, aggiungendo che il Seppia non sarà così generoso.

Se interrogata, la donna potrebbe rivelare di non far parte della Vicaria, ma di essere una fiera Gattoparda, orfana di un Emiro della Sidonia assassinato dalla Piovra e in cerca di vendetta. In caso di rifiuto, gli scagnozzi della carrettiera si getteranno contro la cricca per persuaderli con la diplomazia della rissa, ma il sonoro rimbombare degli sganassoni attirerà un **marcigno<sup>TF</sup>** dalla vicina necropoli.

L'impiego della *Lingua del Vanto* potrebbe porre rapidamente fine al tafferuglio e permettere alla cricca di allontanarsi incolume, altrimenti banditi e canaglie dovranno affrontare la minaccia, mentre Minerva e il suo mulo parlante si daranno alla macchia.

Se la cricca decide di consegnare la *Lingua del Vanto* all'affascinante carrettiera, la Piovra emetterà una cospicua taglia sulla testa delle canaglie. Se, al contrario, il gruppo propen-

de per consegnare la reliquia al Seppia, in cambio non riceverà quanto promesso, ma verrà brutalmente malmenato dai frati dell'Ordine manesco della Ventosa e costretto a consegnare il bottino rinvenuto nella Piramide: usa le statistiche dei frati di menare e dell'abate di menare, presenti nel *Macaronicon*.

## CONCLUSIONE

La *Lingua del Vanto* è un ottimo premio da riportare indietro come ricordo, ma è ancora più importante essere riusciti a non mescolarsi con la Vicaria, l'infame organizzazione criminale che strangola da tempo l'isola di Zagara.

Le canaglie della Fratellanza vivono al di fuori della legge, è vero, ma le loro malefatte sono pur sempre soggette a un codice d'onore, che invece i tagliagole della Piovra non rispettano.

Insomma, il vero premio di questa impresa è quello di aver riportato a casa la pelle senza aver perso... l'onore delle canaglie!

## CURIOSITÀ DEL MONTE TIFONE

*Brancalonia* è l'ambientazione tutta italiana per la Quinta Edizione del gioco di ruolo più famoso di tutti i tempi. Questo mondo fantastico, cialtrone e picaresco è una versione "alla rovescia" dell'Italia Medievale, che cita, raccoglie e mescola insieme folklore, letteratura, storia e cultura pop italiane, in una rivisitazione denominata Spaghetti Fantasy.

In quest'avventura speciale ambientata nell'Isola di Zagara, l'azione si svolge in una Piramide che prende ispirazioni dalle poco note piramidi dell'Etna in Sicilia (dette anche *Turriti*), costruzioni dalla forma inconfondibile che caratterizzano il paesaggio del vulcano che troneggia sulla Sicilia orientale. Sebbene al momento non esistano studi approfonditi che permettano di determinare l'esatta datazione di queste strutture, le prime ipotesi propendevano per una destinazione ad attività di tipo principalmente agricolo e una costruzione recente, o a una forma di culto nei confronti del vulcano. Attraverso alcuni approfondimenti, però, si è rivelata una datazione molto antica, antecedente persino all'arrivo dei Greci sull'isola.

All'interno della Piramide maledetta, nel finale le nostre canaglie si sono imbattute in un temibile Alimentale di Polenta, creatura che ci saremmo attesi nel nord dell'ambientazione, magari in una grotta della Galaverna, ma questa celebre pietanza da paiolo fumante era ben nota e diffusa al sud con il nome di Frascatula o Picocia ben prima dell'espansione dell'impero romano. Questa polenta, fatta con farina di cicerchia e altri legumi, poi condita con salsiccia (raramente pancetta), finocchio selvatico e/o cardi selvatici, è ancora oggi un piatto tipico molto comune dell'entroterra siciliano.

# Appendice

## ALIMENTALE DI POLENTA ZAGARESE

La Frascatula, o Alimentale di Polenta Zagarese, è il prodotto della cagliomanzia locale, basato sulla molatura del grantorco giallo. Di solito è più piccolo e meno resistente della versione settentrionale (detta appunto "Polentona"), ma anche più denso e più gustoso.



### ALIMENTALE DI POLENTA ZAGARESE

*Costrutto Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 12 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 68 (8d10 + 24)

**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Resistenza ai Danni** fuoco, veleno

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

**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

**Linguaggi** capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

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

**Forma di Polenta.** L'alimentale può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Una creatura che tocca l'alimentale o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 2 (1d4) danni da fuoco. Inoltre, l'alimentale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarvisi. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, quella creatura subisce 2 (1d4) danni da fuoco.

**Congelamento.** Se l'alimentale subisce danni da freddo, si congela parzialmente; la sua velocità è ridotta di 6 metri fino alla fine del suo turno successivo.

#### AZIONI

**Multiattacco.** L'alimentale effettua due attacchi con Schianto.

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

**Sommergere (Ricarica 5-6).** Ogni creatura nello spazio dell'alimentale deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 13; se lo fallisce, subisce 8 (2d4 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni da fuoco. Se la creatura è di taglia Grande o inferiore, è anche afferrata (CD 13 per sfuggire). Finché l'alimentale afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio dell'alimentale. L'alimentale può afferrare una creatura Grande o un massimo di due creature Medie o di taglia inferiore contemporaneamente tramite questa capacità. All'inizio di ogni turno dell'alimentale, ogni bersaglio afferrato subisce 8 (2d4 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni da fuoco. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dall'alimentale può tirare fuori da esso una creatura o un oggetto effettuando con successo una prova di Forza con CD 13.



## BANDITO

Il classico ed endemico bandito di strada, qui descritto nelle sue capacità legate alla rissa.

### BANDITO

(MARMAGLIA)

**Classe Armatura :** 12

**Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate :** +4

**Batoste :** 4

**Mosse :** Crozzata e Giù le Braghe

**Slot Mossa :** 2

**Crozzata.** Come azione il furbante effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione prono a un bersaglio.

**Giù le Braghe.** Come azione bonus, il furbante effettua un tiro per colpire che infligge la condizione trattenuto a un bersaglio.

## GALLINACCIA

Pollame particolarmente ioso e sconsiderato, di puro nerbo meridionale.

### GALLINACCIA

Bestia Minuscola, senza allineamento

**Classe Armatura** 10

**Punti Ferita** 3 (1d6)

**Velocità** 6 m, volare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Abilità** Percezione +3

**Sensi** Percezione Passiva 13

**Linguaggi** -

**Sfida** 0

**Bonus di Competenza:** +2

**Rostro fino.** La gallinaccia dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

**Leggera come una piumaccia.** Fintanto che la sua velocità di volare non è 0, se cade la gallinaccia può planare 6 metri per round e non subire danni da caduta.

#### AZIONI

**Becco.** Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 1 danno perforante.

## GULO

Anche conosciuti nel Regno delle Due Scille come Fetenzie, i guli sono bruti cannibali a metà tra la vita e la morte, contraddistinti da un tanfo insostenibile e dalle fauci estremamente pericolose.

### 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** Volgare, petroglifico

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

**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.





## LUMACA ASSASSINA

Queste antiche creature sono i guardiani del Monte Tifone. Ne vigilano i territori... con estrema lentezza.

### LUMACA ASSASSINA

*Mostrosoità Media, senza allineamento*

**Classe Armatura** 8

**Punti Ferita** 22 (5d8)

**Velocità** 1,5 m, scalare 1,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

**Resistenza ai Danni** acido, freddo, fuoco

**Immunità alle Condizioni** accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato

**Sensi** Percezione passiva 10, vista cieca 18 m

**Linguaggi** -

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

**Attaccata al muro.** La lumaca assassina può scalare superfici difficili senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

**Presa Tenace.** Una creatura che entri a contatto con la lumaca assassina o la colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da essa resterà trattenuta e dovrà effettuare con successo una prova di Forza con CD 12 o impiegare un round intero per divincolarsi. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o legno che colpisca la creatura, dopo aver inflitto il danno, rimane incollata e può essere liberata solo dopo aver effettuato una Prova alle medesime condizioni appena esposte.

#### AZIONI

**Pseudopodo.** Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

**Getto Appiccicoso (Ricarica 5-6).** La Lumaca Assassina sputa un fiotto lungo 9 metri e largo 1,5 metri, purché non stia afferrando nessuna creatura. Ogni creatura in linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza con CD 13 per non rimanere trattenuta.

## MARCIGNO

Questo orrendo agglomerato di cadaveri, scheletri e carogne era in origine un mucchio informe di carcasse gettato in una fossa comune. Quando nell'ammasso furono gettati i resti di un cadavere rianimato, un gulo, o un'altra scelleratezza simile, la maledizione della morte vivente si trasmise in chissà quale empio modo all'intero amalgama, rendendolo un obbrobrio colossale. Ormai incapaci di staccarsi gli uni dagli altri, fusi e putrefatti insieme in una massa unica, i corpi rianimati assunsero una forma grossomodo sferica che permettesse loro in qualche modo di rotolare, arrancare e inseguire nuove vittime. È in questo prodigioso e ammirabile apparire che le canaglie se lo ritrovano contro.

### MARCIGNO

*Non morto Grande, caotico malvagio*

**Classe Armatura** 12 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 85 (9d10 + 36)

**Velocità** 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

**Tiri Salvezza** For +6, Car +1

**Abilità** Percezione +4

**Vulnerabilità ai Danni** contundenti

**Immunità ai Danni** veleno

**Immunità alle Condizioni** avvelenato, indebolimento, prono

**Sensi** Percezione passiva 17, scurovazione 36 m

**Linguaggi** Volgare

**Sfida** 4 (1.100 PE)      **Bonus di Competenza:** +2

**Carica Rotolante.** Se il marcigno si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono.

**De-scomposto.** Se i danni riducono il marcigno a 0 punti ferita, 2d4 scheletri sorgono dai suoi resti.

#### AZIONI

**Multiattacco.** Il marcigno effettua un attacco da sfondamento e due attacchi con schianto.

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

**Schianto.** Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

## SIRRITI

Gli Sbirriti sono antiche guardie e soldati di Zagara, che vagano tra campagne e rovine proteggendone i Tesori. Utilizzate le statistiche dello **spettro**.

# I Promessi naufraghi

LAVORETTO AMBIENTATO IN ZAGARA E GALAVERNA PER CANAGLIE MATRICOLATE  
(LIVELLO 3),  
DI VALENTINO SERGI CON GIOVANNI "ZETH CASTLE" ZACCARIA.

## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

L'inverno zagarrese vi coglie ancora lordi e doloranti dopo l'ultimo lavoretto. Le fredde mura delle Piramidi del Monte Tifone vi tengono al riparo dai cacciatori di Equitaglia, che non si avventurano mai tra le rovine infestate dai guli. Questi, dal canto loro, vi ignorano e permangono in un beato letargo, probabilmente perché non riescono a distinguere la differenza tra il proprio tanfo di carogna e il puzzo delle logore vesti che indossate.

Giù in città, nelle tavernacce del rione delle Mezze Parole, siete ormai famigerati tra le canaglie locali per debiti di gioco e di risse, e persino gli affiliati della Piovra, l'infame organizzazione criminale che regna sull'isola, vi guardano storto quando gironzolate per le strade del Vernagallo per sgraffignare una gallinaccia e qualche pagnotta.

È ormai tempo di far ritorno al vostro Covo, nel continente, prima che qualcuno decida di riscuotere la vostra taglia. Perse le speranze di rintracciare Capitan Baffanera, che vi aveva condotto oltre lo stretto delle Scille, l'unica opzione rimasta sembra quella di dover consumare i calzari.

Non resta che prepararsi all'infame marcia... dopo un'ultima birra in taverna s'intende!

## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Le canaglie stanno per zompare nella tela di un intrigo imperiale, dalla Contessa della Vortiga non ci si poteva che aspettare una proverbiale gatta da pelare, anzi... da castrare!

Ma principiamo dai fattacci che hanno costretto la nobildonna a ordire il proprio stesso sequestro; la Castragatti si è lasciata infatti sedurre dall'avidità proposta di Minerva Carrettini, contrabbandiera zagarrese, e da Capitan Baffanera: approdare alle Nuove Indie, oltre i confini del Mar delle Ombre, per saccheggiarne i leggendari tesori.

La vedova ha impegnato l'intero patrimonio ereditato per costruire tre caravelle da mandare in missione – la Tizia, la Caia e la Santa Sempronia – e le due canaglie l'hanno persuasa a erigere il cantiere sul fiume Fossa, in Galaverna, a due ore di trotto d'asina da Tarantasia, la “capitale del nord” del Regno, dove parrebbe rinomata l'instancabilità degli operai e la lassità dei controlli. A distanza di poche settimane dall'inizio dei lavori, per sfortunata coincidenza, l'improvvisa discesa delle truppe altomanne de Lo Imperatore getta un'ombra sulla secolare prosperità esentasse della regione: l'imposizione di salate gabelle svuota infatti le tasche della popolazione locale e gli esattori mettono sotto sequestro tutti i cantieri per presunte irregolarità da azzeccagarbugli.





### L'IMPERO RANDELLA ANCORA

Nella storia di *Brancalonia*, i territori a sud dei Monti della Corona sono ufficialmente delle province ribelli e di poco valore dell'Impero Altomanno, che non versano i tributi alle casse reali e che i sovrani del nord hanno sempre ignorato, perché una campagna di riconquista non ha mai promesso di portare frutti di qualche valore. Il lassismo nel pagamento delle tasse è però divenuto ormai insostenibile, e Lo Imperatore ha deciso di tornare nel Sinistro Stivale a ribadire chi è che comanda, con un corteo sterminato di messi, vassalli, condottieri e cavalieri.

Dopo minacce e scaramucce, il più delle volte nemmeno combattute a causa di continui cambi di casacca tra le bande mercenarie assoldate e la conseguente incapacità delle parti di raggiungere una reale supremazia militare, lo Imperatore prova ad allargare l'alleanza imperiale, tramite il controllo di alleati fantoccio impalmati nel territorio con matrimoni di convenienza.

Il fandonico tributo richiesto per l'occupazione del pantano pubblico adibito al carenaggio era però ben al di fuori della portata delle tasche ormai bucate della Contessa e per non finire in bancarotta frigidolenta e vedersi espropriata delle proprietà vortigane dalle truppe d'Oltremonte, la donna ha accettato la proposta di convolare a nozze con un rampollo della nobiltà imperiale, Adinolfo dei Peyori, Signore dei Fuffi, un temibile popolo di inesistenti silvani.

Per parte loro, Minerva e Baffanera, al primo avvistamento di pennacchi altomanni, si volatilizzano alla velocità dell'Infame, inviando una missiva a Vortiga in cui informano di aver affidato i gransoldi della Contessa alle casse del Biscione, il drago di terra che da secoli regna su Tarantasia dal profondo delle viscere di Medionanum, al sicuro dai gabellieri imperiali. L'accordo sottoscritto tra le parti è impeccabile: il Tarantasio garantisce la custodia dei denari e un alloggio sicuro sull'isola d'Erba per le due canaglie, in cambio della "concussione del quinto", ovvero l'appropriazione indebita della quinta parte del tesoro sorvegliato ogni quinto giorno della settimana. E due fette del patrimonio castragatto sono già andate...

#### SCENA 1 – C'È UN PANTEGANO PER TE

Alla Locanda del Malpasso le canaglie devono affrontare una serie di avventori molesti, ma il pantegano messaggero inviato dalla Contessa Castragatti potrebbe disinnescare la rissa con un lavoretto irrinunciabile!

#### SCENA 2 – IL PONTE SULLO STRETTO

La monumentale, e traballante, opera draconiana si rivela il luogo ideale per organizzare il salvataggio... se si fanno gli incontri giusti!

#### SCENA 3 – CANAGLIE ALL'ARREMBAGGIO

La cricca deve tentare il salvataggio della nobildonna, calandosi dal pericolante monumento, così da condurla all'Isola d'Erba dove ricevere istruzioni su come recuperarne la dote.

#### SCENA 4 – L'ISOLA D'ERBA

Dopo un disastroso approdo, la Contessa accompagna il gruppo al covo della contrabbandiera Minerva Carrettini e di Capitan Edvige Baffanera per fare chiarezza sulla fine del proprio patrimonio.

#### SCENA 5 – CACCIA AL BARDO!

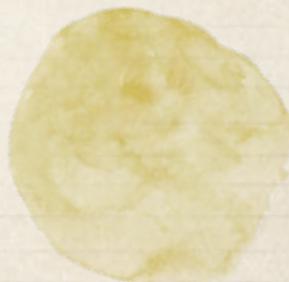
Giunti a Tarantasia, il contatto della Carrettini guida la combriccola alla ricerca del nascondiglio del Biscione dopo una rocambolesca fuga da Equitaglia.

#### SCENA 6 – BIRRA DA GUARDIA

La cricca deve affrontare i pericoli disseminati per i sotterranei di Medionanum, mentre la guida cerca di filarsela a ogni occasione.

#### SCENA 7 – IL TESORO DEL BISCIONE

Le canaglie devono superare in astuzia il Tarantasio se intendono recuperare il tesoro castragatto!





## SCENA I – C’È UN PANTEGANO PER TE

La Locanda del Malpasso, costruita in epoca draconiana all’incrocio di due fronti lavici del Monte Tifone, è un covo stagionale per malebranche e canaglie patentate aperto solo in inverno a causa del calore infernale sprigionato dalla roccia. L’ambiente è una grotta triangolare, indicata da un cartellaccio scritto a mano, a cui si accede dopo un quarto d’ora di scalata con un successo su una Prova di Forza (Atletica) con CD 10, a meno che la cricca non preferisca farsi calare una Corda pagando un Petecchione (in tal caso, la Prova è superata in automatico).

L’ambiente è arredato con vecchie botti contornate da sgabelli a cui siedono almeno una decina di scampati alla forca della peggior risma; oltre il tavolaccio del bancone, una grossa nicchia ospita un calderone ricolmo di brodaglia fumante. L’oste, un vecchio pagano sdentato e dallo sguardo torvo, serve ai presenti abbondanti scodelle dell’intruglio accompagnate da birra al limite del bollore, per pochi ramini.

Anche alle canaglie viene subito proposto un piatto della specialità della casa (!) che verrà servito al tavolo. Se l’uomo viene interrogato sulla ricetta della zuppa, borbotterà che ogni giorno si limita ad aggiungere acqua e avanzi nel paio-lo. Per quanti hanno lo stomaco di mandare giù la densa e nutriente poltiglia, il sapore è quello di una pozzanghera di brodo di pollo a un incrocio di carrozze.

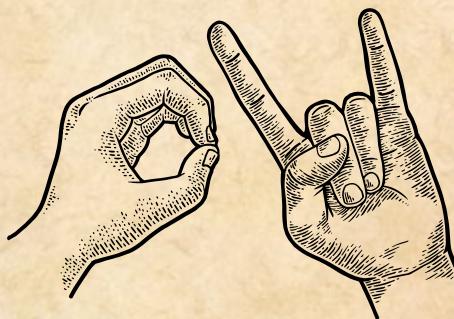
Se le canaglie vorranno fare due chiacchiere sull’attualità del Regno, o unirsi a una partita di Minchiate o Morra Cieca, dovranno stare molto attenti a non provocare la facile irascibilità degli avventori. In rissa, vengono tutti considerati **banditi<sup>TF</sup>**. Tirate un d6 per la Tabella dell’Accoglienza Malpassese.

### Accoglienza Malpassese

#### d6 Reazioni

- |   |   |
|---|---|
| 1 | L’oste offre un giro di zuppa gratis con dentro una buona dose di Peperonfino, una spezia che, se assunta, provoca sonno per 1d4 minuti, in modo da derubare la cricca. Al risveglio, la locanda è deserta.   |
| 2 | Un <b>bandito<sup>TF</sup></b> tenta di rubare il borsello alla canaglia con la Destrezza più bassa.  |
| 3 | Un mercante tenta di proporre alla cricca del ciarpare magico, tra cui l’Astragalo di San Pigrizio, santo pregato da biscazzieri e nullafacenti; una reliquia in grado di rassenerare gli animi che permette al personaggio di usare un’azione per lanciare una volta al giorno l’incantesimo <i>calmare emozioni</i> . |
| 4 | Un <b>bandito<sup>TF</sup></b> tenta di rubare il borsello alla canaglia con la Destrezza più alta.   |
| 5 | Un mercante tenta di proporre alla cricca dell’Equipaggiamento Scadente.  |
| 6 | Un gruppo di 5 <b>guardie</b> si presenta all’ingresso della Locanda, scatenando un fuggi fuggi generale.   |

## NUOVO GIOCO DA BETTOLA – MORRA CIECA



Questo antico gioco diffusissimo nelle peggiori bettole del Vernagallo unisce inventiva e destrezza, e conosce numerosissime varianti tenute segrete dai Morrani professionisti per intuibili ragioni: il gioco infatti prevede una scommessa in petecchioni sonanti basata su un confronto a *sasso – carta – forbice*, in cui lo scopo è sconfiggere l’avversario scegliendo un segno in grado di battere quello altrui, secondo il seguente schema:

**Il sasso** spezza le forbici (vince il sasso).

**Le forbici** tagliano la carta (vincono le forbici).

**La carta** avvolge il sasso (vince la carta).

Il Morrano però aggiunge nuovi segni di sua inventiva, che gli permettono di turlupinare i concorrenti per agiudicarsi il piatto. Alcuni esempi sono:

**Il pozzo** (o “la mossa”): unione di indice e pollice a mò di cerchio, dove cadono tutte le altre figure.

**Le forbici del barbiere:** indice e medio vengono infilati negli occhi del contendente, mentre l’altra mano punta al borsello.

**La palla di cannone:** simile al sasso, ma più efficace perché punta dritto al naso dell’avversario. Come per il segno precedente, la mano libera si orienta ai petecchioni appesi alla cintola del contendente.

**Nota:** Le mosse che prevedono la difficile combinazione di aggressione e furto con destrezza, spesso richiedono anche buone gambe per la fuga. Lasciamo al Condottiero e alla sua cricca la libertà di arricchire la lista della Morra Cieca [siamo curiosi di leggere le vostre invenzioni nel gruppo Facebook di *Brancaleonia – The Spaghetti Fantasy RPG*].

Al termine della visita, un pantegano dall’accento vortigano si palesa alle canaglie, recando un messaggio dalla Contessa Eutanasia di Valperga, vedova del Condottiero Cantuccio di Cucca, ribattezzata dal popolo “La Castragatti” per aver stretto un’alleanza con i topastri umanoidi ed espulso dalla sera alla mattina tutti gli acchiapparatti dalla Vortiga. Il messaggero, assicurando trattarsi di un lavoretto “ben pagato e di assoluto riposo”, squittisce la missiva:

Egrecie canaglie,  
una rete di fidati informatori mi ha rivelato la presenza di una cricca di mezze taglie sbandate, mal equipaggiate e disprezzata da tutte le organizzazioni criminali zagara. Sono pertanto lieta di informarvi che il vostro profilo è idoneo all'ingaggio: necessito infatti del soccorso di avventurieri insospettabili per sfuggire a un'unione incivile. Al momento sono in viaggio, trattata come una prigioniera, su una nave diretta a Scilla Regia. Il vostro compito sarà quello di inscenare un rapimento per poi condurmi al porto franco dell'Isola d'Erba. Il pantegano messaggero vi fornirà ulteriori dettagli; in cambio del vostro aiuto vi pagherò con la metà dei miei averi custoditi a Tarantasia, che potrete ritirare in mia vece.

Firmato,

*La Castragatti*



Se interrogato, il pantegano aggiungerà poco altro a quanto dettato, se non che la nave dov'è rinchiusa la Contessa, sorvegliata dalle guardie del Signore dei Fuffi, è diretta nelle Scille per fare scorta di deliziose vivande a buon mercato per il pranzo nuziale, prima di puntare al nord, e che passerà sotto il Ponte sullo Stretto quella notte stessa. Se la creatura viene trattata con dignità, magari offrendole del buon cacio, potrebbe fornire alla cricca un motto segreto ("Meglio un parente gatto, che un acchiapparatti all'uscio") per ottenere un aiuto dai pantegani di Tarantasia.

**Nota:** il pantegano messaggero può anche intervenire in soccorso alle canaglie, senza partecipare a un'eventuale rissa, ma rivelando la presenza del peperoncino nella zuppa, oppure le "regole" della Morra cieca.

## SCENA 2 – IL PONTE SULLO STRETTO

A Scilla Regia, l'antico Ponte unisce l'isola di Zagara al Regno: le sue colonne ciclopiche s'immagazzinano nel Mar di Zaffiro, erose dalle onde impetuose che battono incessanti sui mattoni di pietra lavica. L'opera più ambiziosa dell'Impero Draconiano è in costruzione da secoli, con decine di cantieri dismessi o abbandonati, rifugio di azzeccagarbugli, miracolari e contrabbandieri.

Il ponte è abbandonato a se stesso e in alcuni punti talmente in rovina da costringere i mercanti stessi a coprir-

ne le voragini con delle assi o a cementarne le crepe. Si potrebbe dire che ormai da decenni la tenuta stessa della struttura è merito dell'iniziativa privata, del resto l'alternativa è circumnavigare l'isola, dato che solo un pazzo o un ubriaco, o una pericolosa combinazione delle due cose, oserebbe tagliare lo Stretto affrontando le scogliere affilate e le mostruosità che l'ombra del Ponte cela alla vista dei navigatori.

Uno dei tre casi è per l'appunto alla guida della nave dove è sequestrata la Castragatti, che sta puntando alla rapida e pericolosa scorciatoia...

Le canaglie dovranno oltrepassarne il mastodontico ingresso con l'insegna del tre di denari, versando tre petechioni a testa per il passaggio alle **guardie** di ronda (in numero pari o superiore alla cricca). L'unico modo di passare inosservati è tentando una prova di Forza (Atletica) con CD 14 così da percorrere il bordo esterno del Ponte per qualche decina di metri oltre l'ingresso. Cadere significherebbe compiere un volo di 42 metri dritti sugli scogli.

Una volta oltre l'ingresso, nell'attesa della nave della Contessa, le canaglie possono organizzare l'abbordaggio e incontrare personaggi interessanti. Tirate un d6 per la Tabella degli *Incontri del Ponte*.

### Incontri del Ponte

#### d6 Incontri

Un Mercante, che si definisce "L'Uomo del Ponte" oltre a un assortito Equipaggiamento Scadente, offre a buon mercato alcune valide soluzioni per calarsi dall'alto: una scadente corda da 40 metri (tira 1d6 ad

1 ogni utilizzo, con un risultato di 1 si spezza) e una Porzione di *Lievito Levitante*, impasto magico sufficiente a sfornare una pagnotta che, se assunta dopo la cottura, garantisce *caduta morbida* per un minuto a chiunque ne assuma un boccone.

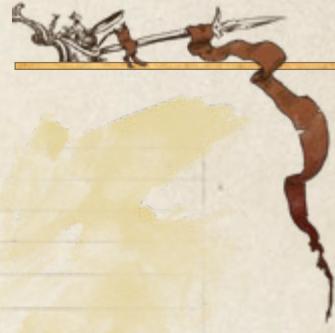
Un gruppo di **sbirriti**<sup>TF</sup> infesta un antico cantiere in rovina costruito attorno a una colonna sul punto di crollare. Se le canaglie riescono a scacciarli o a trovare un quieto accordo, possono servirsi di una scalinata che scende fino al pelo dell'acqua.

Una **marmaglia di frati**<sup>TF</sup> sta attraversando il Ponte con un carrettino su cui sono state caricate 3 botti di birra. Se le canaglie intendono approcciare i monaci birrafondai di Santa Ragione, questi sfidano la cricca a una gara di Botte alle Botte. [Per le regole del gioco consultare il Quickstart o il Manuale di Ambientazione: Botte | PF Totali: 20 | CA: 11]

Un gruppo di **pagani**<sup>MA</sup> che alloggia in un cantiere abbandonato impone un dazio di passaggio ai viandanti. 4 Se le canaglie intendono ricondurli a più miti consigli, le vittime dei furfanti sapranno render merito alla cricca.

Un brontolio improvviso del Monte Tifone fa tremare il Ponte aprendo una voragine proprio sotto i piedi delle canaglie. Superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12 permette alle canaglie di aggrapparsi in tempo alle rovine, evitando di precipitare in acqua.

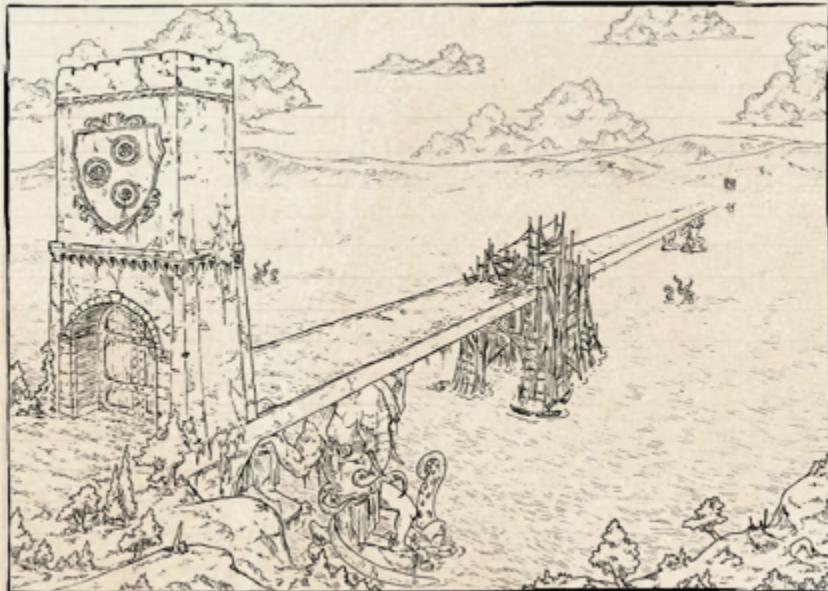
6 Il Ponte appare deserto, non si scorge anima viva a vista d'occhio.



“Le correnti impetuose e la voracità di titaniche mostruosità come la Trinacria rendono oltremodo insidiosa la navigazione nello Stretto delle Scille verso l’Isola di Zagara, ma il Ponte che la unisce alla terraferma, la più monumentale opera dell’Impero Draconiano, versa in condizioni disastrose, nonostante secoli di puntelli e restauri commissionati dalle nobiltà zagarae e abracalabre.

Nelle bettole dei pescatori locali si vocifera che persino lo Imperatore in persona volesse introdurne la ricostruzione nel suo programma di rinconquista del Regno per ingraziarsi il popolo delle canaglie, ma è rimasta, appunto, una voce, anzi, la classica ‘promessa turchina’, come s’appellano i miracoli che fate e folletti della Fandomia son soliti millantare per burlarsi dei creduloni.”

- MENTOLO CANIS, NANO CONGEGNERE -



### SCENA 3 – CANAGLIE ALL’ARREMBAGGIO

La cupa Luna dei Chitemmorti si riflette verdastra sul Mar di Zaffiro, profilando all’orizzonte la nave che trasporta la Contessa Castragatti. Si tratta di un vascello di modeste dimensioni, dalle vele bianche e tirato a lucido, che procede lento in direzione delle turbide acque sotto le colonne del Ponte sullo Stretto.

La nobildonna è segregata nella sua cabina, mentre sul ponte 10 cornucopi<sup>TF</sup> si occupano della navigazione, ai comandi di Madama Sventura<sup>TF</sup>.

La befana piratessa vigila sulle attività dei fruttiferi inesistenti al suo servizio, impartendo ordini secchi con un tono stridulo e irritato. Una spessa benda nera trattiene i lampi elettrici di disappunto dell’occhio guerco, mentre la Parrucca di Serpi che indossa scruta con le sue teste sibilanti in ogni direzione.

All’avvicinarsi della nave, nel silenzio della notte, il ritmico trappestio della sua gamba di fanfaluco rimbomba negli anfratti del monumento draconiano da cui le canaglie potrebbero tentare di calarsi per abbordare la nave, scatenando uno scontro immediato. La Parrucca di Serpi della donna al comando, infatti, rende davvero ardua l’impresa di salire a bordo non visti e le guardie attaccano senza esitazione ogni intruso.



### ATLANTE DEL REGNO

Per ampliare la durata del lavoretto potrete trovare una descrizione accurata del Ponte sullo Stretto e delle creature che lo frequentano nell’*Atlante del Regno*: una guida turistica a un’Italia fantastica, medievale, selvaggia, folklorica, piena di avventure e pericoli, dove il senso di meraviglia traspare dietro ogni angolo. Un matto ottovolante attraverso il favolistico e il grimdark, il low fantasy e il folk horror, dal letterario al pop. Ognuna delle schede comprende una lore approfondata, una mappa, statistiche, illustrazioni, agganci di avventura, rumors, elementi folklorici e molto altro. Comprende inoltre 10 nuovi background enogastronomici, 20 personaggi notevoli, 30 oggetti unici e 6 nuove razze giocabili. Tutto il materiale può essere usato con gli altri manuali di *Brancalonia*, importato in una qualsiasi delle vostre ambientazioni di gioco e, ovviamente, in quest’avventura!

Una tale sorveglianza richiede il superamento di una Prova di Destrezza (Furtività) con CD 18, altrimenti, se hanno ottenuto l'informazione dal pantegano messaggero, una possibilità per la cricca di evitare il cruento scontro potrebbe essere quella di intercettare l'equipaggio a Scilla Regia, dov'è previsto che l'imbarcazione faccia il carico di scorte alimentari per il pranzo di nozze; in caso di approdo Madama Sventura si recherebbe in città scortata da metà dei Cornucopi, concedendo così un discreto vantaggio alla cricca.

Anche l'approccio diplomatico non è da escludere, del resto le canaglie di mare hanno la corruzione facile... ma il Signore dei Fuffi ha pagato dei bei gransoldi d'anticipo per condurre allo sposalizio la sua promessa e ne ha garantiti altrettanti all'approdo; per far chiudere l'occhio buono a una vecchia taglia come la piratessa, è necessario mettere sul piatto un'offerta che non si può rifiutare. In quest'eventualità, sarà lei stessa a condurre la cricca per mare, in direzione dell'Isola d'Erba, dove la Castragatti, una volta liberata, ordina di far rotta per scoprire in quale sotterraneo di Tarantasia è custodito il suo patrimonio.

Se, al contrario, Madama Sventura viene sconfitta o derubata del vascello, sarà la stessa Contessa a prendere il comando, vantando sangue di generazioni di ammiragli e capitani vorticani. Cosa potrà mai andare a fondo?



## SCENA 4 – L'ISOLA D'ERBA

La nebbiosa Isola d'Erba fa parte dell'arcipelago delle Isole dei Venti, ad appena un paio di giorni di navigazione. La traversata non è però agevole, a causa delle violente intemperie che sferzano le navi e agitano il Mar di Zaffiro.

Se alla guida del vascello si trova la Contessa Castragatti, il naufragio sulle coste di destinazione è inevitabile, mentre Madama Sventura potrebbe portare in salvo la propria nave, o parte di essa, ma le necessarie riparazioni la impegnerebbero per settimane, costringendo le canaglie a trovare un'altra soluzione per raggiungere Tarantasia. Per determinare quale flagello affligge il vascello, tirate un d6 per la Tabella del Naufragio.

### *Tabella del Naufragio*

#### d6 Naufragio

1	Il Vascello viene attaccato dalla <b>Trinacria</b> <sup>TF</sup> . Durante una tempesta, la creatura avvinghia i suoi tentacoli alla nave per trascinarla con sé negli abissi.
2	Un gruppo di <b>annegati</b> <sup>TF</sup> naufragati in battaglia assaltano la nave per tentare di impossessarsene e proseguire il proprio viaggio alla conquista di Costantinopoli.
3	A causa della nebbia, l'imbarcazione cozza tra gli scogli finendo per ammaccare l'enorme guscio di un ferocissimo <b>urpaguro</b> <sup>TF</sup> . La creatura offesa attacca senza esitazione l'equipaggio che l'ha tamponata.
4	L'imbarcazione s'imbatte in un branco di <b>pomicioni</b> <sup>TF</sup> e i viscidi invertebrati s'incollano alla carena tentando di infilare i disgustosi tentacoli negli oblò alla ricerca di qualche canaglia come sputino.
5	La nave finisce in una trappola della Lega Bombarda, che ha seminato una serie di barili galleggianti esplosivi lungo la rotta delle Isole dei Venti, per saccheggiarne le vittime. Le esplosioni aprono una frattura nella nave e le canaglie dovranno effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, per non essere sbalzati dal ponte in mare, subendo 3d6 di danni contundenti ed essendo storditi per 1 round, con il rischio di annegare.
6	Madama Sventura riesce a domare le onde del Mar di Zaffiro e a condurre la nave a destinazione riportando solo qualche graffio. Se il vascello viene, invece, condotto dalla Castragatti, la nobildonna si è rivelata un'esperta lupa di mare... fino all'attracco. La Contessa, infatti, nell'avvicinarsi al Molo dell'Isola d'Erba, prende male le misure e apre una falla nel vascello.

Una volta sulla terraferma, non resta che raggiungere il nascondiglio di Minerva Carrettini e di Capitan Baffanera. La Contessa Castragatti, grazie alle sue spie Pantegane, sa dove condurre la Cricca, ma il cammino di circa un paio d'ore cela numerosissime insidie. L'Isola d'Erba infatti è un'oasi lussureggianti immersa nella nebbia e popolata da strane creature e delinquenti di ogni risma. La persistente caligine, inoltre, non è immune da effetti e ogni mezz'ora le canaglie dovranno effettuare una Prova di Costituzione con CD 12 per non restare (piacevolmente) storditi dai fumi tossici sprigionati dal terreno. Prima di giungere a destinazione, lungo il cammino la cricca potrebbe imbattersi in qualche abitante



del luogo... Tirate un d6 per la Tabella degli Incontri nella nebbia.

#### *Tabella degli Incontri della Nebbia*

d6	Incontro
1	L'eco di un magnifico canto rivela la presenza di una coppia di fanciulle impegnate a fare il bagno in una pozza d'acqua cristallina alimentata da una cascatella. Se le canaglie accolgono l'invito a fare un tuffo, le due <b>anguane</b> <sup>MA</sup> attaccheranno la cricca senza pietà.
2	Un <b>bigatto comune</b> <sup>MA</sup> si aggira in una zona acquitrinosa a caccia di prede e le canaglie fanno giusto caso al suo appetito.
3	Il sentiero costeggia un terreno paludososo, ma al centro della piana melmosa, su una zolla di terra asciutta, è ben visibile un forziere di legno dagli intarsi dorati. Se le canaglie decidono di immergersi nel pantano per avvicinarsi alla cassa, il ribollio delle acque rivela la presenza di un'imponente <b>marroca</b> <sup>MA</sup> che tenta di trascinare sul fondo il primo malcapitato a tiro con la sua bocca irta di uncini. Nel caso il gruppo riesca a entrare in possesso del forziere, si rivelera vuoto.
4	Tre <b>lanzichenecchi</b> <sup>U</sup> sono in cerca di Minerva Carrettini e di Baffanera per contrabbando dei fumi dell'isola d'Erba in Abracalabria. Nell'incrociare la Cricca, riconoscono la Contessa Castragatti e tentano di farsi passare per mercanti, offrendosi di accompagnare le canaglie nel viaggio. I tre loschi uomini di legge sono a conoscenza del legame tra la nobildonna e le due contrabbandiere e, anche in caso di rifiuto, pedineranno le canaglie fino a destinazione.
5	Una banda di predoni <b>tagliagole</b> <sup>MA</sup> pari al numero delle canaglie, intende rapire la Contessa per richiedere un riscatto. Non demorderanno facilmente.
6	Una torma di <b>guli</b> <sup>TF</sup> emerge da un acquitrino che costeggia il sentiero per attaccare chiunque capitì a tiro; sono coperti di melma e infestati da larve... uno spettacolo davvero disgustoso!

Al termine del cammino, la Castragatti conduce la cricca a una capanna in prossimità di una spiaggia accanto a una grotta dove i fumi dell'isola si sprigionano con particolare intensità. Minerva Carrettini, Capitan Baffanera e l'intero equipaggio della Balorda stanno condividendo un paiolo di fagioli e salsiccia, mentre la nave è ancorata in acqua a pochi minuti di scialuppa.

Se la Cricca tenta di intrufolarsi nella capanna, viene attaccata da un **polentino**<sup>BE</sup> che scatena la sua furia verso chiunque varchi la soglia; l'immediato intervento della Carrettini porta al termine dello scontro e a un pacifico dialogo.

Se le canaglie non rivelano cattive intenzioni e si palesano da subito, le contrabbandiere accoglieranno le canaglie e la nobildonna con gran sorpresa e un sorriso forzato sulle labbra, condividendo il pasto e rivelando tutte le informazioni in proprio possesso per il recupero del patrimonio nobiliare, che hanno affidato loro malgrado – così dicono – al Tarantasio per evitare che finisse nelle grinfie imperiali.

La scelta di affidarsi al Biscione della capitale galavernese, in verità, cela una storia di debiti contratti da Baffanera per riparare il proprio vascello; una storia che le due contrabbandiere tentano in ogni modo di tenere nascosta, poiché

la parte del tesoro che rimane al Drago della mala va a saldo degli interessi del prestito ottenuto. Considerando che il patrimonio si riduce di un quinto ogni settimana, le donne cercano con ogni mezzo di ritardare la partenza, offrendo riposo, banchetti e divertimento alle canaglie, mentre la Castragatti insiste per una partenza immediata.

Quando la cricca si convince a partire, Baffanera si offre di condurli a Tarantasia passando per il Mar di Zaffiro e risalendo il Fiume Fossa. Da lì, una volta in città, un contatto della Carrettini li guiderà nelle viscere di Medionanum.

L'equipaggio della Balorda, confidando nella totale ignoranza marinaresca delle canaglie, impiegherà il maggior tempo possibile per la traversata. Per la medesima ragione, nonostante le insistenze, prima della partenza la Carrettini produce numerosi argomenti per convincere la Contessa Castragatti a restare con lei sull'isola, dai più maliziosi tentativi di seduzione alla possibilità che le truppe imperiali, su incarico del Signore dei Fuffi, possano individualarla e condurla all'altare.

Se le canaglie non ne richiedono la presenza a bordo, con l'effetto di dimezzare la durata del viaggio data l'esperienza marinaresca della nobildonna vortigana, quest'ultima attenderà sull'isola d'Erba il ritorno del proprio patrimonio.

**Nota per il Condottiero:** Per sviluppare un paio di scene piratesche lungo la traversata, nell'avventura “*Brancalonia Balorda*” è presente la descrizione di tutti i membri dell'equipaggio della Balorda. Il fasicolo è disponibile nella cartella ad accesso gratuito [www.acheron.it/brancaloniaqs](http://www.acheron.it/brancaloniaqs) o in versione cartacea nel manuale *L'Almanacco del Menagramo*.

## SCENA 5 – CACCIA AL BARDO!

La vostra cricca sta gozzogliando nella Locanda dei Polentoni, la bettola più celebre di Tarantasia, nel cuore della Galaverna, terra di mercanti, compagnie di ventura e novelli signori affamati di gransoldi. Qui l'interesse e il tornaconto regnano ovunque, ogni cosa ha un prezzo e chiunque ambisce a far fortuna. È di certo il luogo ideale per delle canaglie che sanno come unire l'utile (petecchioni) al dilettevole (una sonora rissa).

La Locanda dei Polentoni è affollata da una pletora di guiscardi, arlecchini e cortigiane, ma le gabelle imperiali hanno alleggerito le bisacce e allungato i musi degli avventori. La cricca può interagire con la clientela per raccogliere informazioni sulla situazione locale e, nel frattempo, tentare di sgraffignare qualche borsello con una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 14, racimolando però una miseria da 1d6 petecchioni.

### I SIGNORI DI TARANTASIA

Il Priorato del Biscione, fondato a Tarantasia per onorare il Drago che per secoli ha regnato sulla città prima di ritirarsi nelle viscere di Medionanum, con i suoi duecento cavalieri ha garantito per generazioni l'indipendenza della Galaverna, ma la Duchessa Azzodice Dusconti, al comando dopo il ritiro del suo fondatore, Silvano Della Berlusca, pare abbia garantito la pacifica invasione agli esattori imperiali e sguinzagliato Equitaglia contro canaglie e Duchi-Conti ribelli, in cambio di una cospicua fetta del bottino.

Le malelingue informate affermano che permettere l'ingresso degli Altmanni pare sia stata una mossa studiata proprio per indebolire il potere occulto del Biscione, la cui rete di usurai si estende in tutti i feudi del nord per prosciugarne le casse e i borselli di nobili e canaglie.

Per ampliare la durata del lavoretto potrete trovare una mappa di Tarantasia e un approfondimento sulla città e il Biscione nel Macaronicon.

#### Dicerie da Locanda

d6	Diceria
1	"I signori della Galaverna hanno venduto il Regno agli Altmanni, in cambio di una fetta d'imposte. Vergogna, un ladro non ruba ai ladri!" ( <i>Vero</i> )
2	"Se ci fosse ancora il Biscione, si sarebbe mangiato Lo Imperatore a colazione." ( <i>Magari</i> )
3	"I ribelli si stanno organizzando per ricacciare indietro gli invasori, ma ci vogliono i gransoldi. È una questione di principio: non si combatte gratis per il bene di nessuno, nemmeno il nostro." ( <i>Tristemente vero</i> )
4	"Lo Imperatore si prenderà la Quinotaria (o altra regione a piacere) e se ne andrà così com'è arrivato, non c'è da preoccuparsi." ( <i>Falso</i> )
5	"Per la rivoluzione contro Lo Imperatore ci vorrebbe il tesoro del Biscione, nelle viscere di Medionanum. In tanti hanno provato a cercarlo, ma nessuno è tornato!" ( <i>Vero</i> )
6	"Dicono che La Castragatti della Vortiga stia per sposarsi con un parente dell'Imperatore recando in dote il tesoro del defunto marito." ( <i>Falso, non le è rimasto nulla</i> )





Dopo che le canaglie hanno conversato con un paio di avventori nella Locanda si fonda Elia Baffone, un noto bardo della Naviglia appartenente al gruppo Le Aquile Tonanti del Trabucco Infuocato, inseguito da un cacciatore di taglie (**lanzichenecco ufficiale<sup>L1</sup>**) accompagnato dai Soldati Altomanni (**lanzicheneccchi<sup>L1</sup>**).

Disperato, il malebranche chiederà aiuto alle canaglie per salvare la pellaccia, promettendo in cambio una cospicua ricompensa. Se la cricca non si fa impietosire, il bardo rivelerà di essere il capo dei ribelli e di possedere la mappa per raggiungere il tesoro del Biscione, ottenuta dopo aver sedotto la Duchessa Azzodice Dusconti: *"Per saldare un debito, avrei dovuto consegnarla a un gruppo di avventurieri alla ricerca della dote di una Contessa della Vortiga, ma se mi aiuterete sarà vostra."*

La classica fortuna delle piccole taglie... sobillare i presenti contro gli invasori imperiali per scatenare una bella rissa potrebbe offrire il giusto diversivo per la fuga e, una volta al sicuro, Elia Baffone si offrirà ben volentieri di accompagnare le canaglie nella loro Missione, allietandone il tragitto.

**Nota:** se la cricca è entrata in locanda con la Contessa Castragatti, il Cacciatore di Equitaglia la nota immediatamente e ordina ai soldati di scortarla fuori, rivelando che il Signore dei Fuffi ha emesso una taglia da Duca-conti per ricondurre la sua futura sposa all'altare. In quest'eventualità il popolo della locanda non parteciperà a un'eventuale scazzottata: peggio degli Infami ci sono soltanto i nobili.

## SCENA 6 – BIRRA DA GUARDIA

La cricca giunge alla Torre dei Nani nel cuore di Tarantasia, un solido esempio delle antiche architetture della perduta Medionanum, accessibile come museo. Un pantegano gestisce l'ingresso a pagamento, ma se le canaglie si rifiutano di pagare il biglietto, la creatura scatenerà contro di loro una torma di **gallinacce<sup>TF</sup>** da guardia che razzolano nel cortile d'ingresso.

Una volta all'interno della struttura, l'accesso più rapido ai sotterranei che conducono alla tana del Biscione è localizzato nelle cantine storiche, una stanza sigillata con un lucchetto arrugginito da scassinare con una Prova di Destrezza con CD 12. Se le canaglie, dopo essere entrate, tentano di versarsi anche solo una stilla dalle botti naniche, risvegliano l'antico guardiano del patrimonio alcolico: un **alimentale della birra<sup>TF</sup>**. La creatura, un accrocchio di botti malandate ricolme di liquido schiumante, attaccherà la cricca a colpi di barilotti cercando di affogarle nel liquido ambrato.

Una volta nelle fogne, sarà facile imbattersi in un **letamenterale<sup>TF</sup>**, esseri nauseabondi che affollano i cunicoli di scolo di Tarantasia generati dall'impasto di scarti magici e liquami dei malebranchi. Questi esseri si mimetizzano nei canali di scarico in attesa che una preda arrivi a portata per tentare di avvilupparla all'interno del proprio ammasso di melma.



Superato anche questo ostacolo, la mappa condurrà le canaglie fino al tesoro del Capo dei Capi della criminalità di Tarantasia: il Vecchio Biscione in squame e ossa, immerso nel proprio tesoro, frutto di secoli di oneste estorsioni. Il Drago, per nulla sorpreso dell'arrivo della cricca, accoglie il gruppo nella grande sala nella sua massiccia e minacciosa imponenza affermando che ormai i termini per la consegna del tesoro sono scaduti (in realtà non è così, uno o due quinti dovrebbero ancora avanzare, in base alla durata del viaggio per arrivare fin qui). Lo scontro sarebbe assolutamente fatale, quindi non restano che le supercazzole della diplomazia per tentare di recuperare il patrimonio della Castragatti o un acuto diversivo per arraffare l'arraffabile e darsela a gambe, tentando di superare la torma di pantegani che attaccherà le canaglie non appena fuori dalla grotta del Tarantasio!

**Nota per il Condottiero:** se la cricca è accompagnata dal Bardo, il malebranche evita in ogni modo possibile di partecipare agli scontri, ma potrebbe notare prima degli altri i segnali di pericolo. Una volta raggiunto l'antro del Drago, il Biscione rivela al gruppo di essere in combutta con la Dusconti per consegnare il capo dei ribelli ai soldati dell'Imperatore, che in pochi minuti si materializzeranno alle spalle della cricca. La mappa era quindi un inganno! Che brutta situazione...

Nel caso sia presente la Castragatti, la donna si rivela una discreta combattente lungo il tragitto e, conti alla mano, richiede al Tarantasio fino all'ultimo ramino di quanto le rimane. Peccato che il Biscione abbia già avvertito i soldati Altomanni della presenza della contessa, che arriveranno in pochi minuti per condurla al matrimonio con il Signore dei Fuffi, in cambio di una ricompensa ben maggiore delle ultime briciole di dote che l'immenso rettile consegna ben volentieri in un sacco, con i migliori auguri per l'imminente sposalizio.

Se alla nobildonna sono rimasti due quinti del proprio patrimonio, l'importo è sufficiente a saldare i dazi imperiali



## IL RANDELLO NELLA FORMA

Medionanum è abitata da una numerosa popolazione di pantegani che, nascosti nell'ombra, riferiscono le mosse della cricca al Biscione. Durante l'esplorazione sarà probabile imbattersi in alcune di queste creature, ma si riveleranno restie a fornire informazioni. Nel caso però la cricca ricordasse la parola d'ordine del Pantegano Messaggero, verrà a conoscenza del legame di suditanza tra il popolo dei ratti humanoidi e il Biscione, che ha sconfitto i nani secoli prima proprio grazie all'aiuto degli alleati roditori. Il Tarantasio, infatti, è da secoli il sovrano di queste pelose genti, poiché il Re dei Ratti gli cedette lo scettro (un comune randello) per debiti di gioco e il Dragone ne infilzò metà in una forma di groviera incantata da un Cagliomante al punto da renderla dura come roccia, promettendo di azzerare quanto dovutogli e relativi interessi il giorno in cui qualcuno fosse stato in grado di estrarre il Randello dalla forma. Fino ad allora, il popolo pantegano avrebbe obbedito ai suoi comandi.

Se le canaglie intendono tentare l'impresa, dovranno agire di astuzia e fantasia (lasciamo al Condottiero il piacere di definire la difficoltà e assurdità della Prova); in caso di successo il Biscione, temendo la rivolta di migliaia di pantegani, cederà senza discutere alle canaglie la parte rimasta da riscuotere del tesoro della Castragatti e fingerà di celebrare l'incoronazione del nuovo Re dei Ratti. La cricca potrebbe anche approfittare della situazione per aiutare i propri compagni di viaggio.

e a pagarle la libertà, altrimenti lo spettro della rovina di Vortiga la costringe a convolare alle ingiuste nozze.

Nell'eventualità siano presenti entrambi, il Bardo e la Contessa, ed entrambi finissero nelle mani delle truppe imperiali, beh... complimenti canaglie, peggio di così non poteva andare. Il Biscione lascerà andare la cricca accompagnandone l'uscita tra grassissime risate.

## CONCLUSIONE

Se le canaglie riescono a mettere le mani sul tesoretto residuo, possono optare per dileguarsi con il bottino o portare a termine la missione. In tal caso al Porto troveranno la Balorda ad attenderli, con Edvige Baffanera pronta a festeggiare con loro il successo dell'impresa... Anche se non ci vuole una Taglia Forte per capire che i gran bottini restan solo nelle tasche degli astemi!

Nel caso la cricca decida di partecipare alla festa in loro onore, al mattino seguenti si risveglieranno derubati di ogni avere e con una bella letterina d'addio:

Mie prodi e onorabili canaglie,  
quando leggerete queste righe avrò condotto la Balorda e il suo equipaggio lontano da Tarantasia, dove vi abbiamo lasciato al meritato riposo al termine dell'ultimo lavoretto. Spero perdonerete i mezzucci di una vecchia lupa di mare e che conserviate un lieto ricordo della festa d'addio di ieri sera. Almeno fino a quando non vi abbiamo stordito a randellate...

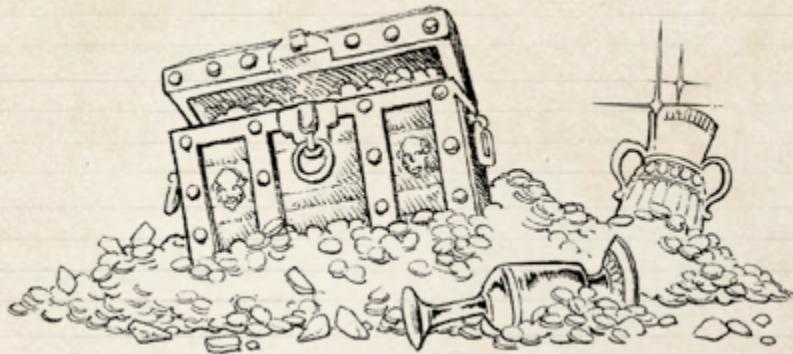
Del resto, lasciarvi scolare un intero barile di birra non era stato sufficiente.

Non temete, farò buon uso del bottino da voi racimolato rischiando la pellaccia, impiegandolo per scopi altruisti e umanitari, come riparare il mio vascello e dotarlo di comodi sedili per le latrine. Affinché la vostra involontaria generosità stimoli sempre l'ispirazione in tutti noi, ordinerò al mozzo di inciderci sopra i vostri nomi. È un onore che avete meritato.

Spero di non riavervi mai più a bordo, pesciolini.

Con gratitudine,

*Capitan Edvige Baffanera*





# Appendice

## ALIMENTALE DELLA BIRRA

Il Birroldo, o Alimentale della Birra, è un raro prodotto della cagliomanzia birrafondaia ottenuto inizialmente per errore nel tentativo di dare una maggiore resistenza magica ai barili utilizzati nei tornei di Botte alla botte. Di solito viene utilizzato a guardia di cantine e vini pregiati per l'incredibile capacità mimetica e per una gradevole fermentazione incantata degli alcolici custoditi al suo interno.

### ALIMENTALE DELLA BIRRA

*Costrutto Grande, senza allineamento*

**Classe Armatura** 13 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 68 (8d10 + 24)

**Velocità** 0 m, volare 6m (fluttuare)

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	7 (-2)

**Vulnerabilità ai Danni** contundente

**Resistenze ai Danni** fuoco; perforante e tagliente da attacchi non magici

**Immunità ai Danni** veleno

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

**Sensi** Percezione passiva 10, scurovisione 18m

**Linguaggi** capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlargli

**Sfida** 4 (1.110 PE)

**Bonus di Competenza:** +2

**Bevibile.** Una creatura può tentare di bere la parte liquida che compone l'alimentale. La creatura deve spendere la propria azione per consumare la birra all'interno delle botti che compongono l'alimentale, infliggendogli 15 danni. Una creatura che compie questa azione deve immediatamente superare un tiro salvezza su Costituzione con CD pari a 13 per non ubriacarsi all'istante; se lo fallisce, la creatura è avvelenata per un'ora. La creatura avvelenata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto in caso di successo. Se una creatura tenta di bere l'alimentale mentre è avvelenata, i tiri salvezza su costituzione subiranno svantaggio.

**Falso Aspetto.** Finché l'alimentale rimane immobile, non è distinguibile da un agglomerato di barili e botti.

**Fermentazione.** Mentre l'alimentale ha una creatura intrappolata al suo interno tramite l'azione Imbottigliamento, la creatura al suo interno deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD

13 all'inizio di ogni suo turno per non ubriacarsi all'istante; se lo fallisce, la creatura è avvelenata per 1 ora. La creatura avvelenata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno una volta libera, terminando l'effetto in caso di successo. Inoltre, la creatura subisce 3 (1d6) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno fintanto che rimane all'interno dell'alimentale.

#### AZIONI

**Multiaattacco.** L'alimentale effettua due attacchi. L'alimentale può sostituire un attacco con un uso di Imbottigliamento.

**Schianto.** Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8+4) danni contundenti, e se il bersaglio è di taglia Media o inferiore cade a terra prono.

**Botte.** Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 9 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni contundenti più 3 (1d6) danni da veleno.

**Imbottigliamento.** L'alimentale tenta di afferrare una creatura Media o di taglia inferiore entro 1,5 metri. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari a 14 oppure viene afferrato e rinchiuso in una delle botti che compongono l'alimentale. Fintanto che è afferrato in questo modo, il bersaglio è trattenuto, accecato e inizia a soffocare. In aggiunta subisce 3 (1d6) danni da veleno all'inizio di ogni suo turno. Il bersaglio può tentare di liberarsi spendendo la propria azione compiendo una prova di Forza con CD pari a 14. L'alimentale può afferrare solo un bersaglio per volta.

**Ubriacare (Ricarica 6).** L'alimentale emette un getto di birra in un cono di 4,5 m. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno ed è avvelenata fino alla fine del suo prossimo turno, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni e non è avvelenata.

## BANDITO

Il classico ed endemico bandito di strada, qui descritto nelle sue capacità legate alla rissa.

### BANDITO

**Classe Armatura:** 12

**Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate:** +4

**Batoste:** 4

**Mosse:** Crozzata e Giù le Braghe

**Slot Mossa:** 2

**Crozzata.** Come azione il bandito effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione prono a un bersaglio.

**Giù le Braghe.** Come azione bonus, il bandito effettua un tiro per colpire che infligge la condizione trattenuto a un bersaglio.



## CORNUCOPIO

I cornucopi sono la guardia scelta di Adinolfo dei Peyori, il Signore dei Fuffi. Selezionati tra i migliori cavalieri inesistenti, vengono addestrati a manipolare e conservare frutta e altre prelibatezze all'interno dell'armatura, per fornire al proprio signore e ai suoi ospiti un'invitante scorta di cibo alla bisogna.

### CORNUCOPIO

*Umanoide Medio (inesistente), generalmente Neutrale*

**Classe Armatura:** 14 (armatura di latta)

**Punti Ferita:** 11 (2d8 + 2)

**Velocità:** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Immunità ai Danni:** veleno

**Immunità alle Condizioni:** avvelenato

**Sensi:** Percezione passiva 10

**Linguaggi:** -

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

**Frutta dalla Fandonia.** Il cornucopio non necessita di mangiare, bere o respirare. Inoltre il cornucopio è immune alle malattie.

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

**Rigenerazione Abbondante.** Il cornucopio recupera 1 punto ferita all'inizio del suo turno. Se il cornucopio subisce danni contundenti, questa abilità non funziona all'inizio del prossimo turno del cornucopio. Un cornucopio muore solamente se inizia il proprio turno con 0 punti ferita e non si rigenera.

#### AZIONI

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

**Frutta da Lancio.** Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 6/18 m, un bersaglio. *Colpito:* 3 (1d4 +1) danni taglienti.



## LETAMENTALE

Questi esseri maleodoranti frutto del miscuglio tra i liquami magici delle botteghe dove si smerciano pozioni scadenti e il prodotto delle latrine dei malebranche, infestano le fogne di Tarantasia. Per le caratteristiche utilizzare le statistiche dell'**alimentale di mostarda<sup>BE</sup>**, con le seguenti modifiche:

**Fetore.** Ogni creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dall'alimentale di mostarda deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore dell'alimentale di mostarda per 24 ore.

## MADAMA SVENTURA

Originaria delle Isole Gorgoni, Madama Sventura discende da una ignobile stirpe di Befane di mare che hanno depredato in lungo e in largo le coste del Regno. L'esperienza con le creature che popolano il mare e i potenti Incantesimi di Malevolenza che la donna è in grado di lanciare scoprendo l'occhio bendato, l'hanno resa una navigatrice esperta e molto richiesta da nobili e mercanti per trasporti "speciali". Per le caratteristiche di questo personaggio, utilizzate le statistiche della **befana<sup>MA</sup>** in possesso di un *Manto di Serpi<sup>TF</sup>* (che utilizza a mò di parrucca) ignorando le caratteristiche Cambiare Forma, Gomitolo e Scopa Volante.



## MARMAGLIA DI FRATI

Un gruppetto di frati birrafondai di Santa Ragione in libera uscita per diffondere il verbo della Santa Cinquina con risse di conversione e sonore benedizioni.

### MARMAGLIA DI FRATI

(MARMAGLIA)

**Classe Armatura:** 12

**Mosse:** Lanciare +4 (For) e Colpo Basso +2 (Des) a volontà.

**Mossa Speciale:** Tenetelo Fermo

**Slot Mossa:** 2

**Tenetelo Fermo.** Il bersaglio è trattenuto.

## RINACRIA

La Trinacria è un colossale mostro marino che normalmente giace sul fondo del mare e caccia levitani e balene, ma può tornare in superficie se attirato da carichi particolarmente succulenti. Ha una testa umanoide, dai tratti vagamente femminili e dalle fauci possenti, da cui si dipartono tre tentacoli in grado di stritolare imbarcazioni di piccole e medie dimensioni. La fuga immediata è la migliore strategia di fronte a queste creature, ma se le canaglie sono così folli da volerne testare la potenza, per quest'avventura il Condottiero può fare riferimento alla descrizione del **kraken** ignorando le caratteristiche **Anfibio** e **libertà di movimento**.

# Un Lavoretto del Carso

LAVORETTO AMBIENTATO IN CARSIA PER CANAGLIE PATENTATE (LIVELLO 5)  
DI MAURO LONGO, LA COSTOLA DEI BARBARI APS E MATTEO "BARABBA" BARBIERI  
REVISIONE DI ROBERTO RICCIOLI



## TERGESTA E LA CARSIA

I Barbari della Costa sono una banda di predoni e mercenari che da tempo ha preso il controllo della piccola città marinara di Tergesta. Provenienti dalle montagne della Carsia, questi barbari hanno sempre difeso e protetto la loro nuova patria, anche dalle minacce interne.

Tergesta è un mercato, un borgo marinaro e un porto franco che basa la sua economia su queste attività. Situata al confine tra l'Impero, l'Istrania e la Vortigana, questa è stata contesa più volte da varie potenze, ma attualmente è una città-Stato libera e indipendente.

La regione della Carsia è un territorio roccioso, inospitale, arido e pieno di grotte, burroni e pietraie.

È una terra di leggende e pericoli, e si dice che nelle sue grotte e nei suoi baratri si nascondano una serie interminabile di pericoli e segreti.

## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Il sovrintendente di Tergesta convoca con estrema riservatezza le canaglie per un lavoretto che andrebbe compiuto sottobanco e mantenendo un basso profilo, per quanto possibile...

Pare che un Condottiero di ventura straniero, con la nomea di stregone, abbia occupato con la forza una vecchia fortezza dell'entroterra. Si tratta del castello di Moccolo, all'ingresso del feudo di Val Salamandra, confinante con Tergesta. Non contento della conquista, questo usurpatore conosciuto come Alberico Kartoffeln, fa il bello e il cattivo tempo lungo una via commerciale della Carsia, imponendo pedaggi salatissimi e taglieggiando i viaggiatori.

Per non farci mancare nulla, questo feroce despota viene molto spesso descritto come un incrocio tra malvagio barone, cavaliere nero, capo di banditi e oscuro fattucchiere. Si dice che al suo comando militino predoni, folletti, mostri e altre bizzarrie, e che ormai la Carsia stia diventando un suo feudo personale. Altre voci raccontano di come egli sia il figlio della Bora, la Befana della Carsia, un seguace della Scuola Nera del Diavolo, un capitano imperiale caduto in disgrazia, un rapitore di fanciulle, che beva il sangue, che la notte si trasformi in lupo, che sia astemio e altre storiacce simili.

Tergesta non ha le forze, le capacità e i mezzi per affrontare Kartoffeln, e se anche le avesse non può rischiare incidenti diplomatici con i nuovi vicini di casa. Servono specialisti da sacrificare...ehm... da impiegare in questa delicata missione senza che siano riconducibili direttamente al governo della città libera di Tergesta.

Per portare a casa il lavoretto, le canaglie dovranno affrontare i pericoli della Carsia, recarsi nei villaggi limitrofi al Castello di Moccolo, fomentare una rivolta popolare racimolando più alleati possibili, trovare una via di accesso alla fortezza e, infine, sfidare Kartoffeln nelle sue sale, abbattendo il suo breve e nefando dominio.

## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La verità è un tantino diversa dalla versione raccontata dal sovrintendente di Tergesta.

Kartoffeln non è un feroce tiranno giunto dagli inferi per dominare la Carsia.

In effetti lui è davvero uno stregone e un Condottiero, ma non è del tutto malvagio.

Al contrario, è un ottimo stratega e funzionario.

E poi, se vogliamo proprio dirla tutta, la fortezza appartiene formalmente a Vortiga, e Kartoffeln è stato inviato lì proprio dall'autorità di quella città in qualità di amministratore, esattore del pedaggio e protettore della strada. Il suo compito è rimettere in sesto l'antica via mercantile che attraversa la Carsia, abbandonata da tempo a causa dei molti pericoli nascosti in quella regione.



Non ha razziato i villaggi vicini, non ha rapito fanciulle e non ha tormentato vecchi e bambini. Ha semplicemente ripulito la zona da banditi, pirati, barbari e altre persone poco raccomandabili, in modo da rimettere in funzione la via cadduta da anni in disuso. Ha imposto un gran bel pedaggio, quello purtroppo è vero, ma lo ha fatto del tutto lecitamente e secondo le rigide norme fissate da Vortiga.

Il problema è che la nuova tratta passa dalla città di Tergesta e lungo la costa, avvantaggiando il borgo marinaro. Se Vortiga, per mano di Kartoffeln, rimette in funzione la vecchia via, quella ufficiale, Tergesta ne sarà grandemente impoverita.

Tuttavia, Tergesta non può attaccare direttamente e apertamente il castello di Moccolo senza rischiare di scatenare una guerra con la vicina Vortiga. Servono perciò dei furfanti pronti a tutto, che facciano il lavoro sporco e poi scompaiano nel nulla. Qualcuno senza legge, qualcuno sacrificabile, qualcuno di cui Kartoffeln dovrebbe sapersi occupare direttamente, altrimenti cosa ci sta a fare lì sulle montagne?

Ed è qui che entrano in gioco le canaglie...

#### **SCENA 1 – ORA SONO CARSI VOSTRI**

Il sovrintendente convoca in gran segreto la cricca per una missione ancor più grande e ancor più segreta: spodestare il nuovo feudatario della Val Salamandra.

#### **SCENA 2 – ROTTURE DI CARSO**

Nonostante il pugno di ferro di messer Kartoffeln, nel suo feudo regnano ancora malcontento e instabilità. Le canaglie da sole non potranno mai farcela ad assaltare un castello ben difeso, pertanto serve seminare zizzania e rac cogliere quanti più alleati per condurre l'assalto.

#### **SCENA 3 – GRAZIE AL CARSO**

Contando, si spera, sull'aiuto di quante più fazioni della Carsia, le nostre canaglie mettono a segno la parte finale dell'operazione introducendosi tra le mura del castello in cerca di Alberico Kartoffeln.

#### **SCENA 4 – LA TESTA DI CARSO**

Il fuoco della ribellione infiamma i cuori e le armi di chi sta combattendo, ma le canaglie devono puntare alla testa e sconfiggere (o convincere) una volta per tutte il nuovo padrone di casa.

#### **CONCLUSIONE**

Alla fine dello scontro, comunque vadano le cose, Kartoffeln proverà a scendere a patti con le canaglie spiegando la sua versione dei fatti e proponendo un accordo (a suo dire) vantaggioso per tutti. Ma ci sarà da fidarsi delle sue parole?



## SCENA I - ORA SONO CARSI VOSTRI

Come tante grandi storie del Regno, anche questa comincia tra le mura marce di una taverna di quart'ordine. Una bettolaccia di qualità così infima che persino le canaglie potrebbero provare un leggero disgusto nel frequentarla. Il sovrintendente di Tergesta in persona li ha convocati in quel luogo maleodorante, lontano da occhi indiscreti e privi di qualsivoglia senso del gusto. L'uomo è circospetto, quasi impaurito persino, e veste un cappuccio calato fino al naso per non farsi riconoscere dagli altri avventori, poiché la missione che deve affidare alla cricca richiede la massima segretezza e un'informazione di troppo potrebbe scatenare una guerra tra feudi.

Offre da bere qualche birra annacquata alle canaglie e tira fuori una piccola mappa della vicina Val Salamandra.

*“Questo è il luogo in cui dovete recarvi con la massima discrezione. Una volta imboccato il sentiero non avrete più alcun supporto da me e gli altri uomini dei Barbari della Costa, anzi negherò qualunque connessione tra voi e il governo di Tergesta, e sappiate che ho fatto decapitare gente per tradimenti meno gravi di questo.”*

Il governatore della cittadina portuale conta sul fatto che le canaglie non sono apparentemente riconducibili a Tergesta, magari perché vengono da fuori o fanno parte di una banda che non risponde in alcun modo al sovrintendente. Se invece dovessero essere abitanti della zona o addirittura appartenenti ai Barbari, vuol dire che godono di abbastanza fiducia del sovrintendente per portare comunque a termine la missione segreta.



*“Scoprite chi è questo nuovo tiranno che governa con il pugno di ferro il feudo di Val Salamandra, recatevi al suo castello e trovate il modo di fargli cambiare atteggiamento... o di farlo sparire nella maniera che più vi aggrada.”*

La cricca ha ben poche speranze di farcela da sola contro un intero feudo e il suo esercito, ma aizzare la folla contro il nuovo invasore potrebbe essere la soluzione ideale per portare a termine l'incarico, guadagnare un sacco di quattrini e magari godere pure della fama di eroi liberatori del popolo, flagelli degli oppressori. Suona bene, no?

A ogni modo, se le canaglie non hanno ulteriori domande per la missione, il sovrintendente si congela e sparisce tra i vicoli di Tergesta. Da qui in poi le canaglie sono da sole e devono cominciare il tutto affrontando i pericoli della Carsia.

Il viaggio dura all'incirca 4 ore, ma ogni 2 ore di cammino il Condottiero dovrà tirare 1d6 per determinare un incontro casuale tra i seguenti:

### Incontro Casuale del Carso

d6	Incontro
1	Un vento gelido e imprevisto che farà giungere le canaglie a destinazione con almeno due ore di ritardo e ognuna di esse subirà un livello di indebolimento.
2	Una <b>malombra</b> <sup>BE</sup> che ha ancora delle vaghe sembianze di un barbaro della Costa.
3	Un <b>bagatto</b> <sup>MA</sup> anche lui diretto in Val Salamandra, che vende strani intrugli racchiusi in piccole boccette di vetro e che lui definisce “innocue bevande toniche”.
4	Due mercenari ( <b>duellanti</b> <sup>MA</sup> ) dell'Armata del Gran Carso con i postumi di una potente sbronza. Hanno perso il resto della loro compagnia, oltre che l'orientamento e la dignità.
5	La vecchia Bora, una <b>befana</b> <sup>MA</sup> che possiede Malevolenza 1, la quale riesce a manipolare gli impetuosi venti della Carsia. Non è particolarmente malvagia, ma il suo umore è volatile proprio come i venti che controlla. Potrebbe mostrarsi come una gentile vecchiona disposta ad aiutarli, se trattata bene, oppure arrecare alle canaglie fastidi e ritardarne il viaggio.
6	Il viaggio scorre liscio come l'olio d'oliva di Ausonia.





## SCENA 2 – ROTTURE DI CARSO

Superate le difficoltà degli aspri territori della Carsia, alle canaglie non resta che affrontare le ancor più aspre genti che popolano il feudo su cui svetta il Castello di Moccolo.

“Dividi e impera” diceva un grande esperto di matematica dell’Impero Draconiano, per cui meglio iniziare a diffondere zizzania e insofferenza nei confronti del nuovo occupante: Alberico Kartoffeln, le cui numerose guardie armate pattugliano le strade con implacabile senso del dovere.

Il Condottiero può già indicare alla cricca quali sono le principali fazioni che abitano queste terre e che potrebbero rivelarsi di aiuto nel rovesciare il nuovo governo.

Potrebbero volerci giorni interi, se non settimane, di inganni, riunioni segrete, favori a questo o quell’altro e altre piccole missioni. Dopotutto non si comincia una rivoluzione dall’oggi al domani.

Ogni schieramento ha un suo senso di fedeltà nei confronti di Kartoffeln, le proprie richieste e anche i propri servigi da offrire in vista dello scontro decisivo.

Non è detto che quelli elencati siano tutti gli schieramenti in gioco, il Condottiero è libero di modificarli o inventarne altri. Le canaglie inoltre potrebbero aver stretto alleanze anche con qualcuno incontrato durante il viaggio nella Carsia o persino a Tergesta.

### GUARDIE CITTADINE (FEDELTA: ALTISSIMA)

Convincere le guardie a ribellarsi contro Kartoffeln sarà pressoché impossibile, a meno che non si trovino in netto svantaggio. Indagando in questo schieramento le canaglie potrebbero però scoprire qualcosa di interessante, le **guardie** che lavoravano per il precedente feudatario sono forse più malleabili, ma le altre (che utilizzano le statistiche del **pischiere comunale**<sup>11</sup>) giunte insieme a Kartoffeln hanno un marcato accento di Vortiga.

### GILDA DEI MERCANTI (FEDELTA: MEDIA)

A molti mercanti (che utilizzano le statistiche del **popolano**) torna comodo il ripristino dell’antica via commerciale, mentre a coloro che hanno già tratto molto profitto grazie a Tergesta tornerebbe assai comodo che questo cambio di politica non vada affatto in porto. In cambio di qualche favore, però, i mercanti potrebbero appoggiare la cricca con i prodotti del proprio lavoro, denaro o persino aiuti più diretti.

### MERCENARI (FEDELTA: NESSUNA)

All’Armata del Gran Carso non interessa un accidente di chi governi dal castello di Moccolo, l’importante è che lui o lei paghino molto bene i loro servigi. Pare che Kartoffeln non veda di buon occhio queste lame prezzolate, per cui nonostante il prezzo molto salato che chiedono in cambio dell’arruolamento, potrebbero anche scucire un piccolo sconto alla cricca se questa li tratterà col dovuto rispetto. I mercenari utilizzano le statistiche del **lanzichenocco**<sup>11</sup>, gli ufficiali dei mercenari quelle del **lanzichenocco doppio soldo**<sup>11</sup> e **lanzichenocco ufficiale**<sup>11</sup>.

### GILDA DEI PESCATORI (FEDELTA: ALTA)

Kartoffeln ha fatto anche cose buone, così dicono molti dei pescatori (**popolani**). Da quando governa lui i corsi d’acqua e le rive dei fiumi non sono mai stati così sicuri. Sarà difficile far leva sulla loro insoddisfazione, ma ognuno ha un prezzo e qualche volenteroso pescatore convinto a perorare la causa della cricca potrebbe persino offrire forza lavoro e imbarcazioni.

### ARCHITETTO DI CORTE PIERFERDINANDO ZARATINI. (FEDELTA: BASSA)

Quest’uomo gira di taverna in taverna ad annegare nel vino i dispiaceri per il suo destino avverso. Un tempo stimato architetto al soldo della precedente famiglia e di origine nobile di un’antica dinastia decaduta, la casata Alabasteri, e ora scacciato da Kartoffeln senza apparente motivo, per essere rimpiazzato da uno degli uomini della sua corte. La sua fedeltà è scarsa, ma la paura di essere imprigionato (o peggio) potrebbe rendere difficile una sua collaborazione. Non sarebbe male però avere dalla propria parte un uomo che conosce, e saprebbe replicare su una pergamena, tutta la planimetria dei sotterranei del castello, eh? Per l’architetto usare le statistiche del **nobile**.

### PRIGIONIERI E FAMIGLIA ALABASTERI (FEDELTA: OVIAMENTE NESSUNA)

La peggior feccia che la Val Salamandra ha da offrire, mista a qualche prigioniero politico, dissidente, intellettuale del precedente governo, ma soprattutto gli ultimi membri della famiglia Alabasteri, nonostante la maggior parte dei suoi membri sia riuscita a scappare oltre il confine del Regno. Per gli appartenenti a questa fazione usare le statistiche del **maramaldo**<sup>11</sup> e del **bandito**.

### SCENA 3 – GRAZIE AL CARSO

A questo punto potrebbe essere passato diverso tempo da quando la cricca ha messo piede in Val Salamandra. Al Condottiero la decisione di quanto soffermarsi in missioni secondarie e incontri diplomatici per allargare la schiera degli alleati. A un certo punto, tuttavia, giungerà il momento di fare i conti con il destino: affrontare Alberico Kartoffeln e magari prenderlo a calci nelle nobili chiappe.

In base a come sono andati i movimenti rivoluzionari e le guerriglie intorno al castello, le canaglie avranno accesso a possibili vantaggi per poter entrare al suo interno.

#### ALLEANZA CON GUARDIE CITTADINE:

Se si riesce ad ottenere un'alleanza con gli uomini armati del castello, questo sarà totalmente privo di difese armate e di conseguenza della maggior parte di coloro che proverebbero ad ostacolare la cricca in battaglia. Purtroppo ciò non elimina la possibilità di scontri con i pezzi grossi più fedeli a Kartoffeln, come le sue guardie del corpo personali (**picchieri comunali**<sup>11</sup>) e le creature da lui evocate.

#### ALLEANZA CON GILDA DEI MERCANTI:

Avere l'appoggio dei mercanti della Val Salamandra garantisce un fluire di denaro e di risorse decisamente maggiore per sostentare la ribellione e per tale motivo renderebbero molto più facile l'unione dei mercenari alla causa. Se le canaglie avranno necessità particolari per armi, equipaggiamento e oggetti di vario tipo, i mercanti loro affiliati faranno di tutto per fornire loro quanto richiesto nel minore tempo possibile.

#### ALLEANZA CON MERCENARI DELL'ARMATA DEL GRAN CARSO:

Portarli dalla propria parte è facile, ma estremamente dispendioso. Se le canaglie riescono a pagare loro quanto richiesto, avranno a disposizione un piccolo esercito di uomini e donne con esperienza di guerra, armi di buona fattura e addestramento necessario per tenere testa alla soldataglia della fazione opposta. Gualtiero delle Verghe, il loro **comandante**<sup>MA</sup>, potrà fornire aiuto ulteriore nelle future scorribande della cricca, se manterranno buoni rapporti in seguito all'assedio.

#### ALLEANZA CON GILDA DEI PESCATORI:

I pescatori dei fiumi della Val Salamandra non hanno un grande addestramento militare, ma hanno braccia forti da mettere a disposizione della causa, e di ancor più utile hanno le proprie barche. Con queste possono velocizzare spostamenti di merci, altri ribelli e persino bloccare le imbarcazioni nemiche con tanto di rifornimenti per il castello. Se avranno accesso alle planimetrie del castello, fornite dall'architetto Zaratini, avranno modo di passare lungo i canali senza essere notati e insinuarsi all'interno.

#### ALLEANZA CON PIERFERDINANDO ZARATINI:

Nonostante sia stato sbattuto fuori dal suo studio a corte, l'architetto ha una memoria affilata tanto quanto il suo rancore nei confronti del nuovo occupante. Gli bastano inchiostro, una penna e svariate pergamene per disegnare qualunque planimetria del castello, dei sotterranei, delle prigioni, dei canali, delle torri e di qualunque altro elemento architettonico del castello di Kartoffeln, con tanto di punti deboli e passaggi segreti.

### ALLEANZA RIBELLE COMPLETA

Se le canaglie riescono nella titanica impresa di allearsi con tutte le fazioni, si presenteranno al castello senza ostacoli, trovandosi di fronte a Alberico Kartoffeln che non potrà fare altro che tentare di fuggire. Se le canaglie decidono di seguirlo, si scatenerà uno scontro rocambolesco per le strade della città.





#### ALLEANZA CON PRIGIONIERI:

Furia cieca, rabbia, distrazioni, botte da orbi. Ecco cosa possono fornire questi pendagli da forca incarcerati più o meno giustamente dal nuovo feudatario. Sta alle canaglie decidere cosa farne, questi avanzi di galera saranno pronti a dimostrare loro il proprio riconoscimento a qualunque costo.

#### ALLEANZA CON FAMIGLIA ALABASTERI:

In prigione, in una cella separata dagli altri carcerati, sono rinchiusi Cincilla Alabasteri (la figlia maggiore, esperta di legge ed economia), Gertrudo Alabasteri (il fratello del vecchio feudatario, viscido e ingannatore) e infine Ermannino (che a dispetto del nome è un omone di due metri e particolarmente muscoloso, è un figlio bastardo di messer Alabasteri, pertanto non ha mai avuto la possibilità di governare). Tutti gli altri membri della famiglia sono periti o fuggiti oltre i confini del Regno. Aiutarli significa garantirsi il benestare della nobiltà locale e di quella parte di popolo che ancora li rispetta. I loro contatti con le altre casate possono fornire piccoli drappelli armati, ricchezze o favori utili per la cricca, anche e soprattutto alla fine dell'assedio per futuri lavoretti.

#### SCENA 4 – LA TESTA DI CARSO

Le canaglie sono penetrate nella fortezza, hanno affrontato guardie armate, trappole e pericoli di ogni tipo. Ora è il momento di fare i conti con nientemeno che **Alberico Kartoffeln<sup>TF</sup>** e per farlo bisogna raggiungere i suoi alloggi.

Kartoffeln è la quintessenza dello stregone gotico, del Condottiero spietato e del malvagio barone. Anche se lui è stato mandato lì dalla legittima autorità sul territorio e sta di fatto agendo secondo la legge, è davvero un uomo che comanda con non uno, ma ben due pugni di ferro, un esattore inflessibile e un generale che gode del sostegno dei soldati di Vortiga, ma ancor di più delle schiere di Cavalieri Verdi da lui evocate.

Questi cosiddetti cavalieri, così chiamati da lui stesso, altro non sono che costrutti vegetali nati dalla sua potenza magica mischiata con la sua passione per la botanica. Per i Cavalieri Verdi puoi usare le statistiche degli **zucconi<sup>II</sup>**.

Appartiene all'ordine dei Cavalcanti, una setta di stregoni riconoscibili da un marchio di zoccolo infuocato. Durante l'assalto al suo castello, se sono messi alle strette o sorpresi, le guardie stanziate e perfino i servitori personali di Kartoffeln sono disposti a nascondersi da qualche parte e far passare le canaglie, per farle scontrare direttamente con lui.

Ovviamente i mostri evocati da Kartoffeln non faranno altrettanto.





## UN LAVORETTO DEL CARSO

Una volta superate le mille e più peripezie per giungere al cospetto del nobile stregone, questi si dimostrerà più divertito che spaventato.

*“Siete riusciti a scatenare una parodia di ribellione e arrivare fin qui con la pelle ancora attaccata al corpo. Notevole, davvero notevole. Direi persino che avete quasi guadagnato il mio rispetto, e con esso anche il diritto di sapere la verità...”*

Il signorotto mostra loro un documento ufficiale, decorato da un bel sigillo di Vortiga. Se qualcuno tra le canaglie sa leggere, noterà che la pergamena certifica che il feudo di Val Salamandra appartiene legalmente al Maggior Consiglio vortigano. Kartoffeln spiega che la famiglia Alabasteri ha ereditato la proprietà da qualche generazione grazie a un mero cavillo burocratico (o a una sapiente contraffazione, chi lo sa?), ma che ora che l'inganno è stato scoperto sono stati giustamente estromessi.

*“A voi la scelta, insomma. Correre il rischio di inimicarsi il Maggior Consiglio di Vortiga per aiutare qualche barbaro maleodorante o aiutare la legge a fare il suo corso?”*

Inutile dire che Kartoffeln sarà pronto alla battaglia al minimo accenno di sfida da parte della cricca.

## CONCLUSIONE

La chiusura di questa sottospecie di motto rivoluzionario dipenderà tutta da come le canaglie vorranno rispondere a quanto rivelato da Kartoffeln.

In caso si dimostrino ostili, ovviamente lo stregone li combatterà fino allo stremo delle sue forze e con ogni singolo briciole di magia che gli resta in corpo. Teme il Maggior Consiglio di Vortiga ancor più della morte stessa.

Se le canaglie dovessero invece dimostrarsi più diplomatiche, proporrà loro di aiutarlo a compilare una dichiarazione formale (ma soprattutto a fornire prove tangibili) che è stato il sovrintendente di Tergesta a mandarli e spingerli a scatenare quel putiferio.

In questo modo Vortiga avrebbe il movente per muovere guerra alla città rivale e affermare una volta per tutte il suo dominio sulla Val Salamandra e soprattutto riaprire l'antica via commerciale.

Kartoffeln non avrà alcun problema a promettere ricchezze e titoli altisonanti. Starà alle canaglie decidere se farsi abbindolare da tali promesse o ricercare la gloria e tornare a casa da eroi della libertà. Sempre che ci riescano, a tornare a casa...





# Appendice



## ALBERICO KARTOFFELN

*Umanoide Medio (Umano), legale malvagio*

**Classe Armatura** 12 (15 con armatura magica)

**Punti Ferita** 60 (11d8 + 11)

**Velocità** 9 m

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

**Tiri Salvezza** Cos +4, Car +7

**Abilità** Arcano +4, Inganno +7, Intimidire +7, Intuizione +4, Religione +4, Storia +4

**Sensi** Percezione passiva 11

**Linguaggi** Draconiano, Maccheronico, Volgare

**Sfida** 6 (2.300 PE)

**Bonus di Competenza:** +3

**Condottiero Spietato.** Alberico dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato e spaventato su se stesso.

### AZIONI

**Multiattacco.** Alberico effettua due attacchi con il Raggio Rovente. Può sostituire un attacco con l'uso di Incantesimi.

**Raggio Rovente.** Attacco con Incantesimo in Mischia o a Distanza: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 36 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni da forza più 7 (2d6) danni da fuoco.

**Incantesimi.** Alberico lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *dardo di fuoco, luce, messaggio, stretta folgorante*

2/giorno ciascuno: *armatura magica, charme su persone, dardo incantato, riscaldare il metallo*

1/giorno ciascuno: *blocca persone, dissolvi magie, palla di fuoco*

### AZIONI BONUS

**Evoca Servitori (1/Giorno).** Alberico evoca magicamente quattro **zucconi**<sup>LI</sup>, che appaiono in uno spazio libero entro 9 metri da Alberico. Iniziano il proprio turno subito dopo quello di Alberico e obbediscono ai comandi verbali impartiti da Alberico (nessuna azione richiesta). Se Alberico non gli impedisce un comando, le creature evocate si difendono da eventuali altre creature ostili, altrimenti non intraprendono alcuna azione. Ognuna di queste creature scompare dopo 1 ora, finché non scende a 0 punti ferita, o finché Alberico non muore.

### REAZIONI

**Tiranneggiare.** Quando una creatura che Alberico è in grado di vedere si muove in uno spazio nel raggio di 4,5 metri da lui o inizia il suo turno in quello spazio, Alberico inizia a inveire contro di lei, minacciandola: il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è spaventata da Alberico fino alla fine del proprio turno successivo.

# Il Ponte del Diavolo

LAVORETTO AMBIENTATO IN TORRIGIANA PER CANAGLIE MATRICOLATE (LIVELLO 3)

DI JURI VILLANI E GABRIELE LUCHERINI

REVISIONE DI ROBERTO RICCIOLI

## INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Nella ridente cittadina di Borgo Mezzato – famosa in tutta la Torrigiana per ospitare la sinistra costruzione del Ponte del Diavolo – si avvicina la festa di Ognissanti. Con essa torna anche il celebre rituale che affonda le sue radici nella leggenda della costruzione di questo famigerato ponte. Come ogni anno, alla mezzanotte del primo novembre, un cane prescelto dovrà attraversarlo, donando così la sua anima al maligno per placarlo... almeno per un altro anno!

In questo gioioso, seppur grottesco, clima di festa e celebrazioni, la cricca di canaglie potrebbe trovarsi per caso nei paraggi, magari attirata dall'atmosfera festosa e con qualche petecchione che balla nelle tasche, pronto per essere speso in bagordi. Oppure, chissà, potrebbero approfittare del fermento per cogliere l'opportunità di qualche colpo interessante.

Le notizie interessanti, in effetti, non tardano ad arrivare. I preparativi per il grande evento vengono scossi da una terribile notizia: Bobi, il cane benedetto per officiare il rito, è sparito. Senza di lui, il rituale non si può compiere, con tutte le sciagure che ne conseguirebbero.

Le voci sulla scomparsa di Bobi si diffondono rapidamente tra i cittadini, creando un clima di panico e incertezza. Il ponte è davvero destinato a crollare senza il rito? Che ne sarà del commercio locale se ciò dovesse accadere? Si presenterà davvero il Maligno alle porte del Borgo?

La strizza sale e il tempo stringe: manca solo un giorno alle celebrazioni.

## RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

In questo momento di grande fervore, le canaglie godono di una reputazione tale in zona da attirare l'attenzione sia della parrocchia di Don Trapano, colui che avrebbe dovuto officiare il rito del ponte e perciò desideroso di ritrovare la bestiola in tempo, sia dell'Ordine dei Costruttori. Questi ultimi, pur non essendo direttamente responsabili del rapimento, sperano che il cane non venga mai più ritrovato, così da sfruttare il crollo del ponte per programmare la costruzione di uno nuovo di zecca, che i commercianti di Borgo Mezzato sarebbero disposti a pagare profumatamente pur di ridurre al minimo i danni per i propri affari.

Il clero e i costruttori non sono gli unici a contendere la situazione. La nobile decaduta, conosciuta come Donna Fugata, ha ingaggiato nientemeno che il celebre ladro (e suo

personale amante) Fuccio de' Vanni per rapire Bobi. Il piano è chiedere un riscatto sia al clero che ai costruttori, restituire l'animale a chi paga di più e poi andarsene via per sempre dal borgo insieme al suo amato.

All'interno di questo conflitto, anche alcune fazioni minori, come il macellaio Vitellozzo e la comunità di pantegani fuori dai confini, aiutano ora uno ora l'altro schieramento, in base ai propri interessi personali. Per non farci mancare nulla, una vecchia indovina, confinata in una piccola torre, nonostante non sia interessata alla ricerca del cane potrebbe aiutare le canaglie in cambio di un piccolo favore durante il rituale.

Starà alla cricca decidere a chi offrire i propri servigi o se darsi al doppio, o addirittura triplo, gioco.

## SCENA 1 – LA VIGILIA DI OGNISSANTI

Le canaglie arrivano a Borgo Mezzato durante i preparativi della festa di Ognissanti. Giunti in taverna vengono apprezzati prima dal clero e poi dai costruttori, ognuno con una particolare richiesta per risolvere lo strano caso del cane scomparso.

## SCENA 2 – Torna a casa Bobi

Vista la complicata politica locale, meglio raccogliere informazioni sul conto di questo o quell'altro schieramento, ma soprattutto bisogna capire dove si trova il povero Bobi.

## SCENA 3 – STALLO ALLA TORRIGIANA

Il cane benedetto viene ritrovato, e ora? Sarà meglio decidere con chi conviene schierarsi prima che scoppi il putiferio.

## SCENA 4 – APPUNTAMENTO COL DIAVOLO

Scatta la mezzanotte e il Ponte esige il suo tributo, con o senza Bobi. Il popolo di Borgo Mezzato verrà benedetto anche per quest'anno o scateneranno l'ira del Maligno?

## CONCLUSIONE

Qualunque fazione abbia vinto la contesa, alle canaglie conviene andarsene via al più presto e se possibile con le tasche piene.



### *BORGOMEZZATO*

- 1 - PONTE DEL DIAVOLO
- 2 - LA TAVERNA DELLA COPPIOLA
- 3 - LA DIMORA DI DONNA FUGATTÀ
- 4 - LA TORRE DELLA STREGA
- 5 - LA BOTTEGA DI VITELLOZZO
- 6 - L'ISOLOTTO DEI PANTEGANI

## SCENA I – LA VIGILIA DI OGNISSANTI

Con le farfalle nello stomaco, non certo dovute all'innamoramento, le canaglie giungono nella cittadina torrigiana di Borgo Mezzato. Superano il celebre e imponente Ponte del Diavolo, famoso in tutto il Regno, e si recano alla vicina taverna de La Coppiola per placare la propria fame. A interrompere il loro immeritato ristoro giunge un prete anziano, con una veste logora e un naso adunco, il parroco della cittadina, che li scruta uno ad uno e sospira con rassegnazione.

*"Mi duole rivolgervi a gente della vostra risma, ma la mia disperazione supera il risentimento che ho per voi canaglie. Sono Don Trapano, colui che dovrà officiare il rito del Ponte del Diavolo, e come avrete ormai saputo dalle voci che corrono in paese, il benedetto cane Bobi è sparito. Senza il rituale che lo coinvolge, la nostra cittadina è destinata a subire le ire del Maligno."*

L'uomo di fede appoggia sul tavolo qualche moneta (12 gransoldi), fa un cenno di intesa con il locandiere e torna a guardare la cricca.

*"Il pranzo è offerto dalla parrocchia, come gesto di buona fede, insieme a questo piccolo anticipo. Trovate Bobi, portatelo sano e salvo alla mia chiesa entro la mezzanotte, e avrete una ricompensa ben più ricca, oltre che l'eterna riconoscenza mia e dei cittadini. Sarete trattati e premiati come degli eroi."*

Una volta che il prete si è congedato e si allontana in tutta fretta, le canaglie riprendono a consumare il loro lauto pasto, ma vengono nuovamente interrotte. Stavolta da un figuro vestito con un abito sgargiante e un cappello floscio ornato da una piuma di pavone.

*"Miei signori, perché innaffiare questo delizioso pranzo con il vino scadente della casa? Lasciate che l'ospitalità di Borgo Mezzato, e in particolare del mio signore Denni, il Gran Maestro Costruttore, vi allieti."*

Alle canaglie viene servito un bel bottiglione dello Schianti rosso più costoso, ovviamente offerto dal compiaciuto damerino.



*"Immagino abbiate saputo che il nostro illustre cane Bobi, prescelto per il rituale di Ognissanti, è sparito! Quello che forse non sapevate, tuttavia, è che se il rituale non viene compiuto, il Ponte del Diavolo è destinato a crollare per l'ira del Maligno."*

La cosa non sembra turbare il costruttore, anzi accende una certa cupidigia nei suoi occhi.

*"E diciamocelo, quel ponte avrebbe bisogno di una bella ristrutturazione. Ma che dico ristrutturazione? Andrebbe proprio rifatto da capo, fidatevi di chi è del mestiere. E i commercianti sarebbero disposti a pagare cifre esorbitanti per concludere i lavori il prima possibile."*

E proprio come Don Trapano, anche lo sgherro di Denni il Costruttore allunga qualche moneta (12 gransoldi) sul tavolo della cricca.

*"E queste cifre esorbitanti l'Ordine dei Costruttori sarebbe felice di condividerle con voi, se troverete per primi questo povero cane e vi assicurerete di tenerlo ben lontano dal rituale del ponte, almeno fino allo scoccare della mezzanotte. Non so dirvi se la bestiola è scappata da sola o è stata rapita, ma tanto vale trarne il meglio da questa situazione, non credete?"*

Congedato anche il costruttore, con pranzo e bevuta offerti e qualche soldo in saccoccia, alle canaglie non resta che raccogliere indizi e informazioni sulla sparizione di Bobi e poi decidere, se ancora non l'hanno fatto, a quale dei due contendenti concedere il proprio favore.

Da un tavolo vicino giungono gli schiamazzi di alcuni giocatori di carte.

Uno di loro, secco come un chiodo, è il dottor Gengiva, dentista ufficiale del Borgo. È amante del gioco delle Minchiate e dei quartini di rosso, e in cambio di una o entrambe queste cose è disposto a sciogliere la lingua con le canaglie. Ciascuna canaglia può provare a ottenere una delle seguenti Dicerie:

### Tabella delle Dicerie

d6	Dicerie
1	Dentro la torre diroccata di un quartiere abbandonato del Borgo vive una vecchia indovina, ma è meglio starci lontano. Il quartiere è maledetto! (Vero)
2	Da tempo i pantegani, che infestano il fiume Secchio, chiedono aiuto ai Costruttori per avere un luogo dignitoso in cui vivere, ma il clero non li accetta e vuole tenerli emarginati dalla cittadina. (Vero)
3	Vitellozzo, il corpulento macellaio del paese, ha un gran brutto carattere e ce l'ha a morte con i Costruttori e i pantegani. (Vero)
4	La bella Donna Fugata, nobildonna ormai decaduta, è amante segreta di Don Trapano. (Falso)
5	La scorsa notte, alcuni paesani giurano di aver visto Fuccio de' Vanni, il celebre ladro torrigiano. (Vero)
6	Bobi era uno dei cani di compagnia di Donna Fugata. (Falso)



## SCENA 2 – TORNA A CASA BOBI

Raccolti indizi e voci di paese, alle canaglie non resta che cercare il povero Bobi, ma dove si trova in questo momento? Il Condottiero può stabilirlo a sua discrezione oppure tirare 1d4.

d4	Direzione
1	Macelleria di Vitellozzo
2	Tana dei pantegani
3	Dimora di Donna Fugata
4	Torre della vecchia indovina

Qualunque sia il luogo scelto dalle canaglie, se vi sarà presente il cane benedetto, il relativo personaggio interpellato pretenderà qualcosa in cambio. Altrimenti, il padrone o la padrona di casa potrebbe anche fingere di aver nascosto il cane da qualche parte e consegnarlo solo dopo aver ricevuto un favore, oppure limitarsi a offrire aiuto o ostacolare la missione della cricca.

### MACELLERIA DI VITELLOZZO

La bottega di Vitellozzo è sempre affollata, con la clientela in attesa di essere servita. Il macellaio ha il vezzo di rallentare il servizio sproloquiando contro questo o quel gruppo, quasi ai limiti del complottismo. Mostra particolare fervore nei confronti dei pantegani, che a suo dire gli rubano il bestiame, e dei Costruttori, che vorrebbero impiegarli come forza lavoro all'interno della cittadina. Quando è di buon umore è quasi più insopportabile, dato che potrebbe esibirsi in lunghe barzellette dal finale incomprensibile o in aneddoti che fanno ridere solo lui.

*Se Bobi si trova da Vitellozzo:* Il macellaio lo ha rapito per ricordare a Don Trapano che la chiesa ha una lista bella lunga di conti da saldare con lui. Sarà comunque ben disposto a restituire il cane benedetto alle canaglie, in cambio della testa di O'de Sterk, il capobranco dei pantegani, che accusa di essere il mandante di molti furti a suo discapito.

*Se Bobi non si trova da Vitellozzo:* Darà comunque tutta la colpa ai pantegani, a prescindere che la loro colpevolezza sia vera o meno, e chiederà anche in questo caso di avere la testa di O'de Sterk. In cambio li pagherà molto bene e donerà loro una mannaia di Chef Tonio, leggendario produttore di lame indistruttibili e perennemente affilate. La mannaia dello Chef Tonio è molto affilata ed è considerata un'ascia +1 con la seguente proprietà aggiuntiva: quando il personaggio attacca una creatura con quest'arma magica e ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 7 danni taglienti aggiuntivi.



### TANA DEI PANTEGANI

Raggiungere l'isola dei pantegani lungo il Secchio non è un'impresa facile. Se le canaglie provano ad affrontare le rive del fiume a nuoto, devono fare i conti con la corrente impetuosa e gli speroni di roccia che affiorano in superficie: in questo caso, ogni canaglia deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15, altrimenti finisce contro gli speroni di roccia e subisce 3 (1d6) danni taglienti. Una creatura che fallisce la prova, può riprovare il turno successivo.

Reperire una piccola imbarcazione, tuttavia, permette ai personaggi di passare indenni il fiume, effettuando con successo una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 10. In caso di fallimento della prova, però, la barca si sfascia contro gli scogli e i personaggi si trovano a dover nuotare in mezzo al fiume, con le condizioni descritte precedentemente.

Una volta sull'isola, per accedere alla tana dei pantegani bisogna passare attraverso un grande buco nascosto dietro un cumulo di detriti, sorvegliato da tre sentinelle mal armate. Superato questo ostacolo, la tana dei pantegani si rivela come un ampio anatro scavato nella terra, con una forma irregolare e punteggiato da piccoli passaggi che conducono ad altrettante piccole tane.

Il capobranco pantegano, O'de Sterk, è adagiato sul suo trono, un'imponente struttura fatta di detriti, refurtiva e ossa, che si erge su un piano roccioso sopraelevato. Il suo enorme peso sembra minacciare di far crollare tutto al minimo movimento.

I pantegani all'interno appaiono ubriachi di un bizzarro intruglio che li riempie di euforia, chiamato *Pantesbobba*. Questo miscuglio maleodorante viene prodotto da loro stessi in un orribile calderone situato alla destra del trono.

O'de Sterk osserva la festa con divertimento, ma non sembra ancora averne preso parte.

*Se Bobi si trova dai pantegani:* O'de Sterk alza un calice e brinda alla salute di Denni il Costruttore, poiché ha promesso che con il crollo del ponte impiegherà tutti i pantegani nei lavori di ricostruzione e potranno finalmente vivere a Borgo Mezzato, ponendo quindi fine alla loro ingiusta emarginazione. Se le canaglie vorranno portargli via il cane, i pantegani (che utilizzano le statistiche dei **banditi**) lo difenderanno ingaggiando un furioso combattimento.

(O'de Sterk utilizza le statistiche del **capo dei banditi**).

*Se Bobi non si trova dai pantegani:* O'de Sterk sarà profondamente offeso dall'invasione del proprio territorio e da eventuali accuse di rapimento, incolpando Don Trapano per fomentare l'odio ingiustificato nei loro confronti. Tuttavia sfiderà la cricca in una rissa regolamentare per rivendicare il suo onore una volta per tutte (O'de Sterk utilizza le statistiche del **capoccia<sup>MA</sup>** durante la rissa, con i seguenti privilegi da rissa aggiuntivi: *Torreggiante*).



## OGGETTI DI SCENA

- Ossi di pollo e coniglio: sparsi un po' ovunque.
- Liquami e fanghiglia di odore nau-seabondo.
- Calderone di Pantesbobba (oggetto epico).
- Turba di pantegani: la folla si assiepa ai lati della scena e gode dello spettacolo, iniziando subito a fare scommesse e a tirare ciarpame.

## TESORO AGGIUNTIVO

Una bottiglia di *Pantesbobba*, l'orribilissima sbobba alcolica a cui i pantegani sono assuefatti. Una creatura può usare un'azione per bere il suo contenuto e per l'ora successiva ottiene i seguenti benefici:

- Dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia, ma i tiri per colpire effettuati contro di lei dispongono di vantaggio.
- Ottiene scurovisione fino a 18 metri.



## DA DONNA FUGATA

La nobile Donna Fugata risiede in un palazzo che, sebbene un tempo sfarzoso, ora è in rovina. La sontuosità e la ricchezza di un tempo hanno ceduto il passo a stanze impolverate e mura in disfacimento. La signora di casa mantiene ancora una gran dignità e portamento, nonostante la sua condizione di degrado, e invita le canaglie ad accomodarsi nel suo salotto.

*Se Bobi si trova da Donna Fugata:* Lei non sarà disposta a cedere il cane per nessuna ragione al mondo. Ha persino coinvolto il suo amante, il celebre ladro Fuccio de' Vanni, nel rapimento e intende truffare sia la parrocchia di Don Trapano che i Costruttori di Mastro Denni, chiedendo a entrambi un riscatto per poi fuggire con l'intero malloppo prima della mezzanotte. Se persuasa, potrebbe anche offrire la collaborazione delle canaglie, proponendo di spartire una parte del loro bottino. Tuttavia, se minacciata, un fischio richiamerà **Fuccio de' Vanni<sup>TF</sup>** e i suoi sgherri (**maramaldi<sup>L1</sup>**), che evocheranno una nube di fumo e attaccheranno la cricca.

*Se Bobi non si trova da Donna Fugata:* la nobildonna rivelerà che è solo questione di tempo prima che il suo amato Fuccio de' Vanni rintracci il cane e lo rapisca. In tal caso, se persuasa a collaborare, sarà d'aiuto alla cricca condividendo la vera posizione di Bobi (fornita dalle spie di Fuccio) e condividerà con loro il bottino. Altrimenti, Fuccio de' Vanni e i suoi scagnozzi interverranno con intenzioni tutt'altro che benevole.



#### DALLA VECCHIA INDOVINA

Esiste una zona della città che si dice sia infestata dagli spettri. Dopo aver svoltato un angolo, le dimore lasciano il posto a edifici crollati e dall'aspetto insolitamente antico. Il sole evita di illuminare le ombre che strisciano fuori dagli anfratti, e improvvisamente compaiono figure eteree vestite con abiti e mantelli di secoli fa, intenti a svolgere attività quotidiane come mangiare, parlare o suonare un flauto. Queste apparizioni svaniscono però dopo pochi istanti.

Il quartiere sembra essere maledetto. Le canaglie che vi si avventurano, per giungere così alla Torre della vecchia indovina, iniziano a soffrire di una fortissima nostalgia e fintanto che persistono nel quartiere, hanno delle inspiegabili visioni (errate) del proprio futuro.

Celestina, così dice di chiamarsi la strega (che utilizza le statistiche della **befana**<sup>MA</sup> con Malevolenza 1), si trova all'ultimo piano della sua torre diroccata. Sul volto le aleggia un velo celeste che la rende simile a una bambola di porcellana, anche se a tratti si possono intravedere, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10, i segni di una vecchiaia inumana. Racconta che la maledizione che ha colpito il suo quartiere ha origini antichissime e che da allora il popolo di Borgo Mezzato cerca di placare come può il Maligno con l'annuale rituale del Ponte.

*Se Bobi si trova da Celestina:* La strega non avrà alcun problema a consegnare Bobi alle canaglie, ma stabilirà un patto occulto: le canaglie non potranno mai più lasciare il Borgo finché non la accompagneranno, in tempo per il rituale, al Ponte del Diavolo per spezzare la maledizione contro il Ma-

ligno, poiché lei da sola non può allontanarsi dalla torre in cui è confinata, ma il casuale arrivo di Bobi le ha donato l'opportunità di liberarsi. Naturalmente, se la cricca tentasse di riprendersi il cane con la forza, Celestina non esiterà a ingaggiare un combattimento per difendere il suo possesso.

*Se Bobi non si trova da Celestina:* La strega potrebbe essere d'aiuto alle canaglie sfruttando una sua fattura (come se la strega lanciasse l'incantesimo *localizza creatura*, ma potendo percepire Bobi anche se si trovasse oltre 300 metri da lei) per rivelare l'esatta ubicazione di Bobi, ma in cambio chiederà comunque di essere accompagnata al Ponte del Diavolo in tempo per il rituale.

#### SCENA 3 – STALLO ALLA TORRIGIANA

A questo punto, la nostra cricca ha finalmente trovato il povero Bobi, ma ora è il momento di prendere una decisione definitiva sulla sua sorte. Consegnarlo a Don Trapano e permettergli di officiare il rito del Ponte, diventando così gli eroi di Borgo Mezzato? Oppure all'Ordine dei Costruttori e lasciare che il ponte crolli? E che dire del piano di Donna Fugata per fregare tutti quanti in un colpo solo? E infine non bisogna dimenticare che questo Bobi è proprio un cucciolo intelligente e affettuoso, e se lo tenessero per loro?

Ognuna di queste scelte ha il suo senso in questa strana cittadina, che un gran senso in effetti non ce l'ha. Il Condottiero potrà assecondare qualunque decisione presa dalle canaglie, ma attenzione, perché arriva la resa dei conti. E come spesso accade, questa prende la forma di energumeni armati di mazze chiodate e pessime intenzioni.

Per le strade di Borgo Mezzato, la cricca incontrerà le forze armate dello schieramento che hanno deciso di tradire (se dovessero allearsi con Donna Fugata se le ritroveranno contro tutte quante). In questo caso avranno un'ultima occasione per parlamentare, se lo vorranno, oppure patteggiare per una (dis)onorevole rissa. Se le cose si mettono davvero male, dovranno combattere per il possesso del cane benedetto.



## SCENA 4 – APPUNTAMENTO COL DIAVOLO

Scocca la mezzanotte del primo novembre, e l'atmosfera a Borgo Mezzato è carica di tensione e aspettativa. Le strade sono silenziose, illuminate solo dalla pallida luce della luna che si riflette sull'acqua lurida del fiume Secchio. Il Ponte del Diavolo, con la sua arcata imponente, getta un'ombra sinistra sulla cittadina. Il silenzio è quasi assordante e carico di tensione.

*Se Bobi è stato portato in tempo per il rituale:* Il parroco Don Trapano inizia a recitare le sue lunghe e interminabili preghiere, implorando la protezione del Maligno in cambio dell'anima del cane benedetto. Bobi, guidato da una forza invisibile, si avvia lentamente sul ponte. Giunto finalmente dall'altro lato, il cane scondinzolante sparisce nella nebbia unendosi agli spiriti dei suoi predecessori. Il silenzio viene rotto da un'esplosione di gioia. Il rituale è compiuto, e il ponte è salvo... almeno per un altro anno.

La cricca di eroi viene acclamata dal popolino con canti e feste, e, come se non bastasse, viene ricompensata con un bel po' di gransoldi e bottiglie di Schianti.

*Se Bobi non viene consegnato per il rituale:* Il ponte, privato del suo sacrificio annuale, inizia a mostrare segni di cedimento. Crepe sottili si allargano rapidamente, e con un suono terrificante, una parte del ponte crolla nell'acqua sottostante. Il Gran Maestro Denni si fa strada tra la folla, e con tono da salvatore dell'umanità, rassicura il popolo di non preoccuparsi, poiché già dall'indomani daranno il via ai lavori di ricostruzione del ponte.

In questo caso la cricca si ritroverà con le tasche particolarmente piene di denaro e godranno per sempre del rispetto delle comunità di pantegani della Torrigiana, che da ora in poi verranno accolti come operai nella cittadina.

*Se Bobi viene sostituito da un altro cane:* bel tentativo, ma in questo caso la nuova malcapitata bestiola attraversa il ponte e sparisce tra la nebbia. Un grugnito demoniaco riecheggia dall'altra parte e un **malacoda<sup>MA</sup>** inferocito si fa strada verso Borgo Mezzato, facendo passare la voglia ai torrigiani di scherzare con il fuoco, letteralmente.

*Bonus:* a prescindere da cosa avranno deciso di fare con Bobi, se le canaglie avranno aiutato la vecchia Celestina accompagnandola sul ponte a mezzanotte, questa riuscirà a spezzare con un rituale antico la maledizione del ponte, salvandolo per sempre dalle grinfie del Maligno e riportando alla normalità anche il suo vecchio quartiere. Una volta finito il suo compito, l'anziana potrà riposare in pace e disolversi nella notte stellata.

## CONCLUSIONE

L'atmosfera di Borgo Mezzato è tesa come la corda del violino di un menestrello con manie di controllo. Che il rituale sia stato compiuto o meno, che Bobi sia stato adottato dalle canaglie o consegnato al miglior offerente, per la cricca è tempo di alzare i tacchi e lasciare la cittadina maledetta. Aver accontentato uno schieramento scatenerà l'ira funesta e la persecuzione da parte dei traditi, è meglio non immaginare cosa potrebbe succedere a farsi trovare per le strade del borgo se si è fatto arrabbiare tutti quanti in un colpo solo. Meglio tornare al covo o proseguire verso nuove disavventure, se possibile con la pancia piena, le tasche gonfie e chissà, magari un fedele animale da compagnia al proprio fianco?





# Appendice



## FUCCIO DE' VANNI

*Umanoide Medio (Umano), caotico malvagio*

**Classe Armatura** 14 (armatura di cuoio)

**Punti Ferita** 58 (9d8 + 18)

**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	15 (-2)

**Tiri Salvezza** Des +5, Car +4

**Abilità** Furtività +5, Intimidire +4, Percezione +2, Rapidità di Mano +5

**Sensi** Percezione passiva 12

**Linguaggi** Volgare

**Sfida** 3 (700 PE)

**Bonus di Competenza:** +2

**Sgherri fedeli.** Fuccio de' Vanni è sempre accompagnato dai suoi due sgherri (**maramaldi**<sup>LI</sup>) Rampino Foresi e Vanni della Monna, compagni di razzie e di insensatezze.

**Attacco furtivo.** Una volta per turno, Fuccio de' Vanni infligge 10 (3d6) 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 m da un alleato di Fuccio (purché l'alleato non sia incapacitato e Fuccio non subisca svantaggio al tiro per colpire).

### AZIONI

**Mutiattacco.** Fuccio de' Vanni effettua due attacchi con il Pugnale.

**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.

**Incantesimi.** Fuccio de' Vanni lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 12):

A volontà: *beffa crudele*

1/giorno: *camuffare se stesso*

### REAZIONI

**Scudo Umano.** Quando una creatura che Fuccio de' Vanni è in grado di vedere lo bersaglia con un attacco in mischia, esso sceglie Rampino Foresi o Vanni della Monna, se sono situati entro 1,5 metri da lui. Essi si scambiano di posto e la creatura scelta diventa il bersaglio dell'attacco.

### AZIONI LEGGENDARIE

Fuccio de' Vanni può effettuare 2 azioni leggendarie, scelte fra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Fuccio de' Vanni recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

- **Fuga Rocambolesca.** Fuccio de' Vanni si muove fino alla sua velocità massima, senza provocare attacchi di opportunità.
- **Bestemmie Crudeli.** Fuccio de' Vanni lancia *beffa crudele*, vomitando una sequela di bestemmie così volgari da far accapponare la pelle.

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a****Legal Information**

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gebenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor; and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"
  2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
  3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
  4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
  5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
  6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
  7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
  8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
  9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
  10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
  11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
  12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
  13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





IL FANTASTICO ITALIANO SI CHIAMA  
ACHERON GAMES.

[WWW.ACHERON.IT](http://WWW.ACHERON.IT)



- TERRE FURIOSE E ALTRI SPORCHI LAVORETTI -

# Allie campagne!

TERRE FURIOSE E ALTRI SPORCHI LAVORETTI È UN'ANTOLOGIA DI CAMPAGNE E AVVENTURE DI *BRANCALONIA* - L'AMBIENTAZIONE SPAGHETTI FANTASY PER LA 5<sup>a</sup> EDIZIONE DEL GIOCO DI RUOLO PIÙ FAMOSO AL MONDO!

Questo manuale riunisce tutti i moduli inediti, speciali e fuori catalogo di Brancalonia, ufficialmente pubblicati tra il 2022 e il 2024, più dei contenuti aggiuntivi sbloccati durante la terza campagna crowdfunding del gioco.

---

**IN QUESTO VOLUME TROVATE:**

- Terre Furiose, campagna in 4 episodi
- L'Onore delle Canaglie, campagna in 7 episodi e 4 intermezzi
- L'Ultimo Viaggio della Balorda, avventura
- C'EraVamo Tanto Menati, avventura
- I Promessi Naufraghi, avventura
- Un Lavoretto del Carso, avventura
- Il Ponte del Diavolo, avventura



WWW.ACHERON.IT