

5E

SPAGHETTI FANTASY

Brancoloniph

- ALMANACCO DEL MENAGRAMO -

Biblioteca Regia, 1023 dopo la Caduta.

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

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

IL BIBLIOTECARIO


Almanacco del Menagramo



Gentili lettori, banditori e auditori,
Condottieri, Capibanda e Canaglie di ogni genere,
dame e popolane, nobildonne, magistrati e carampane,
signori e plebei, ordinali, notabili e pezzenti,
e anche voi, amati bambini, figli della strada e dell'amore, rampolli, ereditieri ed orfanelli,

Siamo lieti di annunciare anche alla vostra magnifica corte, nella vostra splendida città, nel vostro rimarchevole villaggio,
per la prima volta in assoluto in tutto il Regno ecco a voi il libero, strabiliante e inimitabile Almanacco del Menagramo!

Gentilmente Patrocinato dal Consorzio Grassi Vignaiuoli del Barbero d'Asta

Almanacco del Menagramo

L'Almanacco del Menagramo riunisce e reimposta le gazzette e i moduli digitali, speciali e fuori catalogo di Brancalonia, ufficialmente pubblicati tra il 2020 e il 2022, più dei contenuti aggiuntivi sbloccati durante la seconda campagna crowdfunding del gioco.

Per potere utilizzare questo manuale è consigliato possedere il
Manuale di Ambientazione di Brancalonia e/o il *Manuale di Campagna L'Impero Randella Ancora*.

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

Brancalonia è un gioco di Acheron Games

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

CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE: Samuel Marolla

DIREZIONE CREATIVA, DESIGN E SVILUPPO: Mauro Longo

REDAZIONE: Masa

REGOLE, TESTI E CONTRIBUTI PRINCIPALI DI: Marco Bertini, Federico "il PalaDaino" Coi, Enrico "E4R" Fortunato Corno, Nick "Taco" Crudo, Mauro Longo, Davide Mana e Epic Party ltd.

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Lorenzo Nuti

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Federica Scirea e Carolina Fiandri

CONTRIBUTI VARI, IDEE E APPORTI DI: Masa, Simone Tirelli e tutta la Community di Brancalonia

REVISIONE: Marco Bertini, Simone Borri, Sebastiano De Angelis, Mauro Longo, Masa

REVISIONE REGOLISTICA: Marco Bertini

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

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Lorenzo Nuti, Katerina Ladon, Nikos Alteri, Moreno Paissan, Fabio Porfidia, Alessandro Balluchi, Andrea Casciaro, Daniele Gatto, Jacopo Schiavo, Maurizio Bruno



WWW.ACHERON.IT

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

Copyright © 2023 Acheron Games. Tutti i diritti riservati.

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

Edizione italiana © 2023 Acheron Games

Sommario

» GAZZETTA DEL MENAGRAMO - ANNALI 1020-1022	5
BRANCALONIA CORBELLATICA	8
POSTAL MERCATO	18
IL LUNARIO DI FRATELLO INDOVINELLO	22
TAGLIA E SCUCI	30
L'ALMANACCO DI BARBANERA	42
LE RICETTE DI SUOR ALTOMANNA	48
LE NOVELLE BALORDE DI MASTRO SALMASTRO	54
La Fantasima del Mar delle Ombre	54
Il Convento delle Zitellonie Prima Monache, Poi Demonie	58
Resa dei Conti "All'Impiccato"	66
Lo Gran Torneo de Le Bestie Parole	70
CANAGLIE DABBENE CERCASI	74
Sotto i Vessilli dei Re Canaglia	74
La Sposa del Bigatto	80
» PER QUALCHE QUATTRINO IN PIÙ	87
IL TESORO DEL BIGATTO	88
GROSSO GUAIO A BORGORATTO	102
PER UN PUGNO DI LUOPOLI	108
TARANTASIA: IL FURTO DEI PETECCHIONI	120
RICCHI E MORTI: UNA NOTTE DA TASSONI	128
L'ARMATA DEI CHITEMMORTI	138
CONIGLI! ALLO SPIEDO!	152
IL RITORNO DI DURANTE	158



MOSTRI DELL'ALMANACCO

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. Quando è in **grassetto*** con un asterisco, le sue statistiche si trovano nel manuale che stai leggendo, nella sezione relativa a mostri e avversari. Quando è in **grassetto**** con due asterischi, le sue statistiche si trovano in *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, nel capitolo dedicato al bestiario. In tutti gli altri casi, è riportato in **grassetto** e una nota tra parentesi indica il testo di riferimento.



INCANTESIMI E OGGETTI MAGICI DELL'ALMANACCO

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

COME USARE QUESTO ALMANACCO

Questo manuale contiene materiale eterogeneo, come descrizioni, agganci di avventura, personaggi, equipaggiamento speciale, mostri particolari e avventure giocabili. Alcuni dei suoi contenuti (come nel caso di quelli estratti dalle gazzette) sono anticipazioni, riassunti o approfondimenti di altri testi, pubblicati prima o poi in altri manuali di gioco. Altri sono del tutto originali e unici, e non appaiono né mai appariranno altrove.

Potete usare tale materiale per espandere e arricchire i vostri lavoretti o le campagne che avete in mente, o utilizzarlo singolarmente nella maniera che preferite.

Per approfondire gratuitamente la creazione del personaggio in *Brancalonia*, conoscere le peculiarità dell'ambientazione e trovare mappe, schede, segnalini e personaggi pregenerati, la nostra cartella aperta contiene tutto quello di cui avete bisogno per iniziare a giocare subito, e in particolare:

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

Basta andare su www.ACHERON.IT/GDR e inserire o confermare la vostra email.



- Patrocinato dal Cordiale Biondino -
Il Torcibudelle che fa impazzire le donzelle!

La Gazzetta del Genaglamo



Annali 1020-1022



Il dispaccio piu diffuso del Regno



Harambe dice :
"pagare, biondini!"

-Biondino-
il torcibudelle
che fa impazzire le pulzelle

Gentili lettori, banditori e auditori,
Gondottieri, Capibanda e Canaglie di ogni genere,
Dame e popolane, nobildonne, magistrati e carampane,
Signori e plebei, ordinali, notabili e pezzenti,
e anche voi, amati bambini, figli della strada e dell'amore, rampolli, ereditieri ed orfanelli.

Siamo lieti di annunciare anche alla vostra magnifica corte, nella vostra splendida città, nel vostro rimarchevole villaggio, in anteprima assoluta in tutto il Regno gli Annuali della libera, strabiliante e inimitabile

Gazzetta del Menagromo



La Gazzetta del Menagromo è il dispaccio più diffuso tra le città e le regioni del Regno di Taglia, nonché l'unico, e riporta notizie di pubblico interesse, curiosità, Taglie e informazioni utili a Canaglie e Bande in cerca di Lavoretti.

Dal Falcamonte a Zagara, dall'Ausonia a Tasinnanta, e perfino nelle libere città della Lega Grigia, di Tesseratto, Mortecarlo e Costantinopoli, da due anni ormai i corrieri a cavallo e i battelli postali di tutto il Regno raggiungono i vostri palazzi, le vostre piazze e le vostre bettole e vi distribuiscono questi utilissimi fogli, sapientemente rilegati e illustremente illustrati, per la gioia di grandi e piccini.

Oggi per la prima volta qui riuniti assieme, e malamente rimescolati, i primi Annali del più famoso (nonché unico) bollettino d'informazione del Regno!

La Gazzetta del Menagromo è compilata, xilografata e stampata dalla

*La Banda del
Patibolo*

Peggior generale: Longone dei Mauri, altrove ricercato come Mauro Longo
Scribacchini e Pennivendoli coscritti al banco: Manaccia da Castelnuovo, Laorenzio della Dogana, Agostino di Santa Cola, Fregarico di Tasinnanta, Fregarico delle Cotiche, altresì noto come il Paladaino, Fortunato del Corno, Marco del Fossato, Nicoletto il Crudo, Pignarello degli Umberti e Festaggio Epico noti anche ai boia come Davide Mana, Lorenzo Ladogana, Nicola Santagostino, Federico Pilleri, Federico Coi, Enrico Fortunato Corno, Nick Crudolas, Umberto Pignatelli e Epic Party ltd.
Fonditore di caratteri, compositore e lavorante al torchio: Matteotto delle Cerese, Fregarica dello Scirocco, Madama Circe della Fiandra, altresì conosciuti come Matteo

Ceresa, Federica Scirea e Carolina Fiandri, con l'ausilio clandestino delle Vecchie Taglie Giuseppe Maria Mitelli, Gustavo Doré, Jacques Callot.

Incisor: Palissandro delle Ballocche, Andreandro delle Casciare, Don Lorenzo de' Nuti, Morteno Paesano, Nicosia degli Alteri, Mastro Perfidia e Daniello del Gatto altrimenti noti come Alessandro Ballucchi, Andrea Casciaro, Lorenzo Nuti, Moreno Paissan, Nikos Alteri, Fabio Porfidia e Daniele Gatto.

Giarpame assortito: Nicostino di Santa Gola, Laorenzio de' Valentini, Marchino della Berta e Longone dei Mauri ricercati anche come Nicola Santagostino, Lorenzo Valentini, Marco Bertini e Mauro Longo.

*"Messer Manaccia, dove mai avete
trovato tante corbellerie?"*

-Ordinale Ippogrifo d'Oveste-

Brancafonia Corbellatifica

Dna selezione di notizie, dritte e corbellerie raccolte dai nostri redattori, dalle missive e dai proclami ufficiali che ci giungono da ogni angolo del Regno. A uso e consumo di Condottieri che vogliano impegnare le proprie Canaglie in questioni di tal fatta.

APERTE LE ISCRIZIONI AL COLLEGIO DI MAVARIA

- PICCADORA -

Il Regio Collegio di Mavaria di Abracalabria ha riaperto i battenti ai nuovi Praticanti. La Magnifica Mavara ha dichiarato che quest'anno la classe sarà composta da ben 13 allievi, sperando così che stavolta, al termine del Noviziato, ne sopravvivano perlomeno una mezza dozzina. I requisiti d'ammissione prevedono la consegna alla Cancelleria di alcuni ingredienti arcani ben precisi, che ci sono stati comunicati casomai qualcuno tra i nostri preclarì lettori volesse iscriversi:

- Pertuso di Tarabuso (quanto basta).
- Un mazzo di Ingrassaporci, con le infruttescenze perfettamente conservate.
- Coda di Pantegano (non si accettano resi).
- Un sacchetto di polvere da spora sidonia.
- Salame felino piccante (o felino-lupesco), la cui componente di peperoncino rozzo deve essere pari a 12 parti su 10.
- Un Bottolengo della Crosta Smeralda.
- Tredici piume di Foinco Imperatore, ciascuna di una tinta diversa.

Riferiamo come nota a margine che molte cricche, guiscardi e avventurieri si stanno recando a Sibara in questi giorni, a quanto pare per mettersi a servizio dei nobili convenuti per l'iscrizione dei propri rampolli. In città sarebbe infatti sorto un fiorentissimo mercato nero di componenti arcane. Il Capo dei Birri di Sibara riferisce anche numerose proteste nella comunità locale dei Pantegani, che tuttavia sono rapidamente diminuite nel corso delle settimane passate, come i membri della comunità stessa.



*Aud Arcanarum Haustum et
Seminarium Mavarum*

CERCASI BALDI E GIOVANI EROI PER LA COSA

- GALAVERNA -

Sotto lo cavalcone che in Galaverna passa il Rio Stocco verso il borgo di Marenga, dicesi alligni una Cosa, la cui brama di carne d'uomo è seconda solo all'astuzia.

Cosa la Cosa possa essere, e se sia spirito o bestia o umanide, non è dato sapere, ché chi l'ha vista non è tornato per parlarne, con gran danno al commercio di tutta la vallata. Per codesto motivo, ed in considerazione dell'approssimarsi della stagione in cui riaprono le strade dopo l'inverno, i maggiorenti di Marenga riuniti in concilio offrono vitto, alloggio e petecchioni ingenti ai coraggiosi cheoseranno affrontare la Cosa e liberare il Rio Stocco dalle sue incontinenze. Concedono altresì ai vittoriosi avventurieri tutto il bottino che la Cosa ha accumulato nell'ultimo anno, fatto di corazze e spade, anelli e denti d'oro e molto altro ancora.

La Camera di Commercio di Marenga in Galaverna non si assume responsabilità alcuna per li danni, le morti e le storpiature che potrebbero derivare da questa impresa, né intende accollarsi spese di cerusici, erbalisti e beccamorti. Al compenso corrisposto ai sopravvissuti si applicherà una tassa di transito in misura di parte una su dieci.

Ci tiene altresì a dichiarare che la proposta non è finalizzata a fornire provvista di mercenari stranieri alla Cosa, come molte malelingue tendono ad affermare.



INGAGGIO MOLTO HONOREVOLE SED POCO PETECCHIONICO

- ALAZIA -

La Duchessa Marcolfa di Torre Borraccia, prima del suo nome, per grazia di San Baldino signora del borgo di Castronuovo e di tutte le terre, le vigne e le ville che lo circondano, cerca con urgenza l'assistenza di una compagine di impavidi che pongano loro braccio et loro brando al suo servizio, per raddrizzare un torto crudele. Troppo a lungo la Marchesa ha tollerato le ingiurie e le minacce del Conte Leopoldo di Malanatica, anche nomato il Gobbo, vassallo dei Signori di Costantinopoli. Dove la cortesia è morta, la filosofia ha fallito e la legge tace, siano dunque lame e ardimento a parlare!

Presentarsi lontano ore pasti.

Nota del gazzettiere: non v'è dubbio che Leopoldo il Gobbo abbia offeso assai Madonna Marcolfa, lungi corteggiandola con doni di fiori, cesti di ciliegie et mandolinare di trovieri, poscia per ritrarsi ratto qual veltro, fatti due conti sulle casse, in ver miserrime, della grandama. Non dunque l'amore di cui cantano i poeti, ma la cupidigia narrata dai ragionieri, facea battere il cuore del Gobbo.

Sia perodunque avvisata ogne canaglia che quel c'ha raffreddato i lombi del Gobbo potrebbe dir male anche alla loro cricca. Qui non ci son ramini bucati da aversi. Accordatevi dunque per essere pagati in bottino, o in altra natura, e possa un santo marziale sorridere sulla vostra impresa.



*L' homo, la donna e lo burattino allo mio servizio
non temano né piova né sole né foco né vento!*

INVASIONE DI GOBBI

- GALAVERNA -

I lerci e laidi gobbi di Falcamonte rappresentano da tempo una minaccia che i duri montanari e aristocratici falcamontesi hanno imparato ad arginare e sterminare ogni volta che ve ne sia bisogno. Non così esperti purtroppo nella caccia al gobbo sono invece gli abitanti di Galaverna.

Nelle contrade meridionali della regione, in piena Pianura Pagana, desta crescente preoccupazione il moltiplicarsi di questi esseri, giunti dal Falcamonte con la recente Crociata dei Pezzenti e stabilitisi tra gli acquitrini nebbiosi della zona. Nei floridi contadi di Cremata e Mandovà, i gibbos predoni sono passati dal furto di polli a crimini più gravi, e alcuni di essi si avventurano persino nelle città, accolti solitamente a patate marce e secchiate di feci; non è tuttavia chiaro se questi gesti siano o meno considerati ostili dai gobbi stessi.

Le autorità locali pagano attualmente 1 gransoldo per testa di gobbo, alla consegna, una taglia che è possibile riscuotere in tutte le cancellerie di Pianaverna e Galaverna.



CERCASI TALENTI PER LA FESTA DI PIEDIGROTTA

- VOLTURNIA -

Apollonia e la Voltturnia tutta, si sa, sono luoghi dove il canto, la sceneggiata, la musica e la danza sono arti grandemente apprezzate. Non mancano ottime compagnie di teatranti, bardi, cantastorie, attori, guitti, arlecchini e marionettisti, che girano continuamente di città in città, di piazza in piazza e di teatro in teatro, molto richiesti anche fuori dai confini della regione. Impresari e mecenati fanno a gara per scoprire e patrocinare i migliori talenti, e per chi si diletta di queste forme d'arte non vi è forse regione dove le possibilità di ottenere ampi favori popolari e ricche commesse sono così alte.

Anche le marionette trovano qui spesso ingaggi e successo, ed è noto come molte di esse siano ricercate per le voci acute e legnose che mantengono per tutta la vita. Questi "Soprani Naturali" hanno ad Apollonia una scuola di canto speciale, il Conservatorio dei Turchini, che imparte loro un'educazione artistica eccelsa. Si dice che dopo di essere usciti da tale accademia, queste marionette siano accolte con onori e ricche somme di denaro in qualsiasi compagnia teatrale o corte del Regno. Il celebre Farinello è il più noto di costoro e si esibisce solo al Teatro Saccagnarolo di Apollonia, il più antico del Regno, o alla corte dei sovrani.

Quest'anno, patroni e nobili stanno investendo parecchio nell'annuale Festa di Piedigrotta, un immenso evento della durata di un'intera Luna che si tiene fuori dalle mura di Apollonia, con l'ambizione di realizzare la fiera canora, musicale e teatrale più grande che la storia ricordi. A chi ha velleità artistiche o pensa di poter sfruttare questo evento epocale per i propri sordidi scopi, consigliamo di recarsi ad Apollonia senza altro indugio!



ALLA CONDOTTA CONTRO IL RE DI BOCCALI

- AUSONIA -

In Ausonia, terra di antichi eroi e prodi soldati di ventura, non mancano ahinoi purtroppo neppure guappi, bravi, briganti, passatori e furfanti di ogni genere. Tra tutte le bande locali, la più composita e agguerrita è quella del Re dei Boccali, il Morgante Ettore Capoccia da Tagliacozzo, che ha unito sotto il proprio comando altre dodici armate mercenarie e da tempo si muove tra Volturnia, Piccadora e Ausonia.

Per adesso, le città della regione gli pagano tributi presso il suo covo alla Cittadella del Monte, ma le schiere di questo condottiero sono così numerose che manca pochissimo perché faccia il gran passo e si intitoli la corona del Regno delle Due Scille e instauri il proprio controllo su tutto il meridione del Regno.

Contro le sue cricche si muovono, tra gli altri, i malandri della Catena, la Segretissima Società diffusa nella regione, nient'altro che la versione locale della Vicaria. Mentre le bande del Re di Boccali imperversano in campo aperto, la Catena controlla il crimine delle città, strangolandone le attività dall'interno. Lo scontro tra questi due fazioni criminali è in atto e a farne le spese sono come sempre cittadini, pescatori e contadini. Per questo motivo, l'Arte degli Armatori di Borgo Guiscardo, Forgia e Atranto ha indetto una nuova campagna contro il Re dei Boccali e raddoppiato le Taglie di tutti i membri delle sue bande. Cricche, canaglie e capitani di ventura desiderosi di farsi un nome e riempirvi la scarsella, non mancate di arruolarvi!

CACCIA A PASCOLINO

- ALAZIA -

Voce del Popolo, poeta maledetto, sobillatore e Vecchia Taglia, l'epigrammatico misterioso noto com'è Pascolino è diventato la spina nel fianco di prelati, notabili e birri grazie alle sue rime salaci, che denunciano i peggiori abusi dei potenti, dal più grasso degli azzeccagarbugli fino allo stesso Cornacchia di Rienzo. I suoi versi soversivi sono apparsi per la prima volta affissi alle vecchie "statue parlanti" di Porto Patraca, e da lì sono passati di bocca in bocca per tutta la città, alimentando più di una sommossa. Malgrado gli sforzi dei maggiorenti del Libero Comune del Popolo per assicurare il poetastro al braccio secolare, Pascolino si trova ancora a piede libero e la sua penna è più affilata che mai. Il segreto della sua prolungata sopravvivenza risiede, forse, nella provata affiliazione alla Fratellanza e alla banda del famigerato capobanda conosciuto come lo Straccione. Recenti e contraddittorie dicerie affermano anche che Pascolino sia, in realtà, una donna, un inesistente, una marionetta o perfino un alto prelato. La verità è che i birri brancalonano nel buio e pagherebbero bene informazioni e delazioni a riguardo!

LA CROCIATA DEI FANTOCCI

- TORRIGIANA -

Recenti dispacci dalle terre di nessuno tra la Cuccagna e le contrade attorno Fioraccia riportano voci su quella che viene già chiamata la "Marcia dei Soldati di Legno", o la "Crociata dei Fantocci". Arrivano alla spicciolata, cricche sparute da quattro o cinque per volta, bande sfilacciate di spauracchi armati, vestiti da guitti, paladini, mezzi marinai o legnasanta. Sono marionette, marotte, spauracchi, manichini e mandragole, e si narra che dietro di loro venga la loro "generalessa", una gigantesca giubiana.

Arrivano accompagnati dalle nebbie della maremma e annunciati dal frinire dei crotali, gli strumenti sacri al loro credo, a imitazione della voce del Grillo.

Un'adunanza di marionette, una compagnia da commedia dell'arte. Da commedia di morte. E sui loro stendardi stracciati è ricamato il loro motto: *Fata Vult*. Per qualche oscura ragione, uno dei pochi a credere a queste dicerie è Messer Mammona, del Monte dei Fiaschi di Iena. Il suo cupo ufficio è aperto notte e giorno per chiunque porti notizie sulla crociata e sulla sua antica nemica, la generalessa.



LA SACRA QUESTUA DELLE DITA MANCANTI

- SPOLETARIA -

Anche se tutte le raffigurazioni moderne della Mano del Padre Terno hanno anulare e mignolo chiusi, alla statua originale di Ternia le due dita finali della mano mancano completamente. Leggenda vuole che siano state perdute in una lotta tra il Padre Terno e il drago che dimorava nelle conche nella periferia della città, il colossale Thyrus!

Nei secoli successivi, questo motivo sacro fu poi trasformato nella "Lotta di Domineddio contro Lucifugo", il Grande Baro che ha rovinato il Gioco e ha traviato parte del Tombolone, trascinandolo all'Inferno (ed ecco perché dei Cento Angeli originari del Tombolone oggi ne mancano esattamente dieci: Lucifugo in persona e i nove Duca-Conti degli Inferi!)*

Alcuni cercatori di reliquie, tuttavia, affermano che a mutilare la statua deve essere stato davvero una qualche bestiaccia dei dintorni del borgo, e oggi l'Oroscopo della città è disposto a consegnare una bella sommetta a chi riporti indietro il frammento smarrito, che dovrà combaciare esattamente con il pezzo della mano rimanente.

E se nelle grotte attorno alla città si nasconde ancora il vecchio Thyrus?



LA SORTIGLIA DI ARISTANO

- TASINNANTA -

Alla fine dell'inverno, nei giorni del carnevale, la piccola e prospera città di Aristano organizza la Sortiglia, e siete tutti invitati!

La Sortiglia è una serie di feste e celebrazioni che culminano in una folle cavalcata per le vie della città, pensata per i migliori cavalieri della regione. Vince chi riesce, verga o stocco alla mano, a centrare il maggior numero di stelle appese tra i palazzi. Distinguersi nella Sortiglia è il miglior modo per farsi un nome in tutta l'isola, e garantirsi un buon ingaggio fino all'anno successivo.

A quanto pare, quest'anno i notabili di Aristano hanno aggiunto un ulteriore contesa alle solite: un circo itinerante diretto in città sembra aver aver perso... un drago! Viene offerta una lauta ricompensa a chi catturerà "Nanneddu" nella contrada selvaggia attorno la città, senza che gli venga fatto alcun male e possibilmente prima che divori qualcuno.



PELLEGRINAGGIO LUDICO A CASTEL GAGLIOFFO

- ALAZIA -

Forse non tutti sanno che il celebre Castel Gaglificio, che ingloba l'antica e vasta Abbazia di Grottachiodata, è stato un centro dedicato al Credo e alla Tombola ben prima della consacrazione di Città del Vaticinio. Il culto che si tiene nell'Abbazia e nel Castello sono i più antichi, strettamente legati al gioco rituale, il che le rende due mete privilegiate di pellegrinaggio anche per i più laici e laidi biscazzieri.

Castel Gaglificio in particolare è ancora oggi un vero e proprio borgo dedicato allo sperpero, la capitale del gioco d'azzardo taroccato d'Alazia e uno dei più grandi centri di magheggio da questo lato del Mar di Zaffiro. Tra le sue mura non è insolito trovare seduti ai banchi malandrini della peggior specie, fianco a fianco a pii frati, amabili suore e devoti della Tombola. Tutti i sacri giochi che vi si svolgono, di carte, di dado e di lotto, sono gestiti dai Frati Aleatori e dalle Suore Taroccare di Grottachiodata, che prendono i voti e si esercitano nelle arti della bisca all'interno della celebre Abbazia.

Leggenda popolare vuole che al centro del Lago del Gaglificio, alla mezzanotte di ogni novilunio, spunti fuori la mano di Numea dei Numeri, dama dell'acqua, che con un cenno delle dita suggerisce i numeri vincenti ai giocatori che sono nelle sue grazie.

Grazie alla munificenza del Priore Generale di Grottachiodata, che ha pagato per questa inserzione, chiunque porti questa copia della Gazzetta a Castel Gagliofo avrà uno sconto di Una parte su dieci sui gettoni d'ingresso della sacra bisca e potrà partecipare gratuitamente a un giro guidato del Lago.



FUGA DALLO SANGELE

- GALAVERNA -

A seguito di una ingiuriosa evasione dal carcere di massima sicurezza situato presso il Lago di Covo, "Lo Sangele" ("il sanguinaccio"), numerose sono le segnalazioni di stranezze patite dagli abitanti delle contrade circostanti lo specchio d'acqua. La fuga, che ha interessato più di una ventina di malfattori e piantagrane, è stata infatti seguita da una pericolosa onda anomala mai registrata presso il lago, da come è stata descritta dai pescatori e lavoranti sui moli di Covo.

L'evento è stato poi associato a gutturali canti montanari udibili da ogni sponda per mezza giornata, che pare siano infine spariti, andandosene sempre più verso settentrione.

A destabilizzare ulteriormente è però l'accadimento dei giorni successivi all'evasione: il lago e il suo emissario si sono tinti di uno spaventoso rosso. Presa coscienza che non fosse sangue, i birri del circondario si sono comunque allarmati

per l'accaduto, e si sono impegnati sulla ricerca dei fuggitivi e all'allontanamento dei beoni della zona che ne apprezzavano particolarmente le rosse acque.

Per la cattura degli evasi, o eventuali confidenze e delazioni su di loro e sui fatti sopra citati, è possibile rivolgersi alle caserme di tutta la Galaverna o agli uffici locali di Equitaglia.

Questo evento increscioso pare sia collegato alla guerra tra fazioni della Fratellanza che si starebbe svolgendo in tutto il Regno. Per avere maggiori dicerie su tutta la vicenda, consultate i documenti della campagna di gioco (dis)organizzato *I Molti Feudi di Brancalonia*.

LA DISCESA DELLO IMPERATORE

- VORTIGANA -

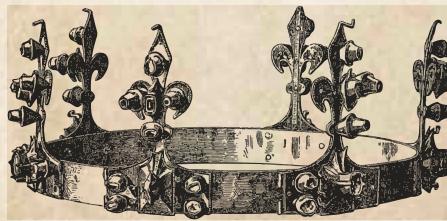
Sempre più in allerta i feudi e i Liberi Comuni di Vortigana, Galaverna e Falcamonte! Dopo ripetute minacce contro i suoi "sudditi ribelli e cialtroni" proferite dal suo scranno di Aquisgrama, l'Imperatore ha radunato principi e vassalli, generali e condottieri - e a quanto pare anche una schiera di abietti Bieconigli -, e ha varcato i Monti della Corona all'altezza di Bolgiano, per poi discendere lungo il Lago di Guardia.

Con lui vi sono sua figlia, la dinasta Beatrice Faonda Anguillelia di Aquisgrama, il suo Arcicancelliere Reginaldo e numerosi Inquisitori Imperiali, nonché decine di migliaia di lanzichenecchi, tagliagole e armigeri di ogni tipo.

Se vi sarà la guerra non è chiaro: qualcuno suppone che la principessa sia al fianco del padre per condurre delle trattative nuziali con uno dei signori di Galaverna, ma è anche vero che un'alleanza dei Liberi Comuni potrebbe essere un segnale di resistenza e opposizione all'Impero e ai suoi scherani.

"Abbiamo già Equitaglia e i nostri, di capoccioni, non ci servono altri mangiapane a tradimento!" ha dichiarato a un banditore Berto, figlio della lavandaia di Verrona.

Per avere maggiori dicerie sulla discesa dell'imperatore e sulla guerra che potrebbe essere in corso, consultate il manuale *L'Impero Randella Ancora*.



ARRUOLAMENTI E BASTONAMENTI SOMMARI

- GALAVERNA -

Nel frattempo, è indubbio che tutte le città della del nord siano in fermento per la discesa dell'esercito altomanno, incerte tra paura e speranza di profitti.

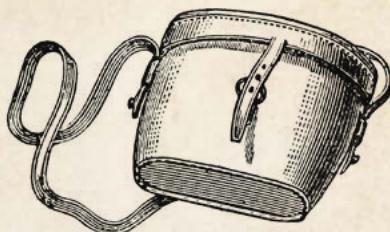
Il Duca-Conte di Pavida, Desiderio Decimo, alla vista degli eserciti radunati nei campi attorno la propria città, avrebbe ad esempio esclamato: "Quanto ferro! Deh, quanto ferro!"

Che siate a favore dell'Impero o schierati coi Liberi Comuni, se tirate a campare e siete senza ingaggi da mesi, sappiate che in ogni piazza dei borghi più disastrati e dimenticati dal Padre Terno si vanno ormai arruolando tutte le compagnie, le bande e le cricche a disposizione: dai dragoni meglio armati alle masnade di scalzacani senza arte nè parte di cui il Regno è pieno...

Non è tutto rose e sbobba gratuita, però, specialmente per canaglie e pezzenti. Nelle città che attendono l'arrivo delle delegazioni imperiali, rastrellamenti e bastonature sommarie hanno sgominato in poche settimane covi secondari e cricche di basso conto. Tutti i ladroncoli e i furfanti da quattro soldi sono stati buttati fuori a calci dai cancelli o messi sommariamente alla gogna, per dimostrare all'Imperatore l'efficienza dei consoli, dei priori e dei signori cittadini...

ATTENZIONE A LO DEMONIO!

- DA QUALCHE PARTE AL CONFINE TRA TORRIGIANA E SPOLETARIA (CHE TRA L'ALTRO NEANCHE CONFINANO) -



Il piccolo Borgo Sempronio sembra essere sotto l'occhio dello demonio. Voci del paese parlano di spiriti e fantasmi che si aggirano nel bosco a nord del villaggio. I boscaioli non vogliono più lavorare... che sia solo pigrizia o c'è veramente qualcosa di terrificante fra gli alberi?

Per di più qualcuno sta rubando tutto il rame del paese: o sta costruendo il più grande paiolo della storia o qualcosa di losco bolle ehm... in pentola.

A condire tutta questa minestra c'è anche la morte di Ermenegildo Visconti, signorotto locale, che è stato trovato ucciso nella sua villa. Uno degli assassini è già stato acciuffato dai birri e una ricca taglia pende sulla testa della sua complice, ancora a piede libero.

Se doveste passare da quelle parti occhi aperti e tenetevi stretti il borsello.

Tutto questo e molto altro lo trovate nella prima guapp-serie del Regno: POLVERONIA!

Nove puntate all'insegna del massimo divertimento, con tanto di segreti e misteri da risolvere.

Per avere maggiori dicerie su tutto questo, andate a cercare Polveronia e non ve ne pentirete!

LE SPIATE DI ZIO CIUGHETTO

- VALLE DEL LAMONA -

Da qualche parte tra Pianaverna e Torrigiana si trova Ca'Jacmena, un irridente borgo immerso nelle nebbie stregate, chiamate da queste parti *foleta*, "la folata folletta". In queste contrade, la Fumarea si mescola alla Fandonia proveniente dalla Cuccagna attraverso il Passo della Corda Colla, si incanala lungo la valle del fiume Lamona e si infrange come una marea di foschia sul centro abitato. Questo fa sì che l'aria di questa cittadina sia peculiare e stravagante rispetto al resto della regione, e generi effetti sorprendenti e disturbanti, come nel ghetto Legnaccio, aldilà del Lamona.

La popolazione del sobborgo è composta dai peggiori guignoli dal cuore di fanfaluco marcio e da umanoidi storpi e mutilati, i cui arti sono stati sostituiti da propaggini di legno turchino scadente e mal lavorato. Nessuno, né canaglie, né birri, né agenti di Equitaglia, osa avventurarsi per i vicoli del Legnaccio, a meno che non si tratti di questioni di vita o di morte. Soprattutto di morte.

Se vi interessa addentrarvi da queste parti e affrontare l'orrida Jacmena che dà nome al borgo, i Legnaccini o altri effetti della foleta, il vostro contatto è senz'altro Zio Ciughetto, passatore, notabile, contrabbandiere e guida locale, sempre disposto a fungere da informatore, capobanda e contatto nella zona.

Grazie a un concorso creato appositamente e alla partecipazione di messaggeri, banditori e araldi di ogni parte del Regno, sono giunte ai registri dei Gazzettieri QUARANTOTTO EMERITE CORBELLERIE, provenienti dalla fervida immaginazione di VENTI CORBELLARI D'ECCEZIONE. Qualcuno ne ha mandate quattro, qualcuno sei, qualcuno persino nove!

Poiché neppure codesti umili Annali abbastano per ospitarle tutte, abbiamo inserito solo cinque di esse, che trovate a seguire. Ci teniamo però a ringraziare ogni mandante e vi invitiamo a spedircene ancora, o ad attendere il prossimo analogo concorso.

I corbellari: Alessio Rossi, Antonio Baldi, Daniele Pallozzi, Diego Antonio Pucci, Domenico Antonio Mangialardi, Emanuele Intrieri, Emanuele Martini, Errico Borro, Filippo Broll, Francesco Carlucci, Giovanni Grotto, Jacopo Rossi, Manuel Colleoni, Marcello Restaldi, Marco Cannizzo, Matteo Barbieri, Matteo Ferraro, Pietro D'Addabbo, Stefano Capone, William Bonacina.

“FERMATE LUCILLA!”

- GALAVERNA -

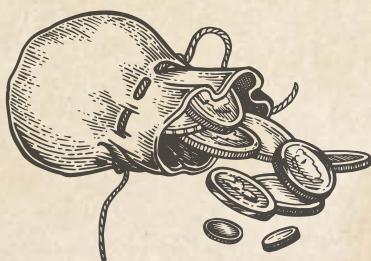
Quel ramo del Lago di Covo che volge a mezzogiorno tra due catene non interrotte di monti ospita come si sa la nota cittadina di Lezzo. Nato come avamposto fortificato di Tarantasia contro la rivale Covo, il borgo ha saputo sfruttare le risorse delle vicine valli e montagne per accrescere la propria influenza sulla riva orientale del Malario, il vero nome del lago.

Lezzo infatti è rinomata in tutto il nord del Regno per la sua metallurgia e i forti odori che questa industria produce. Forni, mantici e magli lavorano senza sosta notte e giorno, per produrre manufatti e armi di ottima fattura per soldati, canaglie, birri e mercenari di ogni tipo. Gli ingenti profitti di questi opifici arricchiscono la corporazione dei Meridiani che, di fatto, governa Lezzo. Don Intrigo, rampante signorotto, è stato a lungo emarginato dalla corporazione e si dice che voglia tentare il Colpo Grosso per salirne ai vertici, ma prima dovrà fare i conti col suo passato da casciamorto. L'omicidio di un manovale del luogo ha attirato infatti le ire della sua promessa sposa, la scaltra e vendicativa Lucilla, che adesso continua ad assalire i suoi bravi, prelati ed azzeccagargugli.

Don Intrigo ha un gruzzoletto a disposizione per chiunque gli togliesse di torno quel piccolo fastidio, ma d'altra parte anche Lucilla ha messo da parte un po' di denaro per delle canaglie che volessero affiancarla contro Don Intrigo, per vendicare il suo sogno d'amore infranto.

Questo patrimonio non s'ha da fare!

Corbelleria inviata da messer William Bonacina



LA ROCCA DEL SERPEGALLO

- DA QUALCHE PARTE TRA GALAVERNA E VORTIGANA -

Tra la Galaverna e la Vortigana si trova Valle Chioccia, un fiero dominio indipendente rinomato in tutta Brancalonia per il suo pollame. Non solo vi si possono trovare i migliori polli del Regno (alcuni così grandi che si possono cavalcare, i cosiddetti Gallinari, o Polli Taglie Forti) ma ospita anche un celebre Palio che attira visitatori da ogni dove con abbuffate di pollo fritto, le corse del Pollodromo, combattimenti tra galli, il famoso Bombardone realizzato con le uova, e tanto altro, in un evento unico sostenuto dalle cinque famiglie di allevatori che governano la valle: i Damadori, gli Ahia, i Colonnelli, i Corsetti e gli Ovisodi.

Il Palio è l'attrattiva principale, ma Valle Chioccia offre molte opportunità di guadagno, legali e non, lavorando per una delle famiglie. Valle Chioccia nasconde anche segreti e pericolosi: nel cuore della foresta si aggirano anguipedì, galli serpente, bavalischi e anguane, e la Rocca del Serpegallo pullula di pagani che venerano un gigantesco Uovo Nero imbevuto di antico potere...

*Corbelleria inviata dallo
scrivano del Duca-Conte
Giovanni Grotto*



MENO DI MENO

- PIANAVERNA -

Da alcuni mesi sarebbe entrato in penitenza Sua Eccellenza Reverendissima Austero Malacarne, Oroscopo di Labbrate sul Serio, esorcista di menare di chiara fama. Da sempre attivo nei confronti dei pagani e degli eretici della regione, noto per il suo sermone sul "porgimi l'altra guancia", per l'insegnamento de "l'importante non è ricevere ma è darle", e per i suoi pentimenti comandi agli immondi come "esci da questo corpo, o te lo rompo", l'alto prelato avrebbe fatto voto di silenzio, iniziando a coprirsi il capo con un cappuccio e a praticare il digiuno, in aggiunta ignorando le rituali mangiate in occasione delle feste dei patroni San Guinaccio, San Daniele e San Marzano.

Il vicario del religioso, Zecaria da Chiavica, ha manifestato pubblicamente la sua preoccupazione anche per via delle nuove idee che l'Oroscopo sta promulgando a mezzo di epistole che invia in tutto il Regno e in cui aborre pure il più piccolo ceffone, anche qualora vi fosse il benestare di Santa Ragione. Il vicario promette gratitudine e favori a chi riuscirà a far rinsavire Sua Eccellenza.

*Corbelleria inviata dal cappellano
Emanuele Intrieri.*

SALATINO E I QUARANTA MINCHIO... LADRONI

- ZAGARA -

Gira voce nella Fratellanza che il feroce Salatino, flagello di Sidonia e capobanda dei celebri quaranta minchio... ladroni, sia rientrato a Zagara dopo mirabolanti avventure nei lontani regni a oriente di Costantinopoli.

Salatino è un pupo in legno bruno, con lunghi baffi di pelo pantegano e armato di scudo tondo e spada curva tipica di quelle terre lontane, e apparentemente cerca canaglie per rimangiare la sua compagnie. Pare infatti che qualcuno, che avrebbe millantato di saper contare oltre le dita delle mani e dei piedi, gli abbia sussurrato che la sua banda tanto declamata da cantori e favolieri non sia più da tempo costituita di quaranta membri, facendolo adirare tantissimo.

Chissà a quali prove sottoporrà i malcapitati candidati prima di accettarli nella banda, ma soprattutto chissà quali saranno le sue intenzioni dopo aver attraversato il Ponte sullo Stretto, per risalir lo sinistro stivale?

Chissà dove si dirigerà? Chissà quali piani ha?
Quale sarà il colpo grosso che sta architettando?

*Corbelleria inviata da mastro
Domenico Antonio Mangialardi*

LA CITTÀ DEI NON-VIVAI

- TORRIGIANA -

In gran parte del Regno, un morto che cammina è segno di iattura e sinistri poteri all'opera. Tristoia, però, non è gran parte del Regno, e qui può succedere che anche il più zotico dei contadini, una volta sepolto nella malaterra, possa tirarsi di nuovo in piedi, risorgere e rendersi utile.

Leggenda narra che il florido settore del non-vivaismo nacque ad opera della vedova Martuccia Chiari, che quando vide suo marito corrergli incontro, demente e sbavante, ebbe l'idea di dargli una vanga anziché fuoco, e di usargli sulla schiena la medesima frusta che egli usava in vita contro di lei.

Cent'anni dopo, la città è in mano ai beccamorti, una speciale genia di scavafosse e camposantari che hanno il compito di "beccare" i morti adatti al non-vivaismo, tirarli fuori dalla terra, e impiegarli come spostasacchi, zappaterra, tiracarri e molte altre figure specializzate, seppur mai brillanti. L'uso dei cadaveri non è più a solo appannaggio dei beccamorti stessi, ed esiste un vero e proprio punto di raccolta e rivendita, chiamato Mercato dei Fiori a causa dell'ovvia necessità di averne in abbondanza per profumarlo, ove giungono corpi da tutta la piana e dove vengono rivenduti quelli maturi.

L'Arte dei Beccamorti è divenuta così ben presto uno dei poteri forti cittadini, e qualcuno sospetta che anche tra le sue fila si trovino molti cadaveri, addestrati loro stessi come scavafosse per aumentare a dismisura le potenzialità della stessa corporazione.

Al mercato si possono spesso fare incontri interessanti e non è difficile per una cricca trovare qualche lavoretto, anche se talvolta si rimediano offerte per cui c'è letteralmente da turarsi il naso...

Corbelleria inviata dal sor Emanuele Martini.





Postalmercato



Segrete, Canaglie e Condottieri! Ecco a voi anche in questi Annali anche il Postalmercato, uno straordinario servizio che si unisce al notiziario e al novellario avventuroso di queste pagine: anche tramite questa raccolta potete ordinare anche tutta una serie di corbellerie, cianfrusaglie e carabattole, che vi verranno recapitate SENZA COSTI AGGIUNTIVI perfino nel più inutile e dimenticato angolo del Regno, nel più nascosto Covo delle vostre Bande, nelle più sordide e deprecabili Bettolle, Galere e Segrete che amate frequentare!

Ecco a voi il ciarpame degli annali 1020-1022, completo di ogni statistica e misura di riferimento.

Anello dell'aperitivo

Descrizione: Questo speciale anello contiene uno scompartimento segreto in grado di conservare una dose di veleno, che si può facilmente rilasciare con un gesto della mano, ed è spesso usato dalla nobiltà in occasioni formali. Il personaggio dispone di vantaggio nelle prove di Destrezza (Rapidità di Mano) per dispensare la dose di veleno contenuta all'interno dell'anello, senza essere notato.

Costo: 30 mo + il costo di eventuali sigilli, gemme e abbellimenti

Bagno di caramello per armature

Descrizione: Questo speciale trattamento delle terre di Cuccagna permette di ricoprire l'armatura di uno strato di caramello protettivo. Quando il personaggio che imbraccia questa protezione subisce un colpo critico, la glassa protettiva si frantuma in tanti pezzi ma il colpo critico diventa un colpo normale. I frammenti della glassa non possono essere ricomposti, ma diventano di caramello commestibile, equivalenti a 1d4 Razioni. Solo per armature medie e pesanti di metallo.

Costo: + 10 mo

Arma glassata

Arma (qualsiasi), non comune

Queste armi particolari provengono dal Paese di Cuccagna e sono lì molto diffuse. Il tipo di danno inflitto da quest'arma magica è contundente e sostituisce il tipo di danno inflitto dal tipo di arma. Per esempio uno spadone glassato infligge 2d6 danni contundenti invece che 2d6 danni taglienti. Quando il personaggio effettua un attacco con quest'arma magica e ottiene 1 al tiro per colpire, l'arma si rompe in pezzi. I frammenti dell'arma diventano di caramella commestibile, equivalenti a 1d4 Razioni.

Corno Rosso dello Scaramante

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia da uno scaramante)

Il corno possiede 3 cariche. Ogni volta che il personaggio effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può spendere una carica per tirare un d20 aggiuntivo. Può scegliere di spendere una delle cariche dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro sia determinato. Il personaggio sceglie quale dei d20 usare per il tiro per colpire, la prova di caratteristica o il tiro salvezza. Il corno recupera 1 carica ogni volta che il personaggio subisce un colpo critico.

Corno Nero del Guerlocco

Oggetto meraviglioso, molto raro (richiede sintonia da un menagramo)

Il corno possiede 3 cariche. Il personaggio può spendere una carica 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. Il corno recupera 1 carica ogni volta che il personaggio effettua un colpo critico.

Estratto di Fandonia

Descrizione: Strabilite, canaglie! Direttamente dalle Distillerie Analchemiche di Aiccaroif ecco le celebri fiale di Fandonia liquida della Dottoressa Vanvera, oggi per voi in un'offerta inimitabile!

Effetto: Quando si consuma una fiala di Estratto di Fandonia si diventa soggetti agli effetti del Fato Padrino (La mediocrità sfugge alla Fandonia e il Fato Padrino ricerca gli estremi). In caso di una prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza, se il tiro del d20 fornisce come risultato un 18, 19, 20, il tiro è considerato un successo o, nel caso di un tiro per colpire, un colpo critico. Se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, 2 o 3, il tiro è considerato un fallimento. La durata dell'effetto è solitamente casuale (1d4 ore). Sotto gli effetti dell'estratto, tutti i colori divengono cangianti e tutti i suoni più dolci e melodici. Per questo motivo chi la assume ha svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione), e -5 alla Percezione Passiva.

Peso: 0,5 kg

Costo: 20 mo

Lanterna d'arme

Descrizione: Questo oggetto di grande praticità è stato inventato ed è diffuso principalmente tra tombaroli e cacciatori di reliquie, come ausilio nelle loro esplorazioni. Una mano per tenere la luce, una per scavare, una per scassinare, una per combattere: a un certo punto nell'ambiente era necessario aumentare il numero delle mani o ridurre quello degli oggetti d'equipaggiamento. La lanterna d'arme e la vanga grimaldella nascono proprio così.

Una lanterna d'arme proietta luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri. Una volta accesa, arde per 6 ore consumando 1 ampolla (0,5 litri) di olio. Se un personaggio effettua un attacco in mischia con una lanterna d'arme accesa e colpisce, infligge 1 danno da fuoco aggiuntivo. Usando la lanterna d'arme in questo modo, la luce non si spegne.

Costo: 15 mo

Danni: 1d6 contundenti

Peso: 2 kg

Proprietà: Versatile (1d8), Speciale

Lingua del Mattatore

Descrizione: Questa lunga e flessuosa frusta di pelle viene usata dai mattatori di Penumbria per tenere a bada le bestie e compiere acrobazie incredibili.

Statistiche: 1d4 taglienti, accurata, portata, speciale.

Speciale: Può essere utilizzata per aiutarsi in una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia), ottenendo vantaggio. Inoltre, il personaggio può usare Addestrare Animali al posto di Intimidire nelle prove contro bestie.

Peso: 1,5 kg

Costo: 4 mo

Maschera da Monatto

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

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

Costo: 8 mo

Peso: 0,5 kg



Panacea dei Fieronzi

Effetto: Quando un personaggio assume questo intruglio può rimuovere una malattia o una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato o paralizzato. L'effetto del tonico può affaticare il fisico di chi lo beve. Il personaggio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti subisce 1 livello di indebolimento.

Costo: 20 mo

Peso: 0,5 kg

Pergamena del Famiglio Pepato

Pergamena, rara

Trafugata a un misterioso cagliomante appassionato di spezie, questa ricetta è stata copiata più e più volte dagli esperti cucinieri di GialloCiarlatano, e oggi è possibile acquistarne una pergamena funzionante, che tuttavia è destinata solo a esperti di magia ai fornelli.

Questa pergamena magica può essere compresa solo da un personaggio in grado di lanciare l'incantesimo *trova famiglio* e solo dopo 8 ore di studio approfondito della pergamena, che viene distrutta a fine processo. Ne rimane solo un mucchietto di pepe macinato.

Il personaggio ottiene la capacità, durante il lancio dell'incantesimo, di evocare un **famiglio pepato*** (vedi p.79 di questo volume).

Scudetto

Descrizione: Questo piccolo scudo da parata porta le insegne della città di appartenenza ed è un vanto per chi segue il gioco del Calcio Draconiano.

Araldica del Calcio Draconiano: conferisce +1 alle prove di Carisma nei confronti degli abitanti della città alla quale lo scudetto è consacrato.

Costo: 5 mo

CA: +1

Peso: 1,5 kg

Proprietà: Speciale



Sella della donzella in pericolo

Descrizione: Inventata dalla brigantessa Cinquina d'Oltrefozza per insegnare agli incauti che non vi sono donne in pericolo nel Regno di Taglia. Tramite un comodo meccanismo nascosto in questa sella particolare è possibile far cascare lateralmente la persona che la usa, ponendola in una situazione di apparente difficoltà. Tramite lo stesso portentoso meccanismo la sella torna al suo posto, permettendo di tornare a cavalcare normalmente.

Effetto: Quando si effettua una prova di Carisma (Inganno) per fingersi in difficoltà in una situazione appropriata, la prova viene effettuata con vantaggio.

Peso: 10 kg

Costo: 30 mo

Spiedo da coniglio

Arma, rara

Descrizione: Con l'esercito altomanno alle porte, alcuni arditi guastatori pagani e diverse prodi avanguardie di briganti hanno coraggiosamente assalito alcuni reparti di ricognitori che guidavano e rafforzavano i fianchi dell'armata. Tra di essi vi erano diverse squadre di bieconigli, che pare abbiano fatto una fine abbastanza ignominiosa.

Dopo essersi gloriosamente impadroniti dei loro averi, i nostri ragazzi hanno consegnato ai ricettatori comunali le lance corte e rozze degli invasori, adatte a zampacce leporine. Chiunque volesse accaparrarsene qualcuna può acquistarle grazie al nostro benemerito periodico.

Quest'arma da mischia da guerra infligge 1d10 danni perforanti, e possiede le proprietà accurata e due mani.

Costo: 5 mo

Peso: 3 kg

Prova sul posto alla consegna, non accettansi rese, contenziosi e lamentele.

Statuina del potere mediocre: Mustanga di Peltro

Oggetto meraviglioso, raro

Secondo i ricettatori della Loggia dei Guiscardi, che creano e trattano questi oggetti "meravigliosi", la statuina di peltro raffigurerebbe una mustanga scialba, ovvero una cavalla selvatica un po' bolsa. La Mustanga di Peltro può trasformarsi in un cavallo da corsa scadente (vedi cavallo da galoppo nella sua versione scadente) per un massimo di 8 ore. La statuina non può essere riutilizzata fino all'alba del terzo giorno dall'utilizzo. Una *statuina del potere mediocre* è una scultura di una bestia abbastanza piccola da stare in tasca. Se il personaggio usa un'azione per pronunciare la parola d'ordine e gettare la statuina al suolo in un punto entro 18 m da lui, essa si trasforma in una creatura vivente. Se lo spazio dove dovrebbe apparire la creatura è già occupato da altre creature o altri oggetti, o se non è uno spazio sufficiente a contenere la creatura, la statuina non si trasforma. La creatura è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni. Comprende i suoi linguaggi e obbedisce ai suoi comandi verbali. Se il personaggio non impartisce comandi, la creatura si difende, ma non effettua altre azioni. Esaurita la durata, la creatura riassume la forma di statuina. La creatura si trasforma anticipatamente anche se scende a 0 punti ferita o se il personaggio usa un'azione per pronunciare di nuovo la parola d'ordine mentre la tocca.

Vello di Topo Posticcio

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Si narra che tra i canali di scarico di Tarantasia si aggiri una vecchia pantegana pazza, nota come la Rattucchiera, a cui le dicerie popolari attribuiscono ogni sorta di maleficio. Alcuni rigattieri che sarebbero in contatto con la megeratta trafficano in manufatti (o zampafatti) prodotti da questa reietta.

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 senza spendere slot incantesimo. In forma di topo o topo gigante mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. Il vello non può essere riutilizzato in questo modo fino all'alba successiva.

Zappa d'Arme

Descrizione: La zappa è un glorioso strumento contadino, diffuso e utilizzato con maestria dai campagnoli di ogni parte del mondo. Assieme alla Spada costituisce uno dei simboli del Regno. La versione "d'Arme" è più costosa, e pensata espressamente per alternare il lavoro nei campi con la difesa dei granai contro banditi, lupi e predoni.

Costo: 2 mo

Danni: 1d6 taglienti

Peso: 2 kg

Proprietà: Versatile (1d8)



Nota del Gazzettaio: questi oggetti sono nominati e utilizzabili nei Lavoretti contenuti in questa raccolta.

Il Si Lunario di Fratello Indovinello

Annali 1020-1022

Stupitevi, amate lettrici! Trasecolate, gentili auditori! Grazie alla collaborazione con il celebre Frate Laorenzio Vulpinio Indovinello, già portavoce della Conferenza Oroscopale Tagiana, riportiamo integralmente anche in questi Annali, la rubrica dedicata a profezie, oroscopi e strologherie varie! Ecco dunque le previsioni e le effemeridi di Fratello Indovinello

LA LUNA DEL MUFLONE

La prima Luna di Primavera è quella del Muflone, Segno di Fuoco e Maschile, associato al colore Rosso Tetano, al Ferro Arruginito dei Coltelli, all'Anduja e al Peperoncino Rozzo. Patrono di Spadaccini, Condottieri e Furiosi, Protettore delle Bestie. Tutti gli animali infoiati dalla primavera, maschi o femmine che siano, sono benedetti dal Muflone.

I nati nella Luna del Muflone sono in genere istintivi, arditi e collerici; nelle Bande i Mufloni tendono a volersi occupare di mille mansioni contemporaneamente, fallendo più o meno in quasi tutte. Questo causa spesso lo sguardo piccato di canaglie invidiose, con conseguenti ruote del carretto rotte, selle manomesse e sgambetti sui mucchi di letame.

Curiosità: I Mufloni, coincidentalmente alla loro natura di segno di "capoccia", sembrano essere i favoriti nelle sentenze capitali di Porto Patacca, con oltre venticinque capibanda di nati sotto questo segno reclamati ogni anno da Mastro Molla, il boia locale. Anche i mostri che trascorrono l'inverno in torpore nelle loro tane, come Bavalischi e Bigatti, pare che si risveglin sotto la Luna del Muflone.

LA LUNA DEL QUINOTAURO

La seconda luna di Primavera è quella del Quinotauro, infame bestia acquatica che infesta i fondali al largo della Quinotaria, la regione che ne ha preso il nome. Segno d'Acqua e Maschile, associato al colore Verde Bile, al Bronzo Ossidato delle ancore troppo usate, al terriccio, alla melma e all'asparago marcito. Patrono di Profeti di Sventura, Affondatori, Draci e Morganti, Protettore delle Aberrazioni e dei Gorgoni. Tutti gli animali e i mostri più deformi e abietti dei Sette Mari e Mezzo, delle paludi e degli acquitrini sono benedetti (o se vogliamo essere sinceri, maledetti) dal Quinotauro.

Ai nati nella Luna del Quinotauro si consiglia di uscire dalla propria zona di conforto e non temere di affrontare il mutamento, anche fisico; di gettarsi senza tema nell'oceano delle possibilità; di tuffarsi a fondo nel mare magno dell'inconoscibile e di abbracciare il proprio io più profondo e aberrante. Non dovete avere paura. Voi no, gli altri sì.

Curiosità: Un celebre nato sotto il Segno del Quinotauro è Ligurio Machiavelli, il Principe Mandragora, illusionista, politico, guiscardo e ciarlatano fioraccino, il più noto tra i misteriosi Uomini Vegetali che infestano il Regno. Non possiamo non ricordare inoltre che la Luna del Quinotauro del 1020 ha portato su tutte le regioni del Regno la mala Pestilenzia della Corona, che molte vittime ha mietuto, costringendo canaglie, Banditi e Fratelli di Taglia d'ogni dove, per evitare contagi, ad abbandonare campagne, condotte, assedi, soprusi, lavoretti, fiere e sagre di ogni tipo.

LA LUNA DELLE GEMELLE

Quando la Luna entra nel Segno delle Gemelle, la Primavera è ormai avanzata e si corre verso l'Estate. Segno d'Aria Duplice, al contempo Maschile e Femminile, di natura mutereccia e sorprendente, è associato al colore Bianco Avorieggiante caratteristico delle tele degli artisti scostanti e squatrinati. Il loro pappone portafortuna è composto da manna, miele, latte e biancomangiare.

Le Gemelle sono le Patroni di Marionette, Scaramanti, Gatti Lupeschi, Arlecchini e ciarlatani d'ogni genere, di cortigiani, artisti, modelli, vagabonde, viandanti, avventurieri, belle dame e cicisbei, di ermafroditi, androgini e ventridilegno, nonché di tutti coloro che cambian sesso, aspetto, genere e appetiti per necessità, piacere e bisogno. Sono anche le Protettrici dei Turchini e dei Celestiali.

I nati sotto il drappo celeste delle Gemelle, amanti abbracciate nella volta astrale, sono spesso indirizzati sul sentiero della Fandonia o, nell'assenza della Dote o di adeguate capacità, nella più semplice e tradizionale carriera del bricconaggio. Il Gemelle è campione incontrastato delle promesse fatte a vanvera, delle prose fine a sé stesse e dei Sogni del Cassetto, atti più che altro a intortare il proprio compagno amoroso del momento. Estremamente frivolo, vive la vita alla giornata, beandosi dei primi raggi di sole estivo e ridendo di stornelli, frizzi e lazzi. La duplice natura del Gemelle però lo porta anche a essere scostante, bipolare e bilingua, un menzognero impudente e impenitente.

Curiosità: Sotto le Gemelle ha inizio il Campionato di Calcio Draconiano del Regno, mentre il Campionato Penumbro inizia in genere alla fine dell'autunno. Forza Biscioni!

LA LUNA DELLA GRANCEVOLA

La prima Luna d'Estate è quella della Grancevola, Segno Maschile d'Acqua pazza, terriccio e sabbia, specialmente se non si pulisce bene prima della cottura. La Grancevola o Granchio Gigante è una pericolosa bestiaccia dei bassi fondali di diverse coste del Regno, pronta a tranciare caviglie e polsi imprudenti. Al contrario, il suo segno celeste è gentile, amabile e positivo; è associato al colore traslucido e trasparente che si può intravedere nei bulbi oculari e nei Mostri Gelatinosi avvistati in Tarantasia. Patrono di inesistenti, per via della spessa corazza, di passatori, corsari, balordi e bucatinieri, Protettore dei costrutti e di tutti gli animali del mare, soprattutto quelli commestibili.

Il nato sotto la Luna della Grancevola, è per natura connesso al mondo delle stelle e dei flutti, predisposto all'astrazione, al libero vagabondaggio sui mari, al bighellonaggio lungo la costa, e soprattutto alle nobili arte del delegare, trafficare, pirataggiare e contrabbandare.

Quando non è impegnato in qualche losco affare, il Grancevola è probabilmente chiuso in una putrida bettola a fumare segale ed erba cipollina, colmo di pentimento e pronto a ravvedersi, per poi perdere nuovamente alla prima occasione dietro alle scommesse sulle corse di somari.

Curiosità: Un celebre nato sotto il segno della Grancevola fu il condottiero e usurpatore draconiano Maglio Pluvio Crocca, famoso per i suoi sestanti, che trovò un'indecorosa e misteriosa fine scivolando con la gola su un coltello per il pane durante la famosa Notte dei Traditori.

LA LUNA DELLA VAIASSA

Segno di Fuoco e Femminile, avvolto dalle influenze mercuriali, giovali e veneree delle ottomane d'oriente. Il suo colore simbolo è la ghisa tarantasica, mentre il suo portafortuna è qualsiasi gemma, sbrillocco o finto gioiello che si possa ostentare su scollature, pettinature e polsi. Patrona di maliarde, innamorati, cavalier serventi, dame e siri ispirati dall'Amor Cortese, giocolieri, odalische, musici, teatranti, giardinieri, camerieri, ballerini, e ogni tipo di mestiere che prevede l'intrattenimento dei potenti, Protettrice delle donne di ogni razza.

La Vaiassa è matrona della propria bettola e del proprio covo, architetta della soddisfazione dei suoi clienti e infallibile calcolatrice. Ogni sua danza, sceneggiata o gioco nasconde un preciso disegno e un calcolo matematico. Non importa quanto deprecabile il lavoretto assegnato: la Vaiassa lo porterà a termine col massimo della professionalità e con cura cerusica.

Curiosità: Il celebre Girovago Sardinarola, frate ed eremita di Fioraccia affetto da un rigoroso disturbo ossessivo compulsivo, condannò al rogo cose e persone ritenute "religiosamente asimmetriche"; una delle caratteristiche fondamentali per ottenere questo discutibile onore era essere nati proprio durante la Luna della Vaiassa.

LA LUNA DELLA MANTICORA

Segno Femminile, Maschile e Neutro, contemporaneamente di Terra, d'Acqua, Aria e Fuoco, il suo colore simbolo è il similoro, anche detto princisbecco, pataccone o oro degli stolti. Sotto la Luna della Manticora si schiatta di caldo per tutto il Regno: non l'afa sensuale e sudata della Vaiassa, ma una canicola torrida e arida, bruciante e letale. Patrono di pantegani e malebranche, orologiai, mattatori, barattieri, traditori, gioiellieri, regnanti, pezzi grossi, notai, avvocati, anime dannate d'ogni genere, Protettore di Immondi e Befane. I nati della Manticora sono spesso i peggiori individui che si possano trovare in circolazione, razza padrona, schiavi contenti di esserlo, traditori, amorali, opportunisti o servi più realisti del re. Se a una Manticora venisse offerta da un arcidiavolo la costruzione di un mulino in tre ore in cambio della sua anima, il suo quesito più grande non sarebbe sull'accettare o meno, quanto piuttosto che colore scegliere per il mulino stesso.

Curiosità: Lo spirito infame e amorale della Manticora si riflette anche nel mondo delle avventure sentimentali: i dotti di San Reo affermano che è sui nati sotto questo segno che hanno scoperto il maggior numero di bizzarre malattie amorose, spirituali quanto corporali.

LA LUNA DEL PESCIORNO

La prima Luna di Autunno è anche l'ultima considerata utile per la navigazione nei Sette Mari e Mezzo che circondano il Regno. Il Pescicorno è Segno Maschile d'Acqua, Terra e Aria, da sempre opposto a quello del Muflone. Al contrario del più comune e simpatico muflone, il pescicorno celeste deriverebbe da una specie di bestiaccia leggendaria di cui nessuno ha mai visto esemplare: per metà pescespada, per metà capricorno e per metà tritonarvalo. Il colore simbolo è il verderame arrugginito, con sfumature madreperla e oltremarine. Segno selvaggio e prorompente, pericoloso da imbrigliare e da domare, è Patrono delle mostruosità che vagano per il mondo, ma anche dei selvatici di terra e mare, colapesci e ungumani, oltre che Protettore di svogliati, bradi, avventurieri, esploratori, conquistatori, fanti di mare, raccoglitori di cozze, filatrici di bisso e pescatori di spugne, coralli e tesori sommersi. Nonostante le apparenze rudi e bellicose, il pescicorno celeste deriverebbe da mostruosità simbolo del segno, il Pescicorno è spesso individuo eloquente e fascinoso, amante della compagnia e delle imprese azzardate, viaggiatore infaticabile e gentiluomo di ventura, a suo agio con ogni compagnia, in ogni situazione, in ogni angolo del mondo. Anche nelle faccende eccessivamente complesse, che siano lavori o amori, taglie o bagordi, il Pescicorno risolve tutto in quattro e quattr'otto, gettandosi a testa bassa in ogni situazione.

Curiosità: Nonostante sia un essere meccanico, il celebre boia di Porto Patacca Mastro Molla afferma di essere nato nel segno del Pescicorno e suole risparmiare con una scusa o l'altra ogni nato della medesima luna, mostrando al contempo una particolare avversione per i condannati del Muflone che gli passano a tiro.



LA LUNA DELLA SOMARIELE

Segno Femminile e d'Aria, Fuoco, Fulmine e Tempesta, l'Asina Celeste fu secondo il mito la nutrice dell'Ambo, associata ai tuoni e lampi dalle sue leggendarie capacità aerofagiche. Il suo colore simbolo è il carta da zucchero, il suo odore è il petricore, il suo effetto visibile e sonoro la scarica elettrica, le scintille galvaniche e il pelo che si rizza sulle braccia.

Originariamente, l'immagine della somariele nella volta celeste comprendeva anche quella di un flauto che sporgeva dalle terga della figura, spesso associata ad antiche danze e melodie di sileni draconiani, arcaici onocentauri e budrunchi di Tasinnanta. L'intervento del Credo sulle carte astrologiche ha però rimosso questo particolare osceno, assimilando queste stelle perdute della costellazione a un pezzo aggiuntivo del mantello di uno dei Chitemmorti del segno seguente.

La Somariele è Patrona di elementali, draghi e dotati, protettrice di uccelli ed ogni essere volante, alato o fluttuante a mezz'aria, ma anche di montanari, tempestari, astrologhi e veggenti.

Chiamato anche il "Giullare dei Segni", il Somariele è noto per la sua spregiudicata espansività. Il nato sotto questo segno si butta a capofitto in ogni tipo di conversazione sociale e situazione improbabile, prodigandosi in un gran numero di scherzi, battute, risatone, schiaffi di natura dubbiamente amichevole e richiami intestinali. Tutto per il Somariele è sinonimo di curiosità e di sfida: avventuriero per natura, si procura in mille questue e ricerche differenti, incurante del numero di bastonate e fallimenti che ne riceve. Nonostante tutto, si fa, e fa fare, quattro grosse risate.

Curiosità: Nato famoso sotto il segno della Somariele fu il celebre pittore Nasaccio, noto per la sua impeccabile maestria nella tecnica dello scuroscuro e per la sua vistosa protuberanza facciale.

LA LUNA DEI CHITEMMORTI

Alle porte dell'Inverno espande la sua influenza questa luna oscura, legata al mondo dei morti e presagio del Tredicesimo Segno. Segno Neutro e fastidioso, di Terra, Ossa e Calcare, il suo colore è l'atramento, con sfumature grigionebbia, verde fosorescente e nerastre. I tre Chitemmorti sono una terna di esseri misteriosi composti di carcasse, ectoplasma e chitine, che le fosche leggende dei morti individuano come loro contadieri e signori.

I Chitemmorti sono Patroni di spettri, ombre, fantasime e confinati, di carcasse, succiasangue, morti e obbrobri delle tombe, di guli e paraguli, e insomma dunque di tutti i generi di non morti. Sono anche i Protettori di negromanti, menagrami, eresiarchi, benandanti, acchiappamorti, beccamorti e venditori di cadaveri, e in generale di tutti coloro che trattano con le potenze del Sudario, Donna Lama e Madama Sventura. La Luna dei Chitemmorti è spesso storta, sfortunata e di un lugubre color teschio. Le notti sono le più lunghe dell'anno, la nebbia sale, gli alberi sono neri e spogli, la terra fredda e scomoda, il vento fa drizzare le carni per i brividi. Sotto la Luna dei Chitemmorti spesso si interrompono le gravidanze malamente, e i frutti dei lombi sono gelidi, amari e inerti. Chi nasce sotto questo segno è spesso freddo, cinico e lugubre come i morti stessi, oppure imperturbabile al dare e ricevere dolori, stenti e morte. Pare che sotto questa luna nascano molti Dotati, ma la loro Dote è spesso lugubre e macabra, e attiene al mondo e ai poteri dei morti.

Curiosità: Alcune marionette raccontano l'esistenza degli spauracchi o legnamorta, creature di legno turchino morto e marcescente, dall'aspetto di orridi spaventapasseri. Queste marionette morte sarebbero sotto l'influsso dei Chitemmorti e della luna storta che pende dal cielo nelle loro notti.



LA LUNA DEL GATTOPARDO



Segno al contempo Maschile, Femminile e Plurale, il Gattopardo è antagonista delle Gemelle e ne condivide parte della doppia essenza, anche in relazione alla sua natura di Acqua e di Fuoco, contrapposta a quella d'Aria del segno primaverile.

Il Gattopardo è una Luna migratoria, che ha cambiato più volte forma e posizione nell'Oroscopo del Regno, fino a posizionarsi nella configurazione attuale. Il suo colore è l'argento brunito, il grigio dei panni scoloriti e il chiaroscuro del cielo nuvoloso, il suo carattere è deciso e fiero, ma anche mutevole e adattabile, e infine sacro e ieratico. È Patrono dei gatti lupeschi, come le Gemelle, ma anche di ambulanti, arieli, di tutti i combattenti e gli uomini di fede, congegneri, pagani, vati, miracolari, talismanti, guardie svanziche e frati. È anche Protettore di mutaforma, versipelle, mannari di ogni tipo, ma anche di uomini di ogni specie, razza e genia. Insomma, di tutto quello che rimaneva dopo aver riempito gli altri Segni.

Il tipico Gattopardo è sempre in missione per conto di Domineddio, oppure è benedetto dalla Sua fortuna, si lascia guidare dal destino e dalla provvidenza, mantiene la parola data e porta sempre a compimento i lavoretti presi, magari con una bella stoccata inattesa o un colpo di scena finale.

CURIOSITÀ: Il Gattopardo è il simbolo della città di Siragenta e dell'Emiro di Zagara, e si dice che un giorno le Tre Fiere, il Lupo di Soria, il Gattopardo di Zagara e il Leone di Soldania si uniranno per conquistare tutte le terre che un tempo furono dell'Impero Draconiano. Per scaramanzia e usanza, la famiglia regnante di Zagara elegge i nuovi Emiri solo tra i pretendenti nati durante questa Luna, pianificando in ogni modo i concepimenti e i partì dei rampolli del casato. Questa usanza ha causato in passato innumerevoli faide dinastiche, intrighi calendariali e misteriosi "incidenti".

LA LUNA DELLA FORCA

La Forca porta con sé tutti i mali e i disagi dell'Inverno: vento freddo, terra gelata, temporali, buio, pessimismo e fastidio. La Forca è un segno Femminile, di Terra come la terra che ti manca sotto i piedi quando la botola si apre, e di Aria come l'aria che ti manca nella gola quando il cappio si stringe. Il suo colore è bruno scuro, della sfumatura del letame o del cane che fugge; il carattere è provato, infastidito, inquieto e indomabile. La Forca è Patrona di cinocefali, bieconigli, gobbi, lumache assassine, blemmi e obbrobri vari, ma anche di duri, briganti, guappi, birri, bravi e manigoldi di ogni genere, barattari, giubiane, mandragore, manichini e spauracchi. È anche Protettrice di piante, radicate o semoventi, arbusti e alberi, compreso il Fanfaluco, funghi senzienti o trifolati, alghe, muschi, tavolati, berline, gabbioni, patiboli e capestrini di legno.

Caratteristica cardine della Forca è sicuramente un gusto per l'ostentazione, criminale, monetaria o amorosa, spesso in faccia ad evidenti mancanze dell'elemento ostentato, o alla pericolosa presenza di delatori, birri e spie.

Un nato sotto il segno della Forca siederà sempre a capotavola durante un pasto, intento ad attrarre l'attenzione dei commensali su di sé tramite improbabili aneddoti delle proprie gesta. Arriverà a elargire bevande e pietanze di proprio pugno, brindando per ogni cosa, ma senza avere mai alcuna intenzione (o possibilità) di pagare.

Curiosità: I nati sotto il Segno della Forca tentano di solito di nasconderlo o cambiare la data di nascita alla prima occasione, sulle Taglie o in altri documenti pubblici, cercando di farsi passare per Gattopardi o Scolopendre. Si dice infatti che il segno porti grande sfortuna ai suoi nati, e li conduca inevitabilmente sul patibolo.

Inutile dire che Madonna Malasorte non si lascia fregare da questi espedienti: puoi anche fingere di non essere nato sotto il segno della Forca, ma sotto il segno della Forca comunque ci sarai morto...

LA LUNA DELLA SCOLOPENDRA

Altra pericolosa e sgradita luna d'Inverno, la Scolopendra è segno Femminile di Terra e Sottoterra, di cunicolo, fango, ghiaia, sabbione e terriccio. Il suo colore tipico è giallo ameba paglierina, con sfumature di protoplasma nero, cubo gelatinoso, fanghiglia verde e melma grigia.

È considerata un segno un po' raccapriccante e disgustoso, ma meno sfortunato della Forca. La Scolopendra è Patrona di reliquiari, acchiapparatti, di segreti, di tesori e di morti, speleologi, guiscardi, esploratori del sottosuolo, e in generale di tutti coloro che si infilano sottoterra a cercare cose che non sarebbero le loro. La Scolopendra è anche Protettrice di melme, alimentali, insetti, ragni, anfibi e bacarozzi di ogni genere, e in generale di tutte quelle cose che fanno schifo anche solo a guardarle.

La Scolopendra è ardita, curiosa e senza paura, e si porta dietro una certa nomea di minaccia e pericolo. Molte di esse sono infide e poco avvezze al gioco di squadra, e di solito nelle bande sono sempre quelli disposti a dividere il gruppo e andare a farsi i propri affari, causando la maggior parte delle volte lo sterminio totale della cricca.

Curiosità: Sotto la Luna della Scolopendra, aracnidi, melme e bestiacce prosperano e fermentano così tanto sottoterra che le canaglie che di solito si infilano con piacere in tombe e sotterranei decidono di evitare per un po' i saccheggi. Sotto la Luna della Scolopendra quindi questo genere di Lavoretti è evitato come la peste, i bagni al fiume e i viaggi per mare.



LA LUNA DEL SERPENTONE

Nelle scorse pagine abbiamo enunciato il sorgere e il traseolare delle Dodici Lune e dei Segni Celesti, abbiamo dato gli oroscopi e spiegato il volgere dei mesi e delle stagioni branca-loniche. Abbiamo anche parlato delle usanze e delle dicerie legate alla Tredicesima Luna, anche chiamata le Mala Tempora: quel periodo che si allunga e accorcia ogni anno in base agli accadimenti celesti, e all'occorrenza si infila qua e là tra gli altri mesi. Questa Quinta Stagione, Quarta Stagione e Mezza, o addirittura direttamente "Mezza Stagione", comincia infatti il Giorno della Cenere, il primo dopo la fine della Dodicesima Luna e del Carnevale, comprende l'Equinozio di Primavera e termina alla successiva Luna Nuova, il giorno chiamato Capadanno o Primo Lunatico.

Rimane tuttavia da parlare del Tredicesimo Segno in sé, ovvero del simbolo celeste di questa Luna misteriosa e sfuggente.

Se infatti ogni Luna dura a singhiozzo quattro settimane o tre decumane, con intermezzi scorciati ed elongati *a muzzo*, questo intermezzo astrale, questo periodo di disavanzo, è rappresentato da un Tredicesimo Segno detto del Serpentone, in onore del leggendario serpente Mercedonio che si insinua tra le altre costellazioni nella sfera siderale.

Il Serpentone è dunque Segno di Terra, Neutro, Agenere, Bigenere, Poligenere e Transgenere. Va anche ribadito che esso non è davvero un serpente, ma un pensiero frequente, che diventa indecente quando lo si vede in cielo: una sorta di drago-serpente-verme astrale, minaccia evanescente e vaporosa, un blasone di pietra e d'ottone, un nobile servo che vive in prigione...

Il suo colore simbolo è l'ultravioletto, tipico della scurovisione e delle serate nelle balere fandoniche a base di contraddance forsennate e luci stregate.

Nonostante non sia una bicia, ma un vapore che striscia con la traccia che lascia, il Serpentone è Patrono di rettili, Margutte, Trolli, Giganti e altri esseri discutibili, sconci e iconoclasti, oltre che Protettore di vindici, iettatori, marginali, discriminati e oppressi, spesso invocato da tutti coloro a cui non viene riconosciuto un posto al mondo, o che non si identificano nella compassata e solare rigidità del Calendario.

Poiché non è possibile facilmente determinare chi sia davvero nato sotto la Tredicesima Luna, questa viene esplicitamente scelta come proprio segno da persone che non amano venire classificate in un genere o in un altro, in una specifica origine, tradizione o cultura. Il Serpentone può essere pertanto un individuo orgoglioso, estroverso e ribelle, quanto riservato, sfuggente e timido. Molti di loro scelgono anche di essere appariscenti e letteralmente fa-vo-lo-si, lottare per la propria causa in maniera deliberatamente scandalosa, e disturbare l'ordine pubblico e il senso morale del Regno.

Curiosità: La Tredicesima Luna è considerata un periodo sfortunato e (s)consacrato a Madama Sventura, e i nati in questo periodo presentano spesso segni o peculiarità inquietanti, o perlomeno ritenuti disturbanti e divergenti a tutti gli altri, anche quando a loro stessi vanno benissimo. Poiché tutti sanno che la Tredicesima Luna porta sciagura e disgrazie, in questo periodo ogni attività regolare è sospesa, fiere e botteghe sono chiuse, i debiti e i pagamenti in sospeso vengono saldati (la celebre "Tredicesima") e i colpevoli di malefatte minori vengono rilasciati dalle prigioni del Regno.

La gente preferisce trascorrere questo periodo barricata in casa, mentre fuori, per le vie delle città, si tengono spesso delle sfilate festose e dei cortei chiassosi ad opera di tutti i Serpentone: niente altro che pagliacciate e baccanali secondo le guardie e i benpensanti, dichiarazioni di libertà e rivendicazione di orgoglio secondo i partecipanti.

Nonostante tutti questi fatti bizzarri, la proverbiale Mezza Stagione fatica a scomparire dal Calendario, nonostante il Credo continui a dire che non esista più nulla del genere da tempo...



Dopo aver enumerato ogni segno e luna del calendario del Regno, diamo ora un'occhiata alle tradizioni dei Monti della Corona e della vicina Elevezia.

Sebbene i culti vaticinale e barbosiano siano i più diffusi nel Regno tra le varianti del Credo, infatti, in alcune valli e montagne della Corona, a nord, sono altresì utilizzati calendari, festività e ricorrenze provenienti dalla Lega Grigia e dall'Impero, che si basano sul Rito Svanzico e altre consuetudini.

A differenza dei lunari diffusi nel Regno, il computo calendario elevetico si basa su unità di tempo più precise e sempre fisse chiamate "mesi", tutti composti da trenta giorni e divisi a loro volta in sei cinquine da (ovviamente) cinque giorni. I giorni si ripetono sempre uguali e prevedono quattro dì di lavoro, Marziale, Mercuriale, Gioviale e Venerabile, e uno di riposo, Solenne. Questa stranezza è dovuta alla nota attitudine svanzica alla precisione, alla regolarità e alla prevedibilità, che sembra non riuscire a tollerare l'innata creatività aleatoria e i continui cambiamenti ingiustificati dell'Anno Lunatico e delle sue settimane, ottomane o decumane.

L'Anno Solenne elevetico e imperiale conta dunque esattamente dodici mesi di trenta giorni, che cominciano e finiscono sempre allo stesso modo e si ripetono all'infinito anno dopo anno, senza considerare mai il moto della luna e i disavanti dell'Anno Lunatico. Incredibile, vero?

Questi mesi sono chiamati con nomi che si riferiscono tutti alla vita contadina e pastorale, le principali tradizioni di queste terre: Arrosto, Smettembre, Ghiottobre, Piovembre, Tacembre, Gelaio, Sfebbraio, Marcio, Aprile, Mangio, Gruigno e Ruglio.

L'Anno Solenne inizia dunque nel cuore dell'estate, al principio del mese di Arrosto, preceduto da alcuni giorni di disavanzo che servono a pareggiare i conti dei moti celesti, come si fa anche a Sfebbraio.

Il Primo Arrosto, che cade sempre di Solenne, si celebra infatti la stipula del Patto Confederale Terno tra i primi tre membri della Lega Grigia, Uro, Sfitto e Intervaldo, detti "i Cantoni Primitivi" in quanto all'epoca abitati prevalentemente da selvatici, pagani e montanari di bassa scolarizzazione e abitudini rusticane. In quell'occasione, ogni anno, tutti i delegati della confederazione, che oggi conta oltre quaranta membri tra cantoni, baliaggi, contee, ducati, città libere e robe simili, raggiungono il Lago dei Tre Cantoni e ripristinano gli antichi riti del loro patto sul sacro Prato dei Grulli. La festa è dunque il principale momento civile e politico dell'anno elevetico, ma è anche un'occasione di bagordi e accoppiamenti promiscui e sregolati, consumati tra fiumi di birra e montagne di arrosti. Tutti i pastori della zona conducono infatti alla graticola le caratteristiche vacche viola e gli antichi urti lanosi delle montagne, dando il via a giorni e giorni dedicati a queste tipiche libagioni, a cui sono ammessi in genere anche gli scrocconi provenienti dal Regno.

Questo è anche il momento delle previsioni sul futuro effettuate studiando la disposizione e il numero dei buchi del formaggio, del rinnovo dei contratti delle bande mercenarie che

difendono la Lega, della fiera dei contatempo meccanici, del ricalcolo dei tassi di interesse e credito del culto, nonché delle gare popolane di rotolacchio, lancio dell'accetta, schiocco di frusta, balestrate alla mela, lotta svanzica, getto del masso e tutto il resto...

I festeggiamenti estivi continuano senza quasi interruzione fino a Fegarrosto, tre cinquine dopo e sempre di Solenne, quando con una grigliata conclusiva di fegato e altre frattaglie si terminano i bagordi al Prato dei Grulli e in tutti i pascoli cantonali adibiti alle celebrazioni.

L'altra grande festività annuale elevetica è poi alla fine dell'estate, a Smettembre, quando appunto si terminano tutte le fiere e le sagre locali, e per altri dieci mesi si torna a lavorare, al freddo dei monti e al ritmo della celebre e spietata puntualità svanzica. Nel giorno dell'equinozio d'autunno (che cade sempre di nuovo di Solenne, per la solita maniacale precisione elevetica), si festeggia allora San Bonifico, patrono della Lega Grigia. La giornata è allietata da parate di guardie svanziche, alabardieri, cavalieri e balestrieri, alpini, religiosi e montanari di ogni tipo, di cui il Santo è protettore.

Questo è il momento, di solito, in cui tutti i cialtroni stagionali e i perdigiorno del Regno tornano a sud a svernare nella pianura pagana.

L'approfondimento sul calendario e sul rito svanzico continua nell'Almanacco di Barbanera di questa Raccolta, tra qualche pagina!

Taglia e Scuci

Ton c'è peggior canaglia di chi tradisce gli altri Fratelli di Taglia e si comporta da Infame. In questa rubrica trovate la peggiore selezione di pendagli da forca, avanzi di galera e carne da ballista che si aggira per il Regno, da catturare e riportare al boia per qualche giro di corda o una bella esecuzione sommaria come ai vecchi tempi.

Per i fatti e i misfatti che li vedono protagonisti, ogni canaglia della Fratellanza è autorizzata e legittimata a inseguire, catturare e stramenare codesti Infami senza tema di essere Infamati a propria volta.

MARCANTONIO CROSETTI

Per primo vi presentiamo Marcantonio Crossetti, il Fante di Bastoni nel Mazzo dei Ricercati del Regno.

Noto tra i rivali guiscardi come "il Matemago", questo Dotato è nato anni fa in un Saturnino di una Luna del Serpentone, che poi venne tolto dal calendario "per far quadrare meglio i conti, che altrimenti saltava tutto il Lunario". Di un'età per questo motivo indefinibile, dal fisico scultoreo e dalla mente acuta, Crossetti si è formato nel corpo e nello spirito sollevando e spulciando i pesantissimi tomi (in tutti i sensi) dell'antico filosofo draconiano Picchiagora, famoso per la teoria della moltiplicazione delle cinquine.

Dopo aver venduto ai birri la cricca in cui militava, perché non si riusciva mai a dividere per bene la refurtiva o il conto della bettola, il Matemago è divenuto inviso al Re di Bastoni, che ne ha sancito ufficialmente l'Infamia. La sua disciplina fisica e la sua mente analitica gli hanno permesso di unificare magia, calcolo e combattimento in uno strano ed esotico stile di rissa.



Chi non conosce la matematica difficilmente riesce a cogliere la bellezza, la più intima bellezza, della rissa.

MARCANTONIO CROSSETTI

Umanoide Medio (*dotato*), legale neutrale

Classe Armatura: 12 (15 con armatura magica)
Punti Ferita: 45 (7d8 + 14)
Velocità: 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiri Salvezza: Int +6, Des +5
Abilità: Arcano +6, Storia +6
Sensi: Percezione Passiva 11
Linguaggi: Draconiano, Volgare
Sfida: 5 (1.800 PE)

Incantesimi. Crossetti è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *luce, mano magica, prestidigitazione, stretta folgorante*
 1° livello (4 slot): *armatura magica, individuazione del magico, scudo, unto*
 2° livello (3 slot): *passo velato, cecità/sordità*
 3° livello (3 slot): *controincantesimo, tocco del vampiro, trama ipnotica*

Influsso Magico (Capacità da Dotato). guida (trucchetto a volontà). *individuazione del magico* (una volta per riposo lungo). *presagio* (una volta per riposo lungo).

Matemagia. Ogni qualvolta Crossetti lancia una magia può alterarne la Durata, la Gittata, il numero dei Bersagli o i dadi di danno come se usasse uno slot di 1 livello più alto. Può alterare solo uno di questi valori alla volta.

AZIONI

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

Pugni. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m. Colpito: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

MARCANTONIO CROSSETTI

Capoccia

Classe Armatura: 12 (15 con armatura magica)

Slot Mossa: 5

"La scuola picchiagorica". Crossetti aggiunge il modificatore di Intelligenza ai tiri per colpire durante una Rissa (nessun costo di slot).

"Hai scordato il riporto!". Come reazione Crossetti può rivoltare un attacco nemico contro chi lo compie tramite un misterioso effetto di matemagia paragnosta che nessuno comprende davvero. L'attaccante subisce la Percossa o l'effetto della Mossa rivolta contro il matemago.

"E prendi pure il resto!". Crossetti può effettuare una percossa.

"Cinque cinquine!" (Ricarica 5-6). Crossetti può usare la Tecnica delle Cinque Cinquine invocando una quantità immane di mani magiche che prenderanno a ceffoni chiunque non sia un suo alleato. Chiunque sia colpito da questa mossa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti subisce una batosta.



LUCREZIA DI ALMAVIVA

Per seconda vi presentiamo una degli Infami più Infami del Mazzo dei Ricercati del Regno, Lucrezia di Almaviva, l'Asso di Coltelli.

Già conosciuta come Pubertà, Estella, Machiavella, Angelica, Isabella, "la Marchesa degli Angeli" (per le sue capacità soprannaturali), "la Figlia di Lucifugo" (per i suoi vizi e turpitudini) e Zora, quella che oggi è nota come Lucrezia di Almaviva è un'incognita e una chimera per canaglie e birri.

"Pubertà" pare sia entrata nella sua prima banda in giovanissima età, cosa che le conferì il celebre soprannome. Tuttavia, senza alcun rispetto per le leggi scritte e non scritte dei Fratelli, ha massacrato e tradito in varie riprese tutte le cricche e bande di appartenenza, contemporaneamente vessando il popolo ed eliminando birri e capibirri. Catturata dagli Agenti di Equitaglia, "Angelica" strinse un patto con i vertici dell'organizzazione e ottenne di diventare una Cacciatrice, peraltro temutissima.

La sua carriera durò circa un anno, prima di sfociare in un ulteriore tradimento. A causa di un suo matrimonio con il marchese Raimondo di Sanguine di Santa Severa, ottenne tuttavia mezzi e favori sufficienti per farsi condonare le colpe precedenti e autorizzare come Cacciatrice di Taglia Indipendente, l'unica del Regno.

Dopo aver eliminato un anno dopo anche il marito e i suoi parenti, persino questo status le è stato revocato, per diventare oggi una infame ricercata come assassina e rivoltosa, dalla taglia altissima.



LUCREZIA DI ALMAVIVA L'ASO DI COLTELLI

Umanoide Medio (dotata), caotico malvagio

Classe Armatura 17 (cuoio borchiatto)

Punti Ferita 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza For +5, Des +8

Abilità Atletica +5, Furtività +8, Percezione +5, Sopravvivenza +5

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi Baccaglio, Lingua Ignota, Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 6 (2.300 PE)

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se Lucrezia fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, Lucrezia 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 del cacciatore (purché l'alleato non sia incapacitato e il cacciatore non subisca svantaggio al tiro per colpire).

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

Tattiche del Branco. Lucrezia 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.

Influsso Magico. Guida (trucchetto a volontà). Marchio del cacciatore (una volta per riposo lungo). Presagio (una volta per riposo lungo).

Risonanza magica. Al termine di un riposo breve, Lucrezia può scegliere di recuperare uno slot incantesimo di 1° o 2° livello.

AZIONI

Multiattacco. Lucrezia può effettuare tre attacchi in mischia: due con la spada corta e uno con il pugnale. Oppure effettua due attacchi a distanza (non più di uno con la balestra a mano).

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d6 + 5) danni perforanti.

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.

Balestra a Mano. Attacco con Arma a Distanza: +8 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d6 + 5) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, 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 scuotendolo.

REAZIONI

Parata. Lucrezia aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Lucrezia deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

AZIONI LEGGENDARIE

Lucrezia 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. Lucrezia recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Lucrezia si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco (Costa 2 Azioni). Lucrezia effettua un attacco con la spada corta o un attacco con la balestra a mano.

MARESCIALLO BARBARICCIA

In terza battuta vi presentiamo un Infame di basso rango del Mazzo dei Ricercati del Regno, ma ben noto per le sue attività criminali. Si tratta del Maresciallo Barbariccia e della sua Mala Decuria.

Barbariccia non è mai stato un Malebranche di poca ambizione o scarso ingegno. A quanto pare iniziò la sua carriera nelle fosse infernali come guardiano della quinta bolgia, ottavo cerchio. La pece bollente e le urla dei fraudolenti gli erano assai congeniali, ma in quanto a prendere ordini non era mai stato bravo. Dotato di una certa coscienza di classe, assai peculiare per un diavolo, Barbariccia si ribellò al suo comandante, un Malacoda, guidando una rivolta di suoi pari contro i padroni della bolgia o, come gli piacque definirli, "quegli sciocchi burocrati al servizio di Minosse lassù, nella stanza dei bottoni".

La sua ribellione causò un bel po' di scompiglio nell'ottavo cerchio, ma quando i Pezzi Grossi arrivarono in forze, con muite di mastini infernali al seguito, Barbariccia abbandonò al loro destino i suoi compagni rivoluzionari, fe' il Gran Rifiuto e se ne scappò in superficie, assieme a un manipolo di fedelissimi, diventando mortale, canaglia e lestofante.

Da allora il Maresciallo è una presenza costante sui campi di battaglia, così come nelle peggiori bettole del Regno. La sua Banda di canaglie, la Mala Decuria, è composta da alcuni dei suoi vecchi compagni di bolgia e da altri furfanti della peggior risma, reclutati tra cloache e postriboli.

Se puoi permetterti il soldo del "Mariscià", Barbariccia farà in modo che i tuoi nemici passino l'inferno, e i suoi modi ne hanno fatto un nemico anche per i comuni Fratelli. Barbariccia è sempre accompagnato da almeno un paio di leali tirapiedi.



ETERNITÀ DI PENE



MARESCIALLO BARBARICCA

Umanoide Medio (malebranche), caotico malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 75 (10d8 + 30)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	14 (+2)

Tiri Salvezza For +5, Cos +5

Abilità Atletica +5, Intimidire +7, Percezione +1,

Sensi Scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi Male Parole, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Presenza Scoraggiante. Barbariccia ha competenza in Intimidire. Inoltre può aggiungere il suo modificatore di Forza quando effettua una prova di Intimidire.

Attacco Infamante (2/giorno). Quando Barbariccia colpisce una creatura con un attacco con un'arma, può indurre il bersaglio ad attaccare una creatura amica che si trovi entro 1,5 m da lui. L'attacco di Barbariccia infilige 1d8 danni aggiuntivi, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza. Se lo fallisce, subisce svantaggio a tutti i tiri per colpire contro bersagli diversi dalla creatura amica scelta da Barbariccia fino alla fine del turno successivo di Barbariccia.

AZIONI

Multiattacco. Barbariccia effettua due attacchi con un'arma.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.

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.

Malefiamme. Quando Barbariccia utilizza le Malefiamme, ogni creatura presente in un cono di 4,5 m o in una linea di 1,5 per 9 m, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza (tiro salvezza dell'incantesimo CD 13). Una creatura subisce 7 (2d6) danni da fuoco se il tiro salvezza fallisce. Se invece ha successo, i danni sono dimezzati. Una volta che Barbariccia ha utilizzato le Malefiamme, non può più impiegarle finché non completa un riposo breve o lungo.

Malavoce. Barbariccia può lanciare l'incantesimo charme su persone una volta con questo tratto (tiro salvezza dell'incantesimo CD 12) e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo.

REAZIONI

Scudo Umano (2/giorno). Quando Barbariccia viene attaccato può usare la sua reazione per deviare l'attacco contro una creatura amica che sia a portata dell'attacco. I danni inflitti vengono ridotti del numero ottenuto con il tiro di un d8 + 3.

IL RATTO DELLE SABINE

A seguire i vi presentiamo un'Infame di basso rango del Mazzo dei Ricercati del Regno, ma ben nota soprattutto per essere un grosso fastidio per la Fratellanza.

La zona di confine tra Alazia e Spoletaria è punteggiata da fortezze, torri di guardia e passi, ma molte contrade sono ancora selvagge e densamente spopolate. Una di queste aree è un acquitrino sabbioso e malarico conosciuto come le "sabine", rifugio di ricercati, reietti e bestiacce di ogni genere. È qui che si nasconde Rogna, detta il Ratto delle Sabine, una pantegana passatrice e contrabbandiera che non si fa alcun problema ad assalire e scannare chiunque non stia alle sue condizioni.

Rogna è una Mezza Taglia di poco valore, magra come la fame e simpatica come la morte, ed è nota nell'ambiente criminale del Regno per il non aver mai voluto sottostare alle regole dei Fratelli. Sembra anzi fare di tutto per attirarsi contro le ire della Mammasantissima e degli Zii, oltre che birri e gendarmi di ogni genere. Nonostante questo, la sua importanza è talmente marginale da essersi a malapena meritata il posto più basso nel Mazzo dei Ricercati del Regno, in qualità di "Due di Boccali (quando la briscola è a Denari)".

È pur vero che il Ratto è l'unica autorità del proprio paludososo fazzoletto di terra, l'unica che può farvi transitare merci e fuggiaschi da un lato all'altro del confine, che la sua tana è ben nascosta chissà dove, che la sua banda è composta da una mezza dozzina di assassini dal pugnale veloce, e che pare abbia trovato un modo per addomesticare le marroche della zona. Se le canaglie ingaggiano un combattimento con **Rogna** nell'area delle "sabine", devono affrontare anche Muco, la **marroca**** che obbedisce agli ordini di Rogna (vedi sotto) e 1d4 **banditi** pantegani.



MUCO - LA MARROCA DI ROGNA

Rogna ha una **marroca**** che la accompagna tra un confine e l'altro delle sabine ed è addestrata a combattere accanto a lei. Come ogni creatura, la marroca di Rogna può spendere Dadi Vita durante un riposo. La marroca obbedisce ai comandi di Rogna al meglio delle sue possibilità. Svolge il suo turno all'iniziativa di Rogna, ma non effettua un'azione a meno che Rogna non glielo ordini. Nel proprio turno, Rogna può ordinare verbalmente alla bestia dove muoversi (nessuna azione richiesta). Rogna può anche usare la sua azione per ordinare verbalmente alla bestia di effettuare l'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno, Scatto o Schivata. Se Rogna è incapacitata o assente, la marroca agisce da sola, concentrandosi sulla protezione di Rogna o di se stessa. La marroca non necessita del comando di Rogna per usare la sua reazione, per esempio per effettuare un attacco di opportunità.



ROGNA

Umanoide Piccolo (pantegano), caotico neutrale

Classe Armatura 15 (cuoio borchiatto)

Punti Ferita 31 (7d6 +7)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Tiri Salvezza Des +5, Int +2

Abilità Furtività +5, Natura +4, Percezione +6, Rapidità di Mano +5, Sopravvivenza +6

Sensi Percezione passiva 16, scurovizione 18 m

Linguaggi Baccaglio, Gergo Ladresco, Volgare

Sfida 2

Agile e scattante. Rogna può muoversi attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande. Inoltre può tentare di nascondersi anche se è oscurata solo da una singola creatura, purché questa sia più grande di lei di almeno una taglia.

Arte dell'imboscata. Rogna è molto abile nel cogliere di sorpresa i suoi avversari e dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e a qualunque azione effettuata durante il primo turno di ogni combattimento.

Attacco Furtivo. Una volta per turno, Rogna infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato di Rogna (purché l'alleato non sia incapacitato e Rogna non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Azione Scaltra. A ogni suo turno, Rogna può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto, Disimpegno o Nascondersi.

Fuggire per combattere domani. Rogna subisce svantaggio ai tiri salvezza per non essere spaventato.

AZIONI

Multiaattacco. Rogna effettua due attacchi in mischia o due attacchi a distanza.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

CATERINA SFERZA

Continuiamo questa rassegna di pendagli da forca con vi presentiamo un pezzo grosso della Fratellanza, che tuttavia è contemporaneamente un'Infame, una situazione di fatto che rappresenta un caso unico e spiacevole.

Caterina Sferza ha di recente sostituito Lucrezia di Almaviva nel rango di Asso di Coltelli, e ha preso rapidamente il potere della sua fazione a Tarantasia.

I Coltelli sono, come tutti sanno, le canaglie più losche, ombrose e scostanti della Fratellanza, spesso assoldate come sicari, grassatori e tagliagole. Il loro agire è quello che più spesso causa problemi con le guardie e gli Agenti di Equitaglia, e l'intera fazione vanta numerosi membri che entrano ed escono dall'Infamia.

Così è oggi Caterina, che tuttavia permane nel proprio ruolo formale a seguito della misteriosa scomparsa di tutti i propri oppositori, dentro e fuori la fazione comandata da Sciarra Pilastro, giù a Ophitia.

Bella, pericolosa, abile e astuta, e molto meno pazza e instabile di Lucrezia, 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, artificeria e alchimia, conoscenze che ha sempre rivolto esclusivamente all'attività militare. Si dice abbia tre mariti, tutti generali o condottieri a loro volta.

A causa dell'influenza di Caterina, della sua abilità e della distanza tra le due città, il Re di Coltelli le consente (suo malgrado) di governare la fazione di Tarantasia, ma non obietterà in alcun modo se qualcuno dovesse tirare giù dal suo trono di paura e rispetto questa infame minaccia alla stabilità della Fratellanza.

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 ad 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.



CATERINA SFERZA

Umanoide Medio (umana), CB

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 Atletica +8, Furtività +8, Percezione +7, Persuasione +5

Sensi Percezione passiva 17

Linguaggi Baccaglio, Lingua Ignota, Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 5 (1.800 PE)

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 del Branco. 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 può effettuare tre attacchi in mischia: due con Rancore e uno con il pugnale. Oppure effettua due attacchi a distanza (non più di uno con Calunnia).

Rancore (lingua del mattatore +1). Attacco con Arma da Mischia: +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d4 + 5) danni taglienti.

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 scuotendolo.

REAZIONI

Parata. Caterina aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che la colpirebbe. Per farlo, Caterina deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

Anticipo. Quando una creatura entra in portata della frusta di Caterina o si sposta nella sua area di minaccia, come reazione Caterina può effettuare un attacco con Rancore. Se la creatura è colpita non subisce danno ma la sua velocità viene ridotta a 0 in quanto viene avvilluppata da Rancore. Caterina non può utilizzare nuovamente questa reazione o fare attacchi con Rancore finché mantiene a 0 la velocità di una creatura. Caterina ottiene vantaggio ai tiri per colpire la creatura rallentata in questo modo.

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 senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco (Costa 2 Azioni). Caterina effettua un attacco con Rancore o un attacco con Calunnia.

SORA TANA

Infine riceviamo e divulgiamo una taglia emessa da Equimpero e dagli Inquisitori Imperiali, su una Rinnegata sfuggita alla Forca portandosi via segreti e ricchezze dell'ordine. Per quelle canaglie che non disdegnano di lavorare per gli altomanni, la consegna di Sora Tana viva o morta può essere un bel colpo, visto che la fuggitiva è valutata 800 monete d'oro, pagabili a vista al portatore che la consegna a qualsiasi avamposto, guardiola o contingente imperiale.

Sora Tana è una donna di grande potere ed estrema pericolosità che di recente ha tradito e disertato l'Ordine della Forca, fuggendo oltre i Monti della Corona nella Pianura Pagana. Raccolta con nobile animo dagli inquisitori tra gli orfani di Bolgiano, a causa delle sue doti innate, fin dall'infanzia Sora Tana ha dimostrato una notevole abilità nelle arti acrobatiche e nella percezione del mondo che la circonda, soprattutto per quanto riguarda la natura, ed è dunque estremamente insidiosa e letale. Le sue ultime descrizioni riportano la presenza di marchi bianchi sul viso, vesti popolane e comuni spesso completate da cappucci e fazzoletti tirati sul volto per celare il più possibile i propri tratti. Aveva inoltre, ma potrebbe di certo aver cambiato acconciatura, capelli bianchi raccolti in tre grosse trecce, legate con nastri blu.



SORA TANA

Dotata Media, Neutrale pura

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)

Abilità Atletica + 2, Furtività +5, Indagare +3, Inganno +4, Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15, scurovizione 9 m

Linguaggi Goetico, Imperiale, Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Equipaggiamento Speciale. Sora Tana impugna un *randello lucente*.

Attivazione del Randello Lucente (1/Giorno). Sora Tana è competente nell'utilizzo del *randello lucente* e con un'azione bonus può attivarlo per 1 minuto.

Addestramento della Forca. Sora Tana è istruita nei Poteri della Forca e la sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). Sora Tana può lanciare i seguenti incantesimi, senza utilizzare componenti: A volontà: *camuffare se stesso, mano magica*

1/al giorno ciascuno: *comando, disinformazione* (vedi *L'Impero Randella Ancora*, capitolo 2), *scudo della fede*

AZIONI

Multiaattacco. Sora Tana effettua due attacchi con il *randello lucente* o con il *randello lucente* attivato.

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

Randello Lucente Attivato. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni psichici.

Inganno della Forca (2/Giorno). Sora Tana può bersagliare fino a 2 creature, entro 18 metri e che sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è affascinato da Sora Tana per 1 minuto. Se il bersaglio subisce qualsiasi danno oppure riceve un comando suicida da Sora Tana, l'effetto per lui termina.

Spinta della Forca (2/Giorno). Sora Tana può spingere con la forza della mente una creatura o un oggetto di taglia Media o inferiore, in qualsiasi direzione in un raggio di 3 metri. Se il bersaglio della spinta è un oggetto ed esso colpisce una creatura, infligge 1d6 danni contundenti. Se il bersaglio della spinta è una creatura, questa dovrà superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti, oltre a essere spinta, sarà prona.

RANDELLO LUCENTE

I randelli lucenti sono armi speciali realizzate appositamente per l'Ordine della Forca e intrisi dei suoi mistici poteri. Per come appaiono comunemente, queste armi sono versioni leggere e accurate dei più comuni randelli. Quando però degli individui che partecipano dei Poteri della Forca le maneggiano, possono attivare dei loro poteri speciali e farli ardere di una luce fredda, di tinta pastello e fluorescente.

Il randello lucente è un'arma semplice da mischia, che fa uso di regole speciali descritte di seguito e può essere usato solamente da un personaggio che possiede il background Adepto della Forca o Rinnegato della Forca, oppure che ha scelto almeno un talento della Forca.

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

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Randello Lucente	-	1d4 Contundenti	1Kg	Accurata, Leggera, Speciale

Nota del Gazzettaio: Altre notizie sulla Forca, gli Inquisitori Imperiali, Sora Tana e i randelli lucenti si trovano sul manuale Brancalonia – L'Impero Randella Ancora.



Almanacco di Barbanera

Gli astri il sole e ogni sfera
or misura Barbanera,
per poter altrui predire,
tutto quel che ha da venire

Wer venire incontro a istranieri, pagani e ignoranti di ogni tipo, che non conoscono i fatti più semplici e noti del Lunario e del Calendario del Regno, abbiamo deciso di offrire in questi fogli anche degli utilissimi compendi di fatti comuni e risaputi, ma utili da riassumere.

Per codesto compito di tarda e inutile scolarizzazione, la Raccolta che in mano reggete voi o il banditore pubblico che ve la legge - massa di bestie - si avvale della collaborazione del più celebre dei Menagrammi di Taglia, il Barbanera che le ha dato il nome.

Eventi celesti, fasi lunari, effemeridi, grandi appuntamenti dell'anno calendariale, consigli per le campagne militari e la vita nel covo, curiosità, proverbi, aneddoti, ricette empiriche e previsioni stravaganti, ma sempre possibili e talvolta avveratesi: questo è il Lunario di Barbanera!

L'ANNO LUNATICO

Stabilitosi orbene di recente che il mondo è tondo e gli astri ci circondano in sfere concentriche, astrologhi e sapienti sanciscono che l'anno comincia alla Luna Nuova subito successiva dell'Equinozio di Primavera, con il Primo Lunatico, il giorno più folle delle Tredici Lune, anche detto "Capadanno".

I giorni di disavanzo tra l'Equinozio e il Primo Lunatico costituiscono una Luna speciale detta del Serpentone, che si allunga e accorcia ogni anno in base agli accadimenti celesti, e all'occorrenza si infila qua e là tra gli altri mesi, così come il leggendario serpente Mercedonio si insinua tra le altre costellazioni nella sfera siderale.

A parte questo Tredicesimo Segno, con il Primo Lunatico la Luna entra nel segno del Muflone e inizia il nostro anno lunare. Ogni Luna dura più o meno ventotto o trenta giorni, per arrivare a trecento e sessanta giorni dell'anno, settimana più, settimana meno, che intercorrono tra due Equinozi di Primavera. Il tutto è però accompagnato da giorni di avanzo e di disavanzo, ricalcoli, elongazioni e accorciamenti di ogni sorta che solo i professoroni delle accademie riescono a decifrare.

Un anno quindi è composto in genere di quattro stagioni - Primavera, Estate, Autunno e Inverno - e per fortuna sono pochi quelli che aggiungono una Quinta Stagione, le Mala Tempora, al computo.

Sapienti e minchioni contano dunque Tredici Lune, che sono al contempo mesi e segni oroscopici, anche se certi contadini preferiscono dividere l'anno in nove Quarantine e alcuni seguaci del Credo addirittura in dodici Mesi da trenta giorni.

Ognuna di queste ripartizioni è poi divisa in Decumani, Noviluni, Ottomane, Settimane, Sestine, Cinquine o Quadrupani, a seconda di chi fa il calcolo. Diciamo che normalmente si prova a usare la settimana alaziale e passa la paura.

Ogni settimana, quadrupane, novilunio eccetera si divide comunque in giorni fausti e infausti che prendono il nome da antiche e dimenticate divinità draconiane:

Lunatico: il giorno dei pazzi e degli scatti d'ira, sconsigliato per iniziare nuove imprese che non siano folli. Qualunque sia il numero dei giorni nei computi di fedeli e miscredenti, questi cominciano sempre col Lunatico, il giorno in cui nessuno vuole tornare al lavoro o fare alcunché.

Marziale: giorno buono per le armi, l'assedio, la corsa agli arrembaggi e le mischie in campagna. Alcuni poeti del passato solevano scrivere versi di carattere ironico e sferzante esclusivamente durante questo giorno, dando vita al genere "Epigrammi del Marziale", che si usa ancora oggi.

Mercuriale: giorno dedicato alla scienza, agli alambicchi e alle astuzie, ma anche al trasformismo e ai cambiamenti. I nati di Mercuriale nella Luna delle Gemelle sono spesso Dotati, voltagabbana, cambioni e versipelle.

Gioviale: giorno di abbuffate, bevute e piaceri della carne, in cui è arduo essere tristi. Gioviale è il giorno che tutti cercano di far ricadere nei propri calendari.

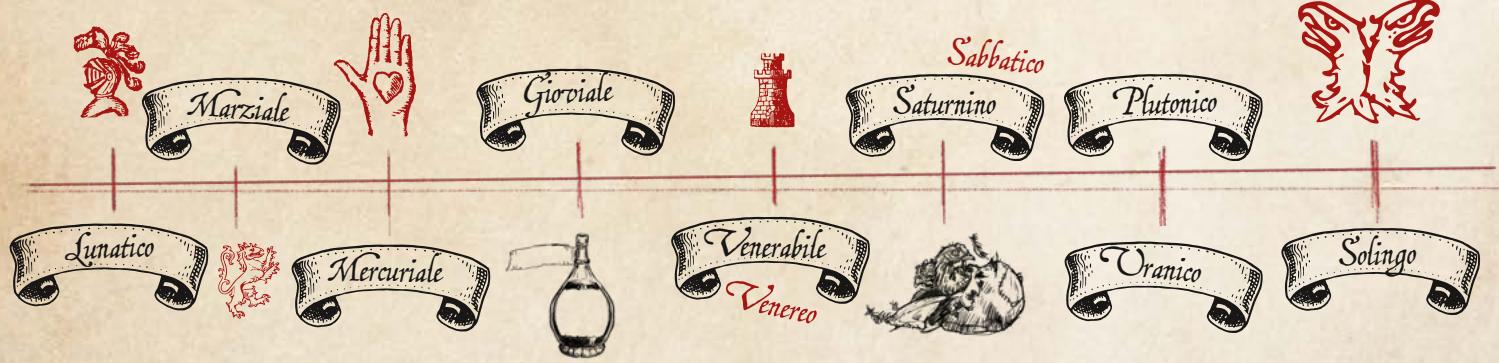
Venerabile: il giorno dedicato alla saggezza, al chiudere gli affari della settimana e all'alta filosofia della vita. In Penumbria questo giorno vien però detto **Venereo** ed è giustamente dedicato ai piaceri della carne e alle malattie della medesima.

Saturnino: questo giorno esiste solo in determinate ottomane e lune, quando le tabelle astrologiche lo ammettono, chissà poi perché. È un giorno di mestizia e ombrosità, oppure adatto per cospirazioni cupe e stregonesche o anche alla musica più battente e tambureggiante. In alternativa, il sesto giorno della Sestina o della Settimana è il **Sabbatico**, quello dove non si fa nulla da mane a sera, e in cui le streghe si danno convegno ai noci e ai crocicchi.

Uranico e **Plutonico** sono giorni erratici e intercalari, dedicati alle città gemelle di Urania e Plutonia, che appaiono a caso in determinati mesi e anni di raccordo e aggiustamento. E alla fine di loro non si ricorda mai nessuno... servono giusto a riempire i Decumani per quegli eretici che contano i giorni in questo modo.

Tutti i lunari concordano invece con l'ultimo giorno della serie: **Solingo**. Di Solingo si fa festa come per il Sabbatico ma in maniera più raccolta, quasi ciascuno per sé. Va detto che il Solingo non esisteva nel Calendario Draconiano ed è invenzione del Credo, che ne ha fatto il giorno santo per eccellenza, dedicato a Domineddio, l'unico e solo reggitore del cielo e della terra.

Insomma, come per molti altri aspetti della cultura del Malpaese, non ci si capisce nulla.



LE MALA TEMPORA

Dato il variare complesso (e a volte casuale) dei giorni dell'anno e delle Lune, tra la fine della Dodicesima Luna e l'Equinozio di Primavera, si estende un periodo di giorni ancora più confusionario, che viene chiamato la Tredicesima Luna, la Quinta Stagione o le Mala Tempora.

Le Mala Tempora cominciano dunque il giorno della Cenere, il primo dopo la fine della Dodicesima Luna, ovvero dell'anno regolare. Dopo la fine del Carnevale, in cui tutto è divertimento, eccesso e allegria, arriva dunque il Giorno della Cenere, la cui alba corrisponde alla Tredicesima Luna, quella del Serpentone.

In questo periodo, è uso che tutti i debitori e i committenti ancora insolventi saldino i pagamenti in sospeso (da cui l'usanza di festeggiare "la Tredicesima", come una sorta di compenso pecunario aggiuntivo), e che vengano perdonati tutti i torti e le colpe meno gravi. Se vi sono delle canaglie in carcere che debbono scontare ancora una Luna o meno di pena, queste vengono rilasciate all'alba del Giorno della Cenere, e nello stesso momento terminano anche contratti e accordi di durata annuale.

Dal Giorno della Cenere in poi ogni attività regolare è sospesa, negozi e botteghe sono chiuse, fiere e mercati vengono annullati, e si mangiano solo le scorte preparate in precedenza.

Le Mala Tempora terminano quando è possibile tornare al Lunario regolare, ovvero il giorno di Capadanno, quando si festeggia l'Equinozio e Primo Lunatico dell'anno, inizia la primavera e riprende il computo regolare dei giorni.

Dati i fenomeni astrali su cui si basa il Lunario, la Tredicesima Luna dura in genere dai 13 ai 17 giorni, con il secondo caso che viene ritenuto ancora più disgraziato del solito.

Queste Mala Tempora sono considerate sempre un periodo infausto: i nati in questo periodo presentano spesso Segni o Doni inquietanti, le gelate e gli acquazzoni sono frequentissimi, così come le nebbie, gli assassinii, i furti e le scomparse (sarà perché si sono appena svuotate le prigioni?). Si dice che in questo periodo le Befane si riuniscano per il loro concilio generale a Malevento, il Quinotauro emetta le sue orrende spore nel fondo del mare, Lucifugo apra le porte dell'Inferno per far cambiare aria e avvenga ogni sorta di accadimento sventurato.

Durante le Mala Tempora inoltre i giorni non si contano più in settimane, ottomane o altri sistemi, non si dà loro nome e non si celebrano Santi o compiono ceremonie religiose, che non siano preghiere private.

Tutto insomma rimane in sospeso, in attesa del Capadanno, quando la vita torna a svolgersi regolarmente.

ARTE DEI CONGEgni

Il terzo compendio del Lunario tratta dell'Arte dei Congegni, croce e delizia di ogni esercito.

La necessità infatti aguzza l'ingegno, e mille anni di continue battaglie, assedi e scorribande hanno portato a una infinita necessità e a un altrettanto illimitato adattamento dell'ingegno. Questa interminabile corsa agli armamenti è stata causata anche dalla totale inaffidabilità della Fandonia. Per via della sua natura mutevole e imprevedibile, infatti, la magia viene tenuta il più possibile lontana dai campi di battaglia, è spesso fonte di mormorii e malumori tra le truppe e il suo uso viene caldamente sconsigliato a condottieri, colonnelli e sergenti.

Si aggiunga a questo il fatto che i turchini e gli angeli del Tombolone non hanno alcun interesse a esercitare i propri poteri nei desolanti e inutili campi di battaglia umani, scenario che lasciano al ferro e al sangue dei mortali, volgendo lo sguardo con sdegno da un'altra parte.

Un incantatore che si trovi in mezzo a una colonna impegnata in manovre militari viene visto spesso come una minaccia più per i suoi che per il nemico, complici secoli di superstizioni e di stranezze legate alla magia, ed è molto probabile che lo si possa trovare più volte legato e imbavagliato dai suoi prima di un conflitto.

Va sottolineato tra l'altro che questa opinione è abbastanza giustificata. I pochi esperimenti di fusione tra congegneria e fandonia riportati dagli storici, sembra terminarono tutti con enormi esplosioni o altri esiti terrificanti.

Un tal Ramarrio Di Porenzia, ad esempio, era un burattinaio alchimista congegnere che si dedicò per anni a un colosso fatto di pezzi di marionette rotte e montate assieme, animato da un cuore di fanfaluco, che nei suoi deliri chiamava TITANGELIONTE. Inutile dire come i turchini insegnarono a Ramarrio il rispetto per la proprietà privata e per l'ecosistema legato al fanfaluco, trasformandolo in uno splendido sicomoro.

Di conseguenza l'arte della guerra si è spinta sempre di più verso la scienza di genieri, strateghi, artiglieri e congegneri che verso l'uso di arti arcane o invocazioni divine. E tuttavia, la carenza di vere e proprie accademie dove poter trasmettere e apprendere queste conoscenze, e il fatto che ogni inventore ha la tendenza a non voler condividere i propri successi hanno fatto sì che l'Arte della Congegneria sia spesso improvvisata da autoprolamati "massimi esperti" (in genere pericolosi dementi) o ostacolata dalla voglia dei potenti di apparire sempre più grandiosi dei loro rivali, incuranti delle necessità pratiche. È questo il motivo per cui non è cosa rara vedere carri da guerra carichi di bassorilievi e con un numero spropositato di ruote colossali, o velieri armati con torri e castelli. La Congegneria è così spesso più diretta verso la soddisfazione dei desideri dei mecenati e lo sviluppo di aggeggi e trucchetti personali, che verso una ricerca di sempre maggiore efficienza.

IL CULTO DEL PADRE TERNO E DEL SUO SEGNO

Fin da prima della nascita del Calendario, le effigi arcaiche della mano con tre dita alzate fanno riferimento al Padre Terno, protettore dei giocatori d'azzardo, degli spericolati, delle sagre di famiglia e delle terze occasioni. Questa figura sacrale, oggi al centro del Credo e identificata in Domineddio, era probabilmente già nota nel passato più ancestrale con altri attributi e caratteristiche.

La simbologia della mano tridigitante e benedicente è decisamente molto antica e si ritrova nella rocca primordiale di Ternia, eretta prima della venuta degli Arcaici e dei Porsenni nella penisola.

In età draconiana, il dio Ternus era già noto come nume protettore di quella città assieme ai suoi figli gemelli, quelli che oggi conosciamo come Ambo. Con l'avvento del Calendario e la scomparsa del culto dei vecchi dèi, non cessarono i pellegrinaggi di molti villani nei pressi della sua grande statua di bronzo, alla ricerca di fortuna con i numeri.

In quegli anni, infatti, perso ogni interesse per le cose divine, solo il gioco d'azzardo e le riunioni della tombola erano rimaste al popolino come rituali collettivi. Da qui, la trovata di Santa Gostina di trasformare in qualcosa di sacro le partite del fine settimana nella casa comune dei villaggi e nelle piazze delle città. Ternia divenne così uno dei nuclei del nascente Credo e il culto del Padre Terno venne quindi inglobato nel Calendario, mentre effigi dalle tre dita si diffusero in tutti gli angoli del Regno, assieme ai primi dogmi e rituali della nuova religione: il Segno della Tombola, la Tombolata in Terra Santa, la Smorfia come primo dei libri sacri e così via...

Un paio di anni e di concili dopo, anche divini rampolli dell'Ambo vennero ascritti al novero delle figure divine, seguiti dalla Divina Quaterna, dalla Cinquina e dal Tombolone degli Angeli, e a quel punto Santa Gostina procedette alla costruzione finale della teologia del Credo per come oggi la conosciamo.



LE QUATTRO FAZIONI DELLA FRATELLANZA

Abbandoniamo la trattazione delle cose celesti e delle utilità militari per disquisire di uno di quegli argomenti che stanno in questi mesi sulla bocca di tutti.

Adesso che le armate dell'Imperatore stanno calando sulle città del nord, anche i Quattro Re Canaglia a capo delle varie bande dei Fratelli di Taglia hanno ripreso a lottare per il potere, cercando di prevalere sui loro concorrenti e accaparrarsi la Corona di Rame, il simbolo del potere supremo tra le canaglie del Regno.

La Fratellanza è infatti divisa in cricche di ogni genere, ma al suo interno ci sono quattro fazioni principali che sono emerse nel corso degli ultimi decenni, e che fanno capo a quattro grandi bande sparse per il Regno, con al vertice di ciascuna di esse una vera e propria gerarchia di Assi, Re e Regine.

Le quattro fazioni hanno preso il nome dei semi delle Minchiate, e per caso o per premeditazione, ciascuna fazione si è specializzata in tipi di malefatte e atteggiamenti diversi, assolutamente in linea con il seme scelto.

DENARI

I Denari sono la fazione più ricca, ammanicata e potente, perlomeno dal punto di vista degli intrallazzi con politici, maggiorenti, notabili, mercanti e perfino aristocratici. I Denari svolgono in genere lavori di protezione dei ricchi e taglieggio per bottegai e artigiani, corruzione, malversazione, riciclaggio e contrabbando, ricettazione e contraffazione. Sono molto diffusi nelle città principali e nei feudi più ricchi, e di solito versano tangenti molto sostanziose a potestà e birri per essere lasciati in pace. Dal punto di vista dei governanti, i Denari sono un male necessario, il tipo di canaglie con cui è più preferibile venire a trattare. I loro signori sono spesso tanto ricchi da poter prestare oro anche a Duca-Conti e imprenditori, naturalmente a tassi da strozzino...

Il Re di Denari ha i suoi più fedeli servitori e le sue operazioni principali tra Quinotaria e Falcamonte, muovendosi senza difficoltà tra le grandi famiglie mercantili della costa e i ricchi vigneti dell'entroterra, di cui spesso amministra i proventi.

BOCCALI

I Boccali sono molto diffusi nel Regno delle Due Scille e nelle regioni più prospere del nordest del paese. Sono sparsi allo stesso modo nelle città e nelle campagne, e i loro affiliati sono i più rumorosi, fracassoni, spacconi e allegri tra i Fratelli. Di solito si occupano di furti di destrezza e avventure picaresche, seduzione, mascherate, truffe, imbrogli e imprese rodomoniane, che tutti gli altri schiferebbero o eviterebbero. Usano molto raramente la violenza, preferendovi la gozzoviglia, l'abilità e l'inganno. Molte delle loro malefatte non vengono loro attribuite, perché la vittima è talmente incredula di quanto accaduto, o si vergogna di essersi fatta fregare in tal modo, che neppure denuncia l'imbroglio.

Il Re di Boccali tiene le fila della propria fazione dall'Ausonia, dove il suo problema principale è quello di combattere i tagliagole delle organizzazioni criminali più nefaste del sud, non affiliate alla Fratellanza e invece parte della vile e nefanda Onorata Società.

COLTELLI

I Coltelli sono le canaglie più losche, ombrose e scostanti della Fratellanza. Quasi sempre si radunano nel cuore delle città, piccole e grandi, e si dedicano a lavoretti di minaccia e di pugnale, cercando sempre di non farsi scoprire o di non esagerare, per evitare di ricevere il marchio di Infami. Sono spesso assoldati come sicari, grassatori e bravi, e spesso finiscono a partecipare a imprese militari, come comuni tagliagole o felonii.

Sono tra i più pericolosi e insubordinati dei Fratelli, ma anche la Fazione meno numerosa.

In fondo alla Secca, proprio al confine con la Volturnia, si trova Ophitia, una città oggi interamente in mano a canaglie, reietti e assassini della peggior specie. La sua posizione ne fa il perfetto quartier generale per le bande di Sciarra, il "Re di Coltelli", rinnegato della nobile famiglia dei Pilastro. Questo condottiero abile e spietato terrorizza le due regioni e perfino i nobili suoi congiunti, e ha sulla testa una delle Taglie più alte del Regno.

BASTONI

I Bastoni sono principalmente briganti di strada, maramaldi e banditi di campagna, abilissimi come fuorilegge di frontiera e delle car rarecce, contrabbandieri, passatori e lottatori a mani nude. In genere sono ben voluti dalla gente dei feudi e vengono considerati i difensori dei poveracci, tanto che la maggior parte dei religiosi e dei frati della Fratellanza milita proprio all'interno di questa fazione.

L'attuale Regina di Bastoni è la morgante conosciuta come la "Bassa Pagana" per l'altezza ridotta (meno di sette piedi). I Banditi della Bassa sono il suo corteccio più interno e hanno occupato il tratto finale del Fossa.

I MOLTI FEUDI DI BRANCALONIA

Mentre formalmente gli Zii e la Mamma Santissima mantengono l'ordine interno, oggi i quattro Re Canaglia sono a tutti gli effetti in lotta tra di loro per il predominio sulla malavita del Regno. Dove porterà questo conflitto segreto, nessuno ancora lo sa, ma per tutto il paese è in corso una campagna organizzata fatta di Lavoretti e imprese intrecciate, che sembra dirigere al celebre Tesoro di Scippo, il Re dei Ladri.

Per partecipare attivamente alla Prima Campagna di Gioco (Dis)Organizzato di Brancalonia o recuperare spunti, anteprime e lavoretti già pronti, basta andarsi a recuperare *I Molti Feudi di Brancalonia*.



IL RITO SVANZICO E GRIMORIO IX

In uno dei Lunari di Fratello Indovinello di questa raccolta abbiamo descritto i rudimenti del calendario elevetico, basato sull'Anno Solenne e non su quello Lunatico. Questa differenza del computo annuale si rispecchia anche - e non potrebbe essere altrimenti - in un diverso rito e culto religioso, pur sempre all'interno del Credo del Calendario.

Il rito svanzico fa capo al Patriarcato di Elevezia, il cui centro di potere e influenza si trova proprio nel cuore dei territori della Lega Grigia, ed è attualmente presieduto da Grimorio IX, al secolo Rodolfo Forgia, dall'omonima opulenta famiglia che da secoli fa affari tra Illusitania, Castellia, Impero, Alazia ed Elevezia.

La sede centrale di questa gerarchia è l'Abbazia Creditizia Territoriale di San Bonifico di Elevezia, la più antica del Credo tra quelle fondate oltre gli storici confini del Regno: un luogo presieduto come una fortezza, che si dice custodisca nel suo tesoro una mole di monete d'oro e lingotti ineguagliabile perfino alle corti di re e imperatori. Al contrario del bonario e popolare Telesforo di Città del Vaticinio e all'altro e sussiegoso Barbosio V, Grimorio IX è un uomo di potere e di denaro, una delle persone più ricche del mondo conosciuto, perfettamente ammanicato e inserito nelle dinamiche di potere, influenza, favori e capitali che costituiscono la potenza neutrale e inespugnabile della Lega Grigia.

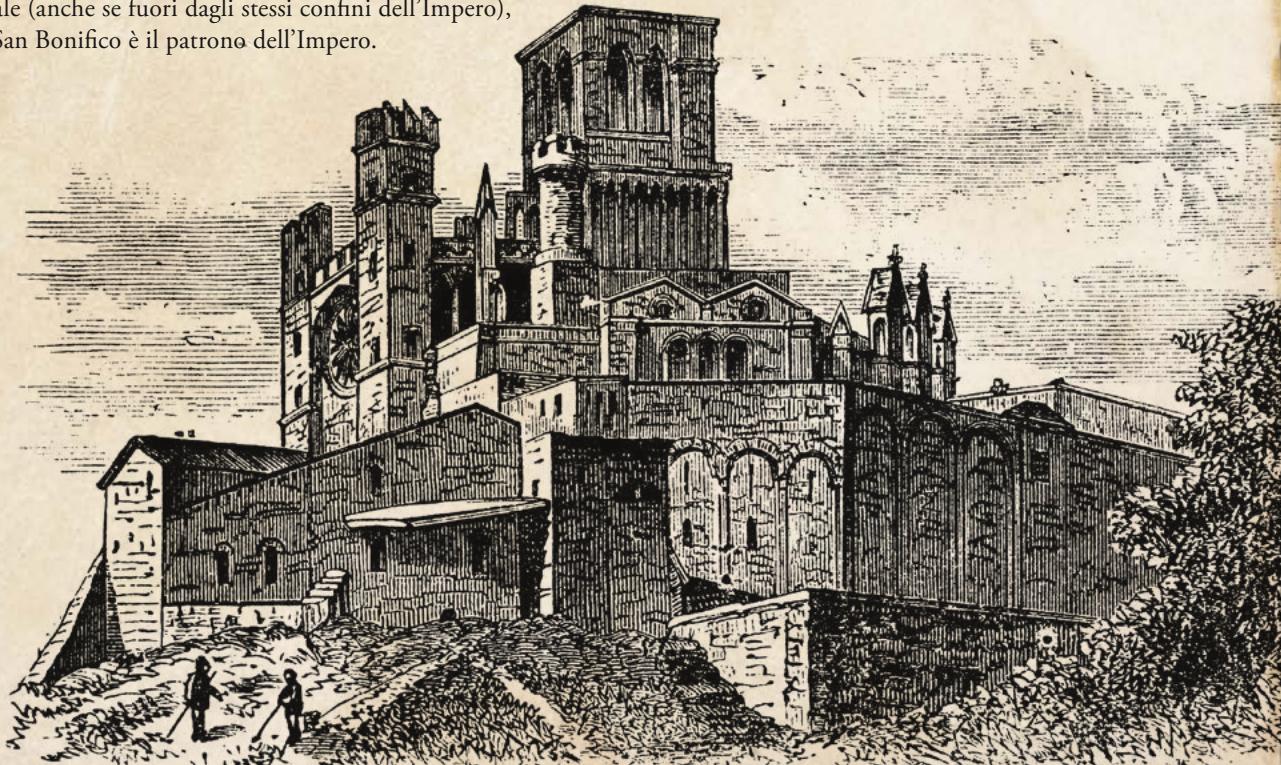
Ma non solo: poiché l'Impero di Altomagna non ha mai avuto un proprio potere religioso centrale, da tempo la maggior parte dei suoi Grandi Elettori e lo stesso Imperatore seguono collettivamente il Credo del Calendario secondo il rito svanzico, e fanno capo al Patriarcato di Elevezia e all'Abbazia di San Bonifico, che è dunque il centro più importante della religiosità imperiale (anche se fuori dagli stessi confini dell'Impero), così come San Bonifico è il patrono dell'Impero.

Sotto l'attuale – ventennale – patriarcato di Grimorio IX, la Lega Grigia è divenuta sempre più ricca e perfino le casse imperiali si sono riempite a dismisura dei prestiti offerti dal Tesoro di San Bonifico. Le armate imperiali discese nel Regno negli ultimi mesi al seguito dello Imperatore sono di fatto una sua concessione economica. Lo scopo di Grimorio IX è quello di ottenere il doppio di quanto prestato agli altomanni dal saccheggio delle regioni della Pianura Pagana, magari facendo fortemente abbassare la cresta alle città più ricche e competitive del nord: Tarantasia, Pavida, Lungariva, Bresciamo e Bergascia prima di tutte...

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

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

Di tutte queste vicende e intrallazzi si parla abbondantemente nel manuale Brancalonia - L'impero Randella Ancora: non lasciatevelo sfuggire!



Le ricette di Suor Altomanna

Offerte dalla
Locanda del Malandrino

Rarditi cucinieri, cuoche, erboriste e miracolare, gestori di bettole, tavernieri e osti, con molta fantasia e gli scaffali vuoti, grazie alla nostra Suor Altomanna, la più celebre dispensiera del Convento di Santa Polenta in Tingoli, ecco raccolte per voi le pagine della Gazzetta che vi aiuteranno in più di mille occasioni. Non pozioni e intrugli da acquistare per corrispondenza, ma ricette, segreti di cucina e nuovi modi di preparare e servire mostri, bestiacce e altre magiche componenti!

Lavorare con erbe, saperle mischiare, estrarne le tinture, o addirittura mescerle in pozioni, tonici, distillati e cordiali, non è uno scherzo, e la differenza tra zuppa e pozione, tra ingredienti di magia e di cucina, tra manicaretto e portentoso ritrovato arcano è solo una questione di dosi, componenti e lavorazione.

Avviamo pertanto questa raccolta con una ricetta d'eccezione, che unisce erboristeria, alchimia e abilità da taverniere:

grazie al nostro "patrono", il Cordiale Biondino - Il Torcibudelle che fa impazzire le Donzelle, possiamo oggi diffondere la ricetta di questo tonico d'eccezione, utile in tutte le occasioni.

Nota: è possibile reperire gli ingredienti di tutte queste ricette da un venditore di spezie o un erborista per metà del prezzo di vendita. Per mescere la bevanda è necessaria la competenza in Borsa da Erborista o negli Strumenti da Artigiano (Scorte da Alchimista o Scorte da Mescitore).

TONICO BIONDINO

Peso	Costo
0,25 kg	20 mo

In acqua satura di fricciore alchemico, ed effettuatasi la combinazione (per lo che abbisognano da 5 a 6 ore) scioglietevi lo zucchero ugualmente a freddo, aggiungete tintura, filtrata per carta, dei seguenti ingredienti: Rebarbaro, 2 once; foglie secche di Luparia, 3 once; Bacche della Cicagna, 1 oncia; Erba della Malora, 1 oncia; bacche di Santa Curatela, mezza oncia; Fungo Balengo, mezza oncia.

Aggiungete poi aromi di essenze zagaresi per come li gradite, già distillate e fermentate: il Biondino originale prevede limone, limonastro o beatricotto, mentre le varianti verdi, arancio, rosse e brune sono ottenute dalle essenze di arance, serindotti, scola ed altri agrumi.

Proiettate infine in ogni bottiglia o boccetta una formula di Luce che funga da attivante, turate, legate ed involucrate rapidamente.

Il tonico così ottenuto è limpidissimo e per sapore non conosce rivali tra pozioni magiche, aperitivi e farmacopeie. In tal modo preparato, corrisponde perfettamente all'indicazione del Biondino (pur se in quello vi si aggiungono tante altre erbe la cui esatta natura è segreta), senza cagionare né coliche né malessere, e si può bere sì prima che dopo pranzo, rissa o combattimento, a bicchieri somministrati con un quarto d'ora d'intervallo l'uno dall'altro.

Quando un personaggio beve questo Tonico recupera 1d4 + 1 punti ferita. Inoltre, per 8 ore il personaggio ignora gli effetti di indebolimento e guadagna ispirazione. Il tonico rimane stabile per una settimana, dopo di che perde i suoi effetti benefici rimanendo una semplice bevanda gustosa.

INET MALEBRANCA

Peso	Costo
0,5 kg	3 Gransoldi

Questo elisir di malavita va realizzato con 1 oncia di aleoho santarino e 1 ottavo rispettivamente di zeodazia, genzana, solforone del migliore, reobarbaro fino, sali bianchi e ferrosi, Teriaca fine vortigana e Serindina della più buona.

Si riducano in polvere e si passino al setaccio le prime sei delle suddette componenti, poi si mettano dentro una bottiglia di vetro grosso con la teriaca e la serindina, indi si infonda al di sopra una penta di buono spirito di vino ben raffinato e chiudasi la bottiglia con una pergamena bagnata. Si ponga dunque all'ombra e si abbia l'accortezza di sbatterla mattina e sera fino al nono giorno. Si colo poi il decimo giorno tutta l'infusione nella fiasca desiderata, filtrando il necessario: la preparazione è completa!

Quando un personaggio beve questo distillato, vampe di calore lo colgono dall'interno, la pelle diventa rubizza e barba, capelli e sopracciglia prendono una tinta vagamente rossiccia.

Questo effetto protegge dalle basse temperature e qualunque prova per appurare l'identità del personaggio viene effettuata con svantaggio. Gli effetti del tonico durano 48 ore, al termine delle quali il la peluria torna del colore normale.



ACQUAMORTE

Peso	Costo
0,5 kg	3 Denari

L'Acquamorte è un intruglio originale e peculiare che può fungere da ottimo digestivo dopo un pasto abbondante. La sua principale distinzione dalla più comune acquavite è l'aggiunta, nelle ultime fasi della realizzazione, di ceneri di morti viventi, che donano al distillato un colore nerastro, una maggiore opacità e l'inconfondibile gusto, dolciastro e amarostico allo stesso tempo.

I ricettari più antichi prevedono che il distillatore vada direttamente presso le pire ancora fumanti dove vengono arsi i morti, stacchi membra carbonizzate per metà (e magari che si muovano ancora) e poi proceda in cucina ad ottenere personalmente le ceneri tramite appositi macinini. Ma oggi è molto più pratico procurarsi la materia prima presso ricettatori autorizzati, mattatori, venditori di cadaveri o mercanti paraguli.

Vi occorreranno in ogni caso 1 litro di acquavite non aromatizzata, 4 cucchiaini colmi di ceneri di morto, e 5-6 once di foglie o fiori aromatici essiccati (preferibilmente melissa, assenzio e crisantemo).

Si prepari dunque o si acquisti l'acquavite, possibilmente di vinaccia o di tuberi, e la si versi in un contenitore di vetro a chiusura ermetica, aggiungendo le ceneri dei morti, le foglie e i fiori essiccati.

Si lasci poi riposare il preparato per quaranta giorni, agitando il contenitore senza aprirlo ogni due giorni, per far sì che tutta la cenere si sciolga. Dopo di ciò, si filtri il liquido e lo si versi dentro una bottiglia ermetica, lasciandolo riposare ancora almeno dieci giorni.

Al termine di tale trafila, l'intruglio è pronto e può essere servito in tavola o portato in fiasca durante dei lavori. Il sapore dell'Acquamorte è per molti nauseabondo, ma pare possa aprire la mente di chi la beve o dargli visioni e coraggio.

Quando un personaggio beve questo distillato, recupera 1d4 + 1 punti ferita e deve superare un tiro Salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenato per 1 minuto.

CAFFÈ CORROTTO

Peso	Costo
0,1 kg	8 mo

Il caffè è una specialità nota in tutto il Regno, realizzata a partire da preziosissime bacche importate dalla Soria. Di per sé non ha speciali proprietà anche quando, unito ad altri intrugli, può dare vita a quello che viene chiamato Caffè Corretto. La vera magia avviene però con il Caffè *Corrotto*, ovvero la versione realizzata assieme a Intrugli scadenti. In questo caso, il caffè aggiunto alla miscela limita gli effetti collaterali degli intrugli scadenti, e a volte permette di evitarli.

Per realizzare il caffè corrotto bisogna frantumare i grani secchi con un macinino da cuciniere, in una polvere quanto più possibile fina e impalpabile, per poi versare quest'ultima all'interno di un bricco d'ottone assieme ad acqua fredda e un grano di zucchero.

A questo punto bisognerà mettere il bricco sul fuoco fin quando il liquido all'interno non comincerà a bollire, per poi versare l'essenza in apposite tazzine o dentro speciali flaconi, fin quando il residuo non sia completamente posato sul fondo e la miscela sia tornata a temperatura ambiente.

Una volta rimossa la polvere precipitata, il caffè in "tazza piccola" è pronto.

In caso di "tazza grande", invece, questo è il momento di aggiungere l'intruglio (scadente) che si vuole utilizzare. Se si usa una dose normale di Intruglio, sappiate che è necessario aggiungere altrettanto caffè, se non di due o tre volte l'equivalente della dose.

Esiste anche il caffè scadente, ovviamente, anche se perfino il più miserabile pezzente del Regno si rifiuterebbe di berlo. Invece che a partire da bacche provenienti dalla Soria, questa discutibile bevanda è realizzata da orzo proveniente dall'Alazia. A parte il sapore terribile e il disprezzo sociale, va anche detto che con questo tipo di bevanda gli effetti del caffè corrotto sembrano non manifestarsi...

Quando un personaggio beve questo distillato, può scegliere se assumerlo singolarmente "in tazza piccola", o assieme ad un altro intruglio scadente "in tazza grande". Se una canaglia beve il caffè corrotto in tazza piccola, per un'ora ogni volta che effettua un tiro di iniziativa, un tiro salvezza su Destrezza, o un tiro salvezza su costituzione contro indebolimento, può tirare un d4 e aggiungere il numero ottenuto al tiro. Inoltre il tempo necessario ad effettuare il suo prossimo riposo breve è dimezzato. Se una canaglia beve il caffè corrotto in tazza grande, al momento dell'uso assieme all'intruglio scadente scelto, può tirare un d10 aggiuntivo sulla tabella degli inconvenienti e scegliere il risultato che preferisce.

Se la canaglia non assume un altro caffè corrotto (in tazza piccola o grande) dopo il suo prossimo riposo breve, subisce 1 livello di indebolimento.



SCOMPARI CLASSICO

Peso	Costo
0,1 kg	8 mo

Lo Scompari un liquido di origine prettamente illegale. Anche la sua ricetta latita in modo illegale tra locanda e locanda del Regno da alcuni decenni.

Porre in acqua estratta dalle più alte fonti montane lo giusto spirito che mai deve mancare in qualsivoglia bevanda ed aggiungere a bagno 4 once di frutta rubizza, principalmente agrume. In ordine poi, addurre una tintura di: rabarbaro, 2 once, bacche rosse di Torrigiana, 2 once, erba di Sant'Amaro, 1 oncia. Fondamentali sono la parti di frutta, che conferiscono al liquido un colore rubicondo che distingue lo Scompari da gran parte degli altri alcolici da bettola. Ci sono inoltre varianti in base al gusto e al luogo di creazione, in particolare sulla scelta dello spirito da aggiungersi. Tuttavia miscredente è considerato colui che non aggiunge la Vinaccia di Tauringa.

Oltremonte sono soliti aggiungere altre tipologie di spirito, ma tutti sanno come sono gli stranieri e i loro insalubri gusti. In aggiunta, ivi, è appositamente scelto un altro vino foresto, che infatti genera la nomea tipica nel Regno: lo Scompari Errato.

Altra variante, apprezzabile anche da chi non bazzica le ostie e le locande in maniera costante, è con menta, mezza oncia e due once di zucchero. In questo caso è preferibile un agrume verdognolo in vece dell'arancio.

Servire lo Scompari è assai semplice, in qualsiasi sua variante, in quanto qualsiasi vetreria è sufficiente. Taluni si dice l'aspirino direttamente da bottiglia, ma è sempre consigliabile abbassare il grado d'asprezza con del ghiaccio montano. Tassativo è lo spicchio d'agrume aggiunto dopo aver mescolato con forza. Ancora imbattuto come metodo contro il mal di testa, è apprezzabile anche come lenitivo per il mal di gola grazie alla potente componente aromatica. Tuttavia la somministrazione continua può causare altre reazioni quali: svenimento, apatia, perdita di denaro, sparizione e, il più consueto, alterazione della percezione degli oggetti desiderati. Ossia, qualora abbiate in mente un oggetto che bramate, quello non verrà più visto per qualche minuto dal consumo della bevanda, a meno che non si tocchi l'oggetto con mano.

Se una creatura beve lo Scompari, effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD variabile tra 13 e 15. Al fallimento, la creatura subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) per un minuto. Inoltre, un oggetto che egli desidera risulta invisibile per 10 minuti a prescindere dal risultato del tiro. Infine, per la successiva ora, la creatura ottiene vantaggio alle prove su Carisma (Persuasione) e punti ferita temporanei pari a $1d6 +$ il livello del personaggio. Al termine di essa, perde ogni beneficio e resta solo l'amaro in bocca.



VINO STORICO BARBERO

Peso	Costo
5 kg	100 Gransoldi al barilotto

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

La ricetta del Barbero in sé è sciocca, siccome trattasi d'im bottigliare nei periodi giusti il nettare di vigne appositamente selezionate, diffuse unicamente in alcune contrade del Falcamonte. Tuttavia per ottenere la certificazione di Barbero Storico, i vignaioli che lo realizzano da secoli a questa parte studiano il gusto, l'acidità e la dolcezza degli acini d'uva con

accuratezza maniacale, per poi aggiungervi appena un tocco di serpillo, dragoncello e minorana al momento dell'imbottatura, creando un vino estremamente particolare.

Nell'arco degli ultimi anni, inoltre, da quando questo vino storico è divenuto sempre più acclamato, tale speciale mistura ha attirato l'attenzione anche di contraffattori e imitatori. Per la protezione di tale prodotto, dunque, i nobili fattori e possidenti falcamontesi che possono vantare le vigne e le cantine adatte per la realizzazione della sua versione originale si sono organizzati in modo da difenderne l'onore e il traffico a suon di cazzotti e alabardate, creando il benemerito consorzio dei Vassalli dello Storico Barbero.

Le qualità del Barbero Storico sono innumerevoli ed esso si sposa bene con gran parte dei salumi, dei formaggi e del tipico cibo unto da bettola. Con gli insaccati è infatti amabile, e senza troppa spavalderia può essere gustato da chiunque, anche dai meno avvezzi alla bottiglia. L'effetto però più amato da tutti è il risveglio dei ricordi sopiti in chi ne consuma: memorie e conoscenze che, altrimenti, resterebbero completamente

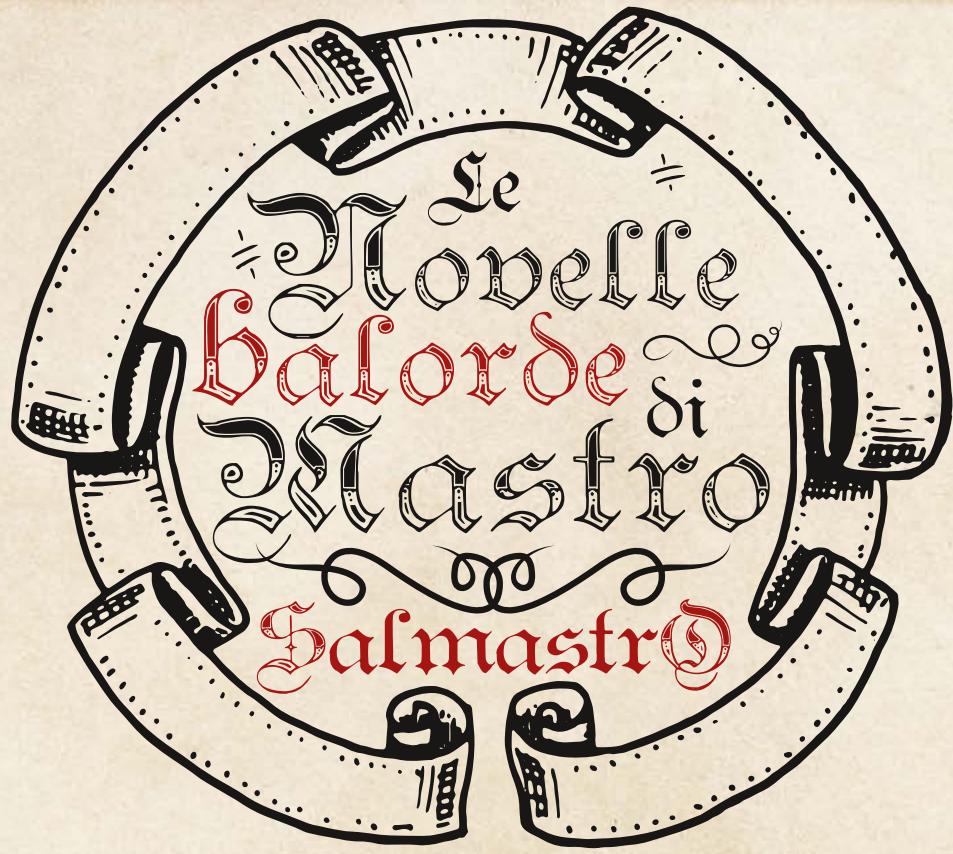


inibite nelle menti colme di ragnatele dei più beceri babbacchioni. Anche il meno erudito dei bifolchi, dopo alcuni bicchieri, può applicarsi a giochi di intelletto come quello della Dama e quello della Regina di Schiaffi, o lanciarsi in dotte disquisizioni accademiche sulla dinastia dei Catozzi o sui Re Desideri del tempo andato.

Si è riscontrato, tuttavia, che i bevitori più accaniti di questo particolare vino spesso cadano in una sorta di aggressività iraconda, soprattutto nei confronti di coloro che compiono insattezze in campo storiografico e araldico. Certi malaugurati incidenti di tal fatta sono avvenuti in alcuni villaggi, le cui case hanno preso fuoco proprio per l'eccessivo parossismo di alcuni consumatori, scaduto in alterchi e discussioni sempre più incandescenti. Perfino alcuni birri si sono dovuti ritirare al passaggio dei consumatori abituali di Barbero, che, al coro di "Erano dei re e i re si decapitano" oppure "Il maglio spacca e sbriciola le teste dell'incolti", si scavagliavano nella rissa contro chi pronunciava svarioni nelle materie istoriche e cavalleresche.

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





Nenite, sedetevi qui attorno, giovani Balordi. Stasera vi racconterò la vicenda di Capitan Spaventa e della sua bella Rosaspina, e della Fantasma del Mare che li uccise entrambi!

La Fantasma del Mar delle Ombre

La Fantasma del Mar delle Ombre è la prima delle *Novelle Balorde* di Brancalonia, una collezione di avventure brevi da utilizzare come spunto per dei Lavoretti molto semplici, magari tra uno scenario principale e l'altro, come incontro durante un viaggio o intermezzo tra gli episodi di una campagna.

In particolare, le *Novelle Balorde di Mastro Salmastro* sono tutte ambientate tra i Sette Mari e Mezzo del Regno e possono essere utilizzate anche come imprese della Balorderia, sotto il comando di Capitan Edvige Baffanera (vedi più avanti l'avventura *Per un pugno di luppoli*).

LA NOVELLA BALORDA

Narrano i nostromi di Ausonia che Capitan Spaventa fosse un ufficiale tracotante e pieno di sé, e che si credesse un grande sciuafemmine, quando in effetti era un navigatore mediocre, un modesto affarista e un abitudinario consumatore di amore mercenario. C'era però una cosa che lo elevava dalla media dei capitani di lungo corso come lui: il suo nobile amore per la bella Rosaspina. Questa gentile donzella era la figlia del più ricco armatore di Borgo Guiscardo, e Spaventa, che lavorava per lui, stava da tempo accumulando denaro e agiatezza per poterla sposare. Giunto quasi al culmine delle sue imprese commerciali, tra alti e bassi, Spaventa tentò un ultimo affare molto redditizio sulla tratta per Gibralcanda che avrebbe dovuto finalmente farlo diventare ricco e ammirato: un carico d'argento consegnato per la guerra dall'Emiro e diretto ai nobili di Ausonia.

Durante questo viaggio, tuttavia, la Fantasima del Mare che infesta le acque occidentali lo vide dai flutti e si innamorò di lui. Gelosa di Rosaspina, per averlo per sempre con sé, la Fantasima fece naufragare la sua nave e inabissare tutto il carico. Impazzito dalla furia, Spaventa si gettò fuoribordo per combattere la perfida Fantasima, perdendo la vita tra le acque tempestose. All'altro capo del mare, a Borgo Guiscardo, Rosaspina venne a sapere cosa era accaduto, si gettò in mare da una rupe e scomparve a sua volta tra le onde.

Da allora, la nave maledetta è proprietà della Fantasima, che la fa emergere dalle onde una volta ogni tredici lune, il giorno del naufragio, attorno alla Zanna della Pescecagna.

L'argento dell'emiro di Gibralcanda è ancora nella stiva, ma al timone, in eterna pena, c'è il fantasma di Capitan Spaventa, che cerca invano di raggiungere Borgo Guiscardo prima che la sua bella si uccida per lui. Ma il sogno di Capitan Spaventa dura solo poche ore e all'alba il veliero torna tra le onde...

IL SEGRETO

La realtà è molto differente dalle balorde leggende dei nostromi di Ausonia. Capitan Spaventa non era innamorato della figlia dell'armatore, anzi non esiste alcuna figlia dell'armatore in questa storia. Rosaspina era in realtà la sua nave, un veliero eccezionale con una incredibile peculiarità: la sua polena era costituita da Legno Turchino, ed era una nocchiera senziente che avrebbe dovuto guidare al meglio la nave... vero e proprio esperimento voluto dall'armatore in questione per vedere se la cosa potesse funzionare e applicarlo poi ad altre sue navi.

L'unico a bordo a conoscere questo segreto era Spaventa, che prese pian piano a trascorrere molte ore a prua, assieme alla Polena, parlandole e scherzando. Per questo motivo, la nave pian piano si innamorò del capitano, ma per Spaventa questa simpatia reciproca non poteva portare a nulla di stabile, o ad alcun futuro assieme. Un giorno, durante la tratta dell'argento (quella sì, davvero avvenuta), Spaventa si lasciò sfuggire con Rosaspina che con quell'ultimo viaggio sarebbe diventato ricco e si sarebbe ritirato sulla terraferma. Folle di gelosia, Rosaspina compì un atroce gesto: si scagliò contro la Zanna della Pescecagna, si fracassò contro le rocce e fece affondare la nave. Lasciò andare l'equipaggio, ma avvinghiò col sartiam Spaventa, che annegò con lei.

Adesso Rosaspina è la Fantasima del Mare. La nave che emerge è completamente intrisa della sua triste e rabbiosa volontà, lei risiede gemente con l'argento nella Stiva, e lo spettro di Spaventa è soggetto alla sua volontà e per sempre vincolato alla nave.

Per donare la pace ai due mentecatti, l'unico modo è ritrovare i resti dei corpi di Spaventa e Rosaspina, nelle acque attorno alla Zanna della Pescecagna, e riportarli a bordo o bruciarli insieme.

L'argento d'altra parte è cosa vera: se le canaglie riescono a risolvere (in un modo o nell'altro) la folle storia d'amore tra polena e capitano smargiasso, potranno portarsi dietro gli ultimi lingotti rimasti, quelli che non sono scivolati in mare

dalla faglia allo scafo. Sono 1d8+2 lingotti d'argento, ciascuno del valore di 500 monete d'argento.

IL LAVORETTO

Quest'avventura si svolge tutta a bordo del Rosaspina, nella notte della Luna Nuova del Pescicorno, e sul fondale attorno alla Zanna della Pescecagna. Per caso o per volontà di accaparrarsi l'argento, la nave delle canaglie si trova al momento giusto vicino allo scoglio del naufragio, e a Mezzanotte il Rosaspina emerge dal mare.

Il Condottiero può mettere in scena gli eventi del Lavoretto nell'ordine logico che preferisce. In un caso o nell'altro, alle prime luci dell'aurora, il Rosaspina tornerà in mare per un altro anno...

MONTARE A BORDO

Per salire a bordo e iniziare l'avventura, le canaglie possono provare ad accostare la nave con una barca e scalare la fiancata superando una prova di Forza (Atletica) con CD 12, lanciarsi a bordo dal ponte della propria, chiedere cortesemente che venga gettata una scala superando una prova di Carisma (Persuasione) con CD 14 (in questo caso sarà il Capitano a srotolarla) e così via. In ogni caso, lungo la murata si scorge la targa in bronzo del nome della nave, coperta però di incrostazioni e illeggibile. Se qualcuno osa spingersi fin lì e ripulire la scritta, leggerà "Rosaspina".

IL RELITTO

Il Rosaspina casca in pezzi e subito dopo l'emersione è anche coperto di acqua e alghe, umido e scivoloso. Non vi è nulla di particolare a bordo e tutto è rovinato dai decenni trascorsi in fondo al mare, a parte gli elementi descritti di seguito. Esaminando la nave, le canaglie possono capire che muoversi su di essa può essere problematico superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 14. La nave è considerata terreno difficile e quando una creatura impreparata si muove su di essa per la prima volta in un turno, deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 8, altrimenti cade a terra prona. Inoltre la struttura della nave è molto instabile ed è facile che il legno marciò si spezzi sotto il peso eccessivo delle canaglie più pesanti. Stessa cosa avviene arrampicandosi sull'unico albero rimasto, completamente cadente.

CIME MALMOSTOSE

Le cime, il cordame e le sartie utilizzate per trattenere e far annegare il Capitano sono ancora pervase di volontà malevola: chiunque entri in contatto con esse ne ripristina la furia, (vedi **sartiam malefico*** a pagina 57).

LA POLENA

Chi si sporge a prua noterà i resti distrutti della Polena. Un'incisione a coltello fatta all'attaccatura dice "Spaventa e Rosaspina" con un cuore trafitto da una scimitarra d'arrembaggio.

IL TIMONE

La ruota del timone è completamente scardinata dalla trasmissione, e così la barra di poppa è fissa e completamente inclinata verso babordo. In questo modo, il veliero può solo ruotare all'infinito intorno alla Zanna della Pescecaigna. Quello che sembra un problema, se le canaglie credono alla Leggenda, è in realtà voluto dalla Fantasima e dal Capitano. Provare a sistemare la barra di poppa e il timone per dirigere verso qualsiasi altra destinazione causa solo la furia di Rosaspina.

Se si avvicinano al timone, è qui che si manifesta il Capitano (usa le statistiche del **fantasma**), eternamente intento a ruotare avanti e indietro il timone senza ovviamente provocare alcun effetto.. Non è ostile all'inizio e parlandoci è possibile capire qualche dettaglio in più sulla questione, ma ancora non si sbottonerà più di tanto.

LA CABINA DEL CAPITANO

Questo è uno dei luoghi meglio conservati della nave e quasi completamente a tenuta stagna. Peccato che ogni volta, in un anno di permanenza sotto il mare, si riempia comunque di acqua gelida, e che aprendo la porta una cascata d'acqua si riversi sulle intrepide canaglie. La porta può essere forzata superando una prova di Forza (Atletica) con CD 20, scassinata superando una prova di Destrezza con CD 16 utilizzando arnesi da scasso, oppure aperta con la Chiave del Capitano, che si trova sullo scheletro di Spaventa.

Dentro ci sono delle cassapanche e dei cassetti a tenuta stagna. Dentro uno di essi c'è anche il Diario di Bordo, ben conservato. Studiando il diario si può scoprire che:

- Rosaspina non è una persona ma il nome della nave.
- Spaventa si riferisce sempre a una "Lei", che lo aiuta nella navigazione, ma anche un po' lo assilla.
- Il carico d'argento è ben riposto a bordo, nella stiva.
- L'ultima pagina spiega che "Lei" si è arrabbiata con lui e adesso si sta dirigendo contro gli scogli... "Sembra del tutto impazzita!"

Se le canaglie leggono il Diario e ancora non ci capiscono nulla, in quel momento appare il Capitano, triste, e spiega ogni cosa sia accaduto davvero.

Nella Cabina si trovano anche degli Strumenti da Navigatore in buone condizioni, una mappa del tesoro del bigatto (o la mappa di un tesoro differente se hai già giocato l'avventura *Il Tesoro del Bigatto*) e la Chiave della Stiva.

PONTI INFERIORI

I ponti sono umidi e marcescenti e non c'è nulla da recuperare. Se il Condottiero lo desidera, una **piovra gigante** potrebbe aver preso alloggio ai ponti inferiori e così dare un po' di filo da torcere alle canaglie.

LA STIVA

La porta della stiva è ancora ben serrata e ha una pesante blindatura. Può essere forzata superando una prova di Forza (Atletica) con CD 20, e scassinata superando una prova di

Destrezza con CD 16 utilizzando arnesi da scasso, ma la chiave giusta è nella Cabina del Capitano.

Dentro la Stiva si trova una enorme falla, che non inghiotte il veliero perché tenuto su dalla stregoneria di Rosaspina. Qualunque personaggio che veda la falla può capire che l'intera nave non affonda solamente grazie ai poteri di Rosaspina, superando una prova di Intelligenza (Arcana o Indagare) con CD 13. Vi è inoltre qualche lingotto d'argento rimanente (gli altri sono persi da decenni sul fondo del mare) e la confinata stessa.

LO SCOGLIO DELLA PESCECAGNA

Questo faraglione è infido e pericoloso per le navi comuni, ma la nave fantasma può avvicinarsi senza problemi. Poco sotto la superficie, tra rocce e spuntoni sottomarini, ci sono lo scheletro di Spaventa e la Polena spezzata avvolti da alghe verdi. In un ultimo tentativo di salvarsi, o forse in un ultimo momento di amore e pentimento, Spaventa ha raggiunto la Polena spezzata, vi si è abbracciato ed è annegato assieme a lei. Per raggiungere quei miserabili resti, le canaglie devono nuotare fino ad essi immersendosi nell'acqua gelida. Se il Condottiero lo desidera, può inserire qui anche la Pescecaigna in persona... ovvero una vecchia **piovra gigante** (potrebbe essere la stessa che si trova nei Ponti Inferiori o la "madre" di quella).

CONCLUSIONE

Ci sono principalmente tre modi di risolvere questo Lavoretto, a parte morte e fallimento.

Quello stupido: combattendo la Fantasima e il suo Capitano fino a sconfiggerli ed esiliarli dal mondo per un anno. In quel caso si possono prendere i lingotti al volo prima dell'inabissamento della nave e fuggire. Ci sono solo 3 round per farlo. Durante il primo round la nave si inclina e comincia a sprofondare. Per muoversi sulla nave i personaggi devono superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10, altrimenti cadere a terra proni. Durante il secondo round, abbondanti quantità d'acqua entrano da ogni buco della nave, la CD delle prove per rimanere in piedi sale a 12. Durante il terzo round la nave è quasi interamente sprofondata ed è necessario nuotare per muoversi. All'inizio del quarto round la nave si inabissa e i personaggi rimasti all'interno precipitano nelle profondità assieme alla nave.

Quello scaltro: recuperando i resti di Rosaspina e Spaventa e dando loro fuoco, cancellando così per sempre la maledizione. Anche in questo caso la nave inizia subito a inabissarsi (vedi punto precedente per quanto riguarda la fuga scomposta).

Quello bonaccione: recuperando i resti di Rosaspina e Spaventa e mostrandoli loro... facendo capire che in realtà il Capitano amava davvero la Polena. Adesso che sono entrambi fantasmi e hanno una nave tutta per sé, potranno lasciarsi alle spalle la maledizione e navigare per sempre sul Mare delle Ombre, sulle rotte dell'amore... In questo caso, non c'è fretta per raccogliere i lingotti e tornare a bordo della propria nave.

E alla via così!

LA FANTASIMA DEL MAR DELLE OMBRE

Rosaspina è la Polena della nave che porta il suo nome, ed è anche nota come la Fantasima del Mar delle Ombre.

Usa le statistiche del **confinato**** di Magnitudo 1 (Affogamento Spettrale).

Rosaspina ha i tratti rigidi, le mani bloccate lungo i fianchi e i movimenti legnosi. Inoltre appare solo fino al torso, mentre la parte sottostante sembra legno spezzato.

La sua prima reazione all'invasione delle canaglie sulla sua nave è di sorpresa e di stizza. Se trattata in maniera accomodante, tuttavia, è pronta a sciogliersi e a rivelare la sua parte di verità, nonché come spezzare la maledizione che la lega a Spaventa. Se qualcuno prova a prendere i lingotti contro il suo volere, ovviamente, la Fantasima del Mar delle Ombre gli si scagliera contro con tutti i propri poteri.

SARTIAME MALEFICO

Non morto Grande, Neutrale Malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 103 (10d10 + 48)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Abilità Furtività +2

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

Linguaggi -

Sfida 4 (1.100 PE)

AZIONI

Multiattacco. Il sartiame malefico effettua due attacchi con schianto. Se entrambi gli attacchi colpiscono un bersaglio di taglia Media o inferiore, il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire) e il sartiame malefico usa Avviluppare su di lui.

Schianto. Attacco con Armi da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Avviluppare. Il sartiame malefico avviluppa una creatura di taglia Media o inferiore da esso afferrata. Il bersaglio avviluppato è trattenuto e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 all'inizio di ogni turno del sartiame malefico, altrimenti subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se il sartiame malefico si muove, il bersaglio avviluppato si muove assieme a lui. Il sartiame malefico può avviluppare soltanto una creatura alla volta.





Benite, sedetevi qui attorno, giovani Balordi. Stasera vi racconterò la vicenda di Capitan Spaventa e della sua bella Rosaspina, e della Fantasma del Mare che li uccise entrambi!

Il Convento delle Zitellonie Prima Monache. Poi Demonie

Il Convento delle Zitellonie - Prima Monache, Poi Demonie è la seconda delle *Novelle Balorde di Mastro Salmastro*, tutte ambientate tra i Sette Mari e Mezzo del Regno e che possono essere utilizzate anche come imprese della Balorderia, sotto il comando di Capitan Edvige Baffanera (vedi l'avventura *Per un pugno di luppoli*).

Inoltre, *Il Convento delle Zitellonie* può essere inserito nell'avventura *Il Carnevale Rosso* come ulteriore espansione di quel lavoretto (vedi il *Macaronicon*). Entrambi gli scenari sono stati realizzati da Umberto Pignatelli.

LA NOVELLA BALORDA

Le Zitellonie, protette da Santa Zitellona, erano un ordine monastico che raccoglieva povere derelitte di Vortiga e offriva loro i benefici di una rigida clausura.

Circa un secolo fa, durante una celebre invasione della città da parte dei pagani dell'entroterra, il loro convento fu invaso da predoni che pensavano di mettere le mani su oro e donne per soddisfare i propri bassi istinti, ma che infine non vi trovarono nulla: le monache erano scomparse nel nulla con tutte le loro ricchezze...

Le pie donne della città raccontano che il miracolo fu intercessione di Santa Zitellona in persona, che dal Firmamento discese a salvare le sue amate seguaci, traendole con sé nel Settimo Cielo, per una eternità di gioia e sollievo.



E tuttavia, alcune voci insistono che di sicuro Santa Zitellona e Domineddio non avrebbero avuto di che farsene dei tesori terreni, dei doni votivi e delle reliquie del convento, quindi se i pagani non li hanno trovati e le suore non le hanno portate con sé nei cieli, esse devono per forza trovarsi ancora da qualche parte nel monastero abbandonato...

IL SEGRETO

Come sempre, la realtà è molto differente dalle balorde leggende tramandate dalle pie donne e dai barcaioli di Vortiga. Quello che nessuno sa, è che le monache, guidate dalla Badessa Samorona, non se ne sono mai andate dal monastero: sotto di esso infatti si cela un sotterraneo segreto, raggiungibile tramite un passaggio nascosto sotto l'altare della chiesa. Il sotterraneo ha una seconda uscita che sbuca direttamente in un magazzino abbandonato nei pressi di un molo, chiuso da decenni da una vecchia grata arrugginita.

Comunque le monache non si salvarono: i sotterranei erano e sono infestati dal Fungo delle Catacombe, che ha finito per avvelenarle tramite l'aria stantia di quei recessi. Addormentatesi in un sonno allucinatorio dopo aver inalato per ore quegli

effluvi, le Zitellonie scivolarono senza dolore nel freddo della morte, trasformandosi negli inquietanti Guli che ancora infestano questi luoghi.

I - IL CONVENTO DELLE ZITELLONIE

Che le canaglie giungano qui dalle calli di Vortiga o dai sotterranei, una rapida ispezione del convento rivela solo macerie e rovine già saccheggiate da tempo.

Il convento è ampio e ombroso, e si vede che è stato abbandonato da molti anni. Un paio di grossi castagni ormai inselvatichiti sono cresciuti così tanto da spezzare le pietre del lastricato. Da fuori si può vedere che l'edificio è in parte crollato e rimane in piedi soltanto la parte frontale.

L'unico ingresso ancora agibile conduce alla chiesa del convento. L'interno giace in totale abbandono, i muri sono scrostati, e le panche di legno sono ridotte a un cumulo di legno tarlato. Gli arredi preziosi sono stati portati via da barbari ormai dimenticati a parte una pala d'altare raffigurante la santa, che giace riversa al suolo al suolo: il fato beffardo ne ha deturpato i lineamenti che ora riportano due grossi baffoni di muffa sul volto. Le due fonti consacrali sono piene di detriti,

IL CONVENTO DELLE ZITELLONNIE



ma in quella nord sepolta nel fango si trova un rosario di Santa Zitellona con incluso un pendente a forma di croce che può essere trovato con un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12. Il pendente è un doppione appartenu- to a Sorella Tesoriera, che permette di disattivare la trappola del Corridoio della Morte (Area 2).

L'altare nasconde un passaggio segreto che può essere individuato con una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 10 , che si apre sbloccando un fermo nascosto sulla base dell'altare con una prova di Forza (Atletica) con CD 12. Il passaggio rivela una scala che conduce alle catacombe (Area 2).

L'uscita sbarrata del monastero si apre dall'interno con facilità, se la cricca vuole uscire e ritrovarsi a Vortiga.

2 - CORRIDOIO DELLA MORTE

Un corridoio buio e stretto, che conduce in superficie, fetente di muffa e dai muri coperti di trasudo ocra. Il pavimento, attorno al centro del corridoio, è ingombro dagli antichi scheletri di alcune monache che, spinte dalla fame, disobbedirono alla badessa finendo uccise da una letale trappola a pressione, che funziona ancora e si attiva non appena qualcuno calpesta il terreno del corridoio, liberando esalazioni corrosive da impercettibili fessure presenti sulle pareti. È possibile scoprire la trappola superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 o Intelligenza (Indagare) con CD 10. Se la trappola viene innescata, ogni creatura presente all'interno del corridoio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14, altrimenti subisce 2d10 danni da acido. Una prova di destrezza con CD 15 effettuata con successo usando gli arnesi da scasso consente di disinnescare la trappola.

Esiste un altro modo per disattivare la trappola: sulla parete, in prossimità dei volti di Santa Zitellona, è presente una serratura. Se la cricca è in possesso del rosario nascosto nell'Area 1, con un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 11 una canaglia capisce che la croce del pendente ha le dimensioni perfette per essere inserita nella serratura. Inserendo e girando la croce la trappola viene automaticamente disattivata (o riattivata).

La trappola corrosiva non è l'unico pericolo di quest'area: sul soffitto si cela un una **schifezza gialla** (usa le statistiche del **cubo gelatinoso**) in agguato. Frugando tra gli scheletri delle monache non si trova nulla di interessante, a parte resti di abiti talari e la conferma che erano tutte donne (dalla forma del bacino).

3 - STANZA DEI SUSSURRI

Questa stanza non sembra essere molto stabile: le pietre delle pareti e del soffitto a volta sono in parte smosse, creando un numero di piccolo buchi neri, popolati da topi che corrono via spaventati al primo palesarsi di esseri viventi, con un forte scalpiccio. In realtà il suono non è causato dai topi, ma dalle anime inquiete di alcune delle monache morte qui. Per ogni minuto che le canaglie passano nella stanza possono sentire

una delle voci della tabella dei sussurri:

d6	Sussurri
1	"Abbiamo fame..."
2	"Vi scongiuro badessa, lasciateci uscire, meglio l'oltraggio che la morte..."
3	"La badessa ha la chiave... solo lei!"
4	"Santa Zitellona, proteggici tu!"
5	"Lo scriverò... perché non sia dimenticato."
6	"Padre mio, perché mi hai portato qui? Volevo soltanto un marito..."

4 - BIBLIOTECA SOTTERRANEA

La porta di questa stanza è chiusa a chiave e la serratura è tutta arrugginita, è possibile sfondarla superando una prova di Forza con CD 18 o scassinarne la serratura superando una prova di Destrezza con CD 12 usando gli arnesi da scasso. All'interno si trova una piccola biblioteca, ottenuta spostando velocemente i libri più preziosi dal piano di sopra a quello di sotto. Al centro della stanza si trova un leggio con sopra un messale miniato in fase di completamento (valore di 2 mo), vari strumenti da miniatore e una candela spenta. Il messale è l'ultima opera di Sorella Miniatura, una delle monache ormai defunte, che avrebbe voluto scappare ma è stata fermata dalla badessa. La donna ha lasciato un indizio per una via di fuga, nascosto in una quartina in versi liberi scritta a carboncino sul margine dell'ultima pagina. Essa recita:

Se di andar senti l'ardore,
segui il fiore dell'amore
accarezza il viso della tomba piangente
e non temere l'ombra avvolgente.

Le librerie sono dieci scaffali diversi, alti fino al soffitto. Ognuna delle librerie riporta un pregiato intarsio raffigurante (in ordine orario): un gheppio in volo, una rosa, un albero di mandorle, il martirio di Santa Zitellona, le costellazioni, il miracolo delle due fave, il bastonamento del cane di gesso, un albero di castagno, una margherita, una colomba. Dietro lo scaffale della rosa si trova una porta segreta, individuabile superando una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 20, ma non è necessario nessun tiro se le canaglie hanno capito l'indizio della seconda riga della quartina (il fiore dell'amore ovvero la rosa). Il passaggio segreto all'interno conduce vicino alla sala delle Tombe Antiche (8), dove si può sfruttare la seconda parte della quartina per raggiungere l'uscita.

Frugando nella libreria e superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18, è possibile trovare anche una pergamena di faro di speranza e una pergamena di preghiera di guarigione.

5 - EBANISTERIA

In questa stanza Sorella Marangona, la monaca falegname del convento, fabbricava le bare di legno delle consorelle (che si trovano nell'Area 8). C'è ancora una bara in costruzione, piuttosto grossa, destinata a Sorella Cuciniera, purtroppo mai terminata a causa della morte di Marangona. La cassa è appoggiata su un cavalletto al centro della stanza, mentre il coperchio, non finito, è appoggiato al muro. La maschera mortuaria, è veramente molto realistica nel suo rappresentare una donna dal volto grassoccio. In realtà la maschera è una marotta, un oggetto senziente e parlante, in quanto fabbricata con un pezzo di legno turchino che Marangona ricevette da suo fratello. La maschera ha una gran parlantina, si "attiva" in presenza delle canaglie facendo loro mille domande.

La marotta sa vita, morte e miracoli di tutto il convento e delle sue catacombe, compreso il fatto che Sorella Miniatura aveva scoperto un modo per uscire evitando la porta chiusa dell'Area 6. Conosce inoltre un segreto ancor più prezioso, ovvero la locazione del tesoro del Convento, che si trova nascosto nell'intercapedine segreta nell'altare dell'Area 7.

Rivelerà la posizione del tesoro soltanto se le canaglie acetteranno di rimuoverla dalla bara e portarla via con loro. Per separare la marotta dalla bara è necessario superare una prova di Destrezza con CD 16 utilizzando strumenti da intagliatore o da falegname. La Maschera della Cuciniera è un'inguaribile chiacchierona, un po' saccente, ma espertissima di cucina e di barzellette sconce (dove le abbia imparate, non si sa). Se la cricca non ne può più, può venderla per 20 mo.

6 - SALA DELLE MONACHE

Questa grande stanza è illuminata dalla tenue luce di alcune candele alle pareti. Al centro fa bella mostra di sé un massiccio tavolo di castagno, con dodici sedie e uno scranno, probabilmente riservato alla Badessa, all'estremità est.

La stanza presenta due porte: un massiccio portale di legno borchiatto chiuso a chiave (per scassinare la serratura è necessario superare una prova di Destrezza con CD 22 usando gli arnesi da scasso), ed una seconda porta, anch'essa chiusa ma non a chiave. La stanza ospita le monache del convento, o almeno quello che sono diventate. Avvolte nelle loro tuniche nere, le pie donne infatti sono morte a causa del Fungo delle Catacombe e ritornate in questo mondo come non morti. Non se ne rendono conto e conservano una certa intelligenza. Per questa ragione non sono automaticamente aggressive: continuano a pregare e a ripetere le azioni compiute in vita, pur senza dimenticare la fame che le attanagliava. Per ognuna di esse (vedi più avanti) vi sono una coppa e un piatto di argento, mentre per la badessa, seduta a capotavola, vi sono una coppa e un piatto d'oro (valore totale 3 mo). Le monache, pur essendo **guli***, non emanano il tipico fetore di quei mostri. Poiché le leggi religiose dell'ospitalità lo impongono, le monache invitano la cricca a unirsi con loro alla preghiera e al pasto, peccato che nel piatto ci sia soltanto una grossa dose di Fungo delle Catacombe (vedi Area 7). Le monache parlano poco, a

parte la Badessa Samorona, un donnone grande e grosso con un mazzo di chiavi alla cintola e un robusto randello chiodato al fianco, la quale chiede alle canaglie del mondo di fuori (ma non ha alcuna intenzione di tornarci). Non si rende conto di quanto tempo sia passato dalla propria autoreclusione, crede soltanto qualche settimana e ogni tentativo di convincerle ad uscire sarà accolto con un netto rifiuto, come anche ogni riferimento ad un passaggio per la darsena, la cui esistenza la Badessa nega (anche se una monaca occhieggia verso il portone ad est se nominato). Al termine del pasto, inizia il vero banchetto: le monache (esclusa la Badessa), turbate dalla presenza della carne viva, si lanciano sui nostri con le peggiori intenzioni! Le **Monache di Santa Zitellona*** sono numerose (due più il numero delle canaglie) ma possono essere tenute a bada con della carne fresca o altre gustose vettovaglie (ad esempio con i Salami di Cacciatorina che è possibile trovare durante l'avventura *Il Carnevale Rosso*): basta gettare del cibo a terra e le monache inizieranno a combattere tra di loro per afferrarlo e mangiarlo, attività che le impegnà per 1 round per ogni porzione di cibo. La **Badessa Samorona*** invece non è colpita da tale potere e attacca le canaglie con forza ed efficacia menando fendentì con il *Mazza-randello di Santa Zitellona**.

Le chiavi alla cintola della Badessa aprono il portone ad est.

7 - CAPPELLA DEI FUNghi

Questa era la cappella sotterranea del Convento, dove si officiavano i funerali e altri riti sotterranei. È molto antica e la navata era impreziosita da un grande dipinto raffigurante il martirio di Santa Zitellona. Purtroppo negli anni una malefica muffa, il Fungo delle Catacombe, complice una perdita d'acqua ha totalmente rovinato l'opera che ora è coperto da uno strato muffoso spesso più di un braccio, che ha addirittura inglobato parte dell'altare. Il fungo di per sé non è pericoloso, ma è tossico. Se una canaglia ingerisce parte del fungo deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 altrimenti subisce svantaggio a tutte le prove di Forza e Destrezza per 1d6 giorni. Le monache hanno preso l'abitudine di mangiarlo, per placare la loro fame perenne, e questo ha aiutato il misterioso processo verso la non morte. L'altare, un blocco di pietra grezza, nasconde uno scomparto segreto la cui esistenza è nota soltanto alla Badessa e alla Maschera della Cuciniera (vedi Area 5), ma può essere trovato superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 18. Nello scomparto segreto si trovano alcuni preziosi (ex voto), monete di piccolo taglio, un cilicio penitenziale d'oro, un medaglione vitreo contenente una reliquia della santa e un breviario di preghiere contro le tentazioni della carne rivestito in avorio (il valore totale del tesoro ammonta a circa 250 mo).

8 - TOMBE ANTICHE

Questo ampio stanzone dal soffitto basso è soltanto il primo di una serie contenente le salme delle monache morte nei secoli nel monastero. Purtroppo un crollo nel corridoio sud impedisce l'accesso al resto del complesso. Alle pareti ci sono vari sarcofagi di pietra, chiusi da coperchi di pietra o di legno, finemente intarsiati per rappresentare le fattezze della monaca:

Sarcofago

Sarcofago della Piangente. Questo sarcofago raffigura una monaca in lacrime, Sorella Sconsolata. All'interno è vuoto, ma il fondo nasconde un passaggio segreto che può essere trovato superando una prova di Intelligenza (Indagare) CD 15, (la prova non è necessaria se la cricca ha letto la quartina di Sorella Minatoria nell'Area 4).

Sarcofago Incatenato. Questo sarcofago dal coperchio liscio e senza fregi è tenuto chiuso da una robusta catena con lucchetto. È possibile spezzare le catene superando una prova di Forza con CD 20 o scassinare la serratura superando una prova di Destrezza con CD 14 usando gli arnesi da scasso. La chiave del lucchetto è tra quelle alla cintola della Badessa. All'interno è chiusa **Sorella Invasata***, una Monaca di Santa Zitellona ferocissima che attacca chiunque la liberi.

Sarcofago Ridente. La tomba di Sorella Gaudolona, oltre al corpo minuto della donna, cela una letale trappola: una lama lunga un metro e mezzo che scatta fuori da una fessura se qualcuno sposta il cadavere. Scoprire la trappola richiede un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 o di Saggezza (Percezione) con CD 15. Se una canaglia fa scattare la trappola e si trova entro 1,5 m dal sarcofago deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 altrimenti subire 2d8 danni taglienti.

Sarcofago della Devota. Il sarcofago di Sorella Ba-ciapile rappresenta una donna con le mani giunte in preghiera e l'espressione devota. Il cadavere essiccato all'interno reca due anelli d'argento gemelli uno per mano. Sono piuttosto preziosi (20 mo l'uno).

Al centro della stanza si trova l'ossario, dove periodicamente vengono poste le ossa più antiche prese dai sarcofagi per far posto alle salme più recenti. Il coperchio dell'ossario è un lastrone di pietra finemente intarsiato e alzarlo richiede quattro persone. All'interno vi sono soltanto ossa senza valore.

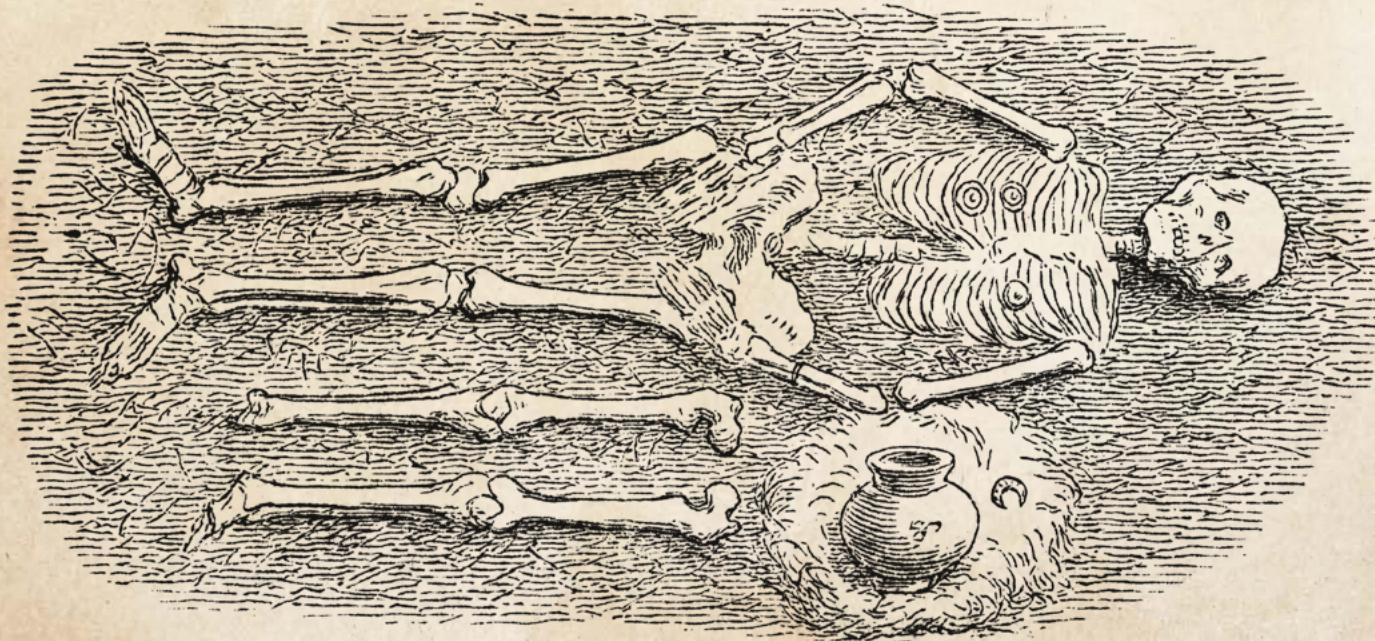
9 - PASSAGGIO PER LA DARSENA

Questo corridoio termina con una robusta grata di metallo arrugginita, che dà su un canale di scolo. La grata può essere spezzata con estrema facilità e risalendo il canale, la cricca può raggiungere la Darsena.

CONCLUSIONE

Che le canaglie in fuga da Vortiga siano riuscite a raggiungere il passaggio per la darsena o che abbiano trovato il tesoro per cui erano giunte qui dal mare, il Lavoretto può dirsi terminato solo quando saranno scappate dal sotterraneo del convento e avranno raggiunto l'imbarcazione che le può portare in salvo.

E alla via così!



BADESSA SAMORONA DEL CONVENTO DELLE ZITELLONE

Questo donna arcigno in vita ha tenuto saldamente in pugno le monache del Convento delle Zitellone, manten-

do la disciplina con frequenti nerbate della *Mazza-randello di Santa Zitellona**, simbolo della sua carica. Nella morte, è rimasta tale e quale per quanto ad alterigia e voglia di distribuire randellate.

BADESSA SAMORONA DEL CONVENTO DELLE ZITELLONE

Non morto medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 13

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	16 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	6 (-2)

Immunità ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 11, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Tanfo di Gulo. I guli del Regno 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 alla puzza di gulo per 24 ore.

Tonaca di Smorza. L'effetto del **Tanfo di Gulo** si sprigiona solo dopo che la monaca è stata colpita da un attacco.

AZIONI

Multiattacco. La Badessa Samorona effettua due attacchi in mischia.

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

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, 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.

Mazza-randello di Santa Zitellona. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m. Colpito: 10 (3d4 + 3) danni contundenti.



MONACA DI SANTA ZITELLONA

Vestita di nero, il viso incartapecorito sembra solo quello di una donna molto anziana, mentre invece si tratta di un cadavere tornato in vita. Il tipico fetore da gulo è tenuto a bada dal pesante vestito.

Utilizzare le statistiche del **gulo*** a p. 148 di questo volume, con la seguente modifica:

Tonaca di Monza. L'effetto del **Tanfo di Gulo** si sprigiona solo dopo che la monaca è stata colpita da un attacco.



SORELLA INVASATA

Non morto medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 14

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunità ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Tanfo di gulo. I guli del Regno 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 alla puzza di gulo per 24 ore.

AZIONI

Multiaattacco. La Sorella Invasata effettua due attacchi in mischia.

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

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, 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.

NUOVI OGGETTI MAGICI

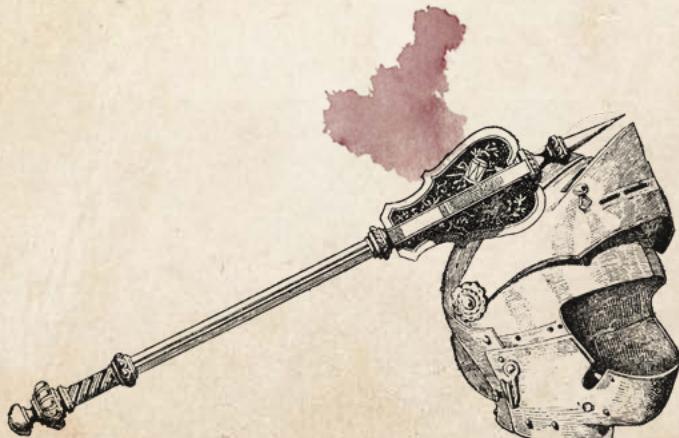
MAZZA-RANDELLO DI SANTA ZITELLONA

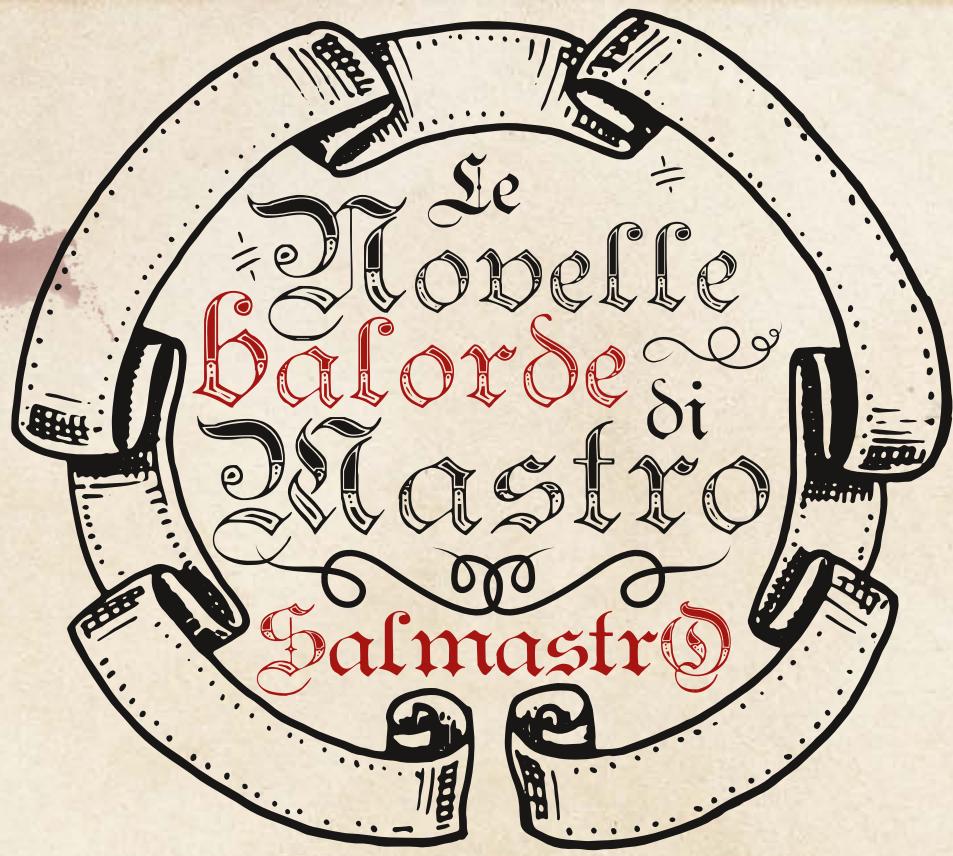
Arma magica (randello), molto raro

Questo randello magico, che si dice sia stato usato nel martirio della Santa, è fabbricato con un legno sconosciuto ma durissimo. Il personaggio ottiene un bonus di +1 al colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica.

L'arma possiede la proprietà da lancio con una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri. Subito dopo un attacco a distanza, l'arma torna in volo in mano al personaggio.

In Nome di Santa Zitellona (Richiede Sintonia): mentre il personaggio è in sintonia con quest'arma, i suoi attacchi con l'arma infliggono 2d4 danni aggiuntivi. La sintonia si interrompe ogni volta che il personaggio infrange i precetti di Santa Zitellona riguardo la morigeratezza nel mangiare, e l'astensione dai rapporti carnali.





Nenite, sedetevi qui attorno, giovani Balordi. Stasera vi racconterò la vicenda di Capitan Spaventa e della sua bella Rosaspina, e della Fantasma del Mare che li uccise entrambi!

Resa dei Conti "All'Impiccato"

Resa dei conti "all'Impiccato" è la terza delle *Novelle Balorde di Mastro Salmastro* sono tutte ambientate tra i Sette Mari e Mezzo del Regno, e che possono essere utilizzate anche come imprese della Balorderia, sotto il comando di Capitan Edvige Baffanera (vedi l'avventura *Per un pugno di luppoli*).

Inoltre, un aggancio per questo scenario si trova nel *Macaronicon* tra gli spunti di avventura proposti nella sezione *Dalla cantina della bettola agli abissi dell'Inferno*.

Questo scenario è ideale per canaglie alle prime armi (1 Livoletto) e prevede che la cricca si trovi sulle Isole di Spelonca, anzi proprio nel cuore di questi scogli infestati dai pirati, nella città-caverna che dà il nome all'arcipelago. Tra un lavoretto e l'altro, sbarcati dalla loro nave, le canaglie stanno bivaccando nell'osteria "all'Impiccato" senza nulla da fare e con pochi soldi in tasca. È proprio allora che Magagna si avvicina con un lavoretto per loro: niente di che, una roba di tutto riposo...

LA NOVELLA BALORDA

Magagna, il proprietario dell'osteria "all'Impiccato", ha un'infestazione di ratti in cantina e ha bisogno di un manipolo di indomiti eroi per occuparsene. Solo che di indomiti eroi, in quel laido postribolo, non se ne sono mai visti.

Allora, il grasso oste ha pensato di assoldare un piccolo gruppo di esperti avventurieri, ma la paga era troppo miserabile anche per loro.

A quel punto si è rivolto alle canaglie, rubagalline e perdi-tempo che stanno mangiando e bevendo a sbafo da una giornata, e non sembrano avere soldi per pagare il conto...

"Andate lì sotto e levatemi di torno tutti quei ratti, e vi abbunno tutto quello che vi siete sbafati."

"E la cena di stasera?"

"D'accordo, dannati parassiti, ma non toccate nulla giù in cantina e non ficcate troppo il naso in giro!"

"Vino incluso?"

"Maledizione a voi, muovete le terga e scendete in quel buco!"

IL SEGRETO

La cantina dell'osteria è un locale pieno di scorte di cibo e botti, ma non sono le normali vivande ad aver attratto i roditori. Magagna è infatti segretamente un pericoloso maniaco omicida, che uccide a volte i bucatinieri solitari e gli ubriachi che rimangono per ultimi nell'osteria, quando è davvero sicuro di farla franca e di non richiamare il sospetto degli sgherri di Verucci, il signore di Spelonca.

Dopo aver intorpidito le proprie vittime con del veleno e averle sgozzate, getta poi i corpi nel fosso della latrina e lascia che si decompongano sul fondo del pozzo nero sottostante. Di recente però, dei grossi ratti delle chiaviche hanno scavato una tana proprio in corrispondenza del pozzo nero e hanno preso a nutrirsi anche dei corpi gettati di sotto. Questa orribile alimentazione ha dato vita ad una femmina degenerata di grandi dimensioni, che ha ulteriormente ampliato la propria tana lungo il canale di scarico della latrina e ha poi scavato un cunicolo che raggiunge la cantina, inviando spesso la propria progenie a saccheggiarla. L'ultima vittima di Magagna non era del tutto morta quando è stata gettata nel pozzo nero, ma è riuscita a strisciare morente fino quasi a raggiungere la cantina, allargando ulteriormente il passaggio prima di venire sbranata dai ratti.

Dopo aver scoperto i cadaveri e sgominato i roditori troppo cresciuti, la cricca deve affrontare Magagna, che cerca di avvelenare il gruppo e infine affronta le canaglie con la sua mannaia.

IL LAVORETTO

Quest'avventura si svolge tutta tra le cantine e il pozzo nero dell'osteria, e i cunicoli scavati dai ratti delle chiaviche. Una volta accordatisi con Magagna, l'oste apre una porta che dà su una stretta rampa di scale e fa scendere la cricca di sotto, rimanendo per un po' a osservarli dall'alto.

Giunte in cantina, le canaglie dovranno per prima cosa mettere in fuga o acchiappare una mezza dozzina di piccoli roditori.

PROSCIUTTI RANCIDI E VINI INACIDITI

La cantina dell'osteria è un luogo fetido e umido e da chissà dove proviene il lontano rimbombo della risacca. Ragnatele e strisce di muffa infestano le travi annerite del tetto e le pareti di mattoni sbrecciati. Il luogo è pieno di sacchi, casse e ripiani di legno accatastati alla bell'e meglio e in generale cadenti, sporchi e colmi di cibi quasi sul punto di andare a male. Anche buona parte del vino, per quello che si avverte attraverso il legno delle botti, sembra quasi diventato aceto. Nulla di strano per le canaglie, ovviamente: ormai conoscono bene la qualità dei suoi pasti.

Nella cantina, intenti a rosicchiare, sgattaiolare e defecare in ogni angolo, ci sono 2d4 **topi** e 1d2 **topi giganti**. Per eliminare o acchiappare le infestanti creature, è necessario che le canaglie effettuino una serie di prove tutt'altro che banali:

- Un personaggio può effettuare i propri attacchi contro i ratti, per ucciderli.
- Con un successo in una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 10 un personaggio cattura 1d4 **topi** che infila in un sacco. Se una prova di Rapidità di Mano fallisce di 5 o più, i roditori mordono la canaglia infliggendo 1 danno perforante.
- Con un successo in una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12 un personaggio cattura 1 **topo gigante** che infila in un sacco. Se la prova di Rapidità di Mano fallisce di 5 o più, il roditore morde la canaglia infliggendo 1 danno perforante.
- Con un successo in una prova di Destrezza (Nascondersi) con CD 10, una canaglia ottiene vantaggio nella sua prossima prova di Destrezza (Rapidità di Mano) effettuata per catturare i ratti, o al suo prossimo attacco effettuato per colpirli.

Mentre la caccia prosegue, Magagna viene richiamato su nella bettola. "Quando avete finito, chiamatemi. Intanto ri-chiudo la porta o quelle bestiacce mi invaderanno la cucina! E tenete le mani a posto!".

Quando tutti i ratti sono stati uccisi o catturati nei sacchi, un ultimo esemplare squittisce verso le canaglie prima di rifugiarsi in un angolo buio, prendendo - sembra - a grattare qualcosa. Da quell'angolo par giungere un fetore pestilenziale e, non appena l'eventuale inseguitore si avvicina, una moltitudine di ratti insolitamente infuriati e aggressivi (**sciame di topi**) si lancia sui personaggi, ribaltando un paio di sacchi di farina ammuffita e scoprendo in parte una buca scavata nel pavimento.

Sciame di Ratti: lo **sciame di topi** riesce a colpire allo stesso modo le canaglie nella tana e quelle nel pozzo nero; inseguirà eventuali fuggitivi fino alla cantina della locanda.

CARNE MORTA E FETIDI RECESSI

Dopo questo combattimento, le canaglie scoprono che nell'angolo da cui sono apparsi i ratti si trova un buco scavato nella terra, da cui proviene un fetore disgustoso. Proprio all'imboccatura del passaggio c'è un cadavere quasi del tutto rosicchiato, quello su cui si accanivano le bestiacce prima di assalire le canaglie. Il corpo è stato spogliato di ogni bene nonché divorato quasi fino all'osso e non è possibile capire chi fosse, ma con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12 o con una prova di Saggezza (Medicina) con CD 15 è possibile capire che un osso della spalla pare esser stato spezzato da una qualche lama, poco accurata ma di certo pesante e affilata.

A quanto pare dalle tracce lasciate, il poveraccio è avanzato strisciando dal fondo del un cunicolo verso la cantina, allargando il passaggio con le mani mentre vi si trascinava.

Deve poi essere morto poco prima di raggiungere la cantina stessa, forse divorato vivo dai ratti.

Per proseguire nel cunicolo le canaglie dovranno a loro volta strisciare una dopo l'altra. Ogni creatura di taglia media che avanza nel cunicolo è prona. Tutta l'area lungo il percorso sotterraneo è pesantemente oscurata.

Dopo qualche metro attraverso il cunicolo, la cricca viene aggredita da 1d3 **topi giganti contagiosi**.

Queste bestiacce costituirebbero un fastidio relativo in condizioni normali, ma la situazione nel tunnel potrebbe non essere ideale al combattimento e, in caso di una prova di caratteristica o tiro per colpire, se il tiro del d20 fornisce come risultato un 1, i movimenti goffi di un personaggio causano il distacco di parte delle pareti del cunicolo, che gli crollano addosso. In questo caso, la canaglia deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 2 (1d4) danni contundenti, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

In caso di uno o più crolli del tunnel, il Condottiero può decidere di far effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 11 o una prova di Intelligenza (Strumenti da Costruttore) con CD 9 per mettere in sicurezza il crollo e riuscire a proseguire lungo la galleria sotterranea.

LA MADRE GRIGIA DAI CENTO CUCCIOLI

Il cunicolo prosegue fino a diventare un'area circolare del diametro di 6 metri circa: uno slargo naturale causato dal crollo delle pareti e dai movimenti dei ratti più grandi. Al centro di questo ambiente irregolare e alto circa un metro e mezzo si trova un pozzo nero, che si apre in mezzo al soffitto e continua verso il basso, con un foro ampio circa un metro e alto 3 metri. Con una prova di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) con CD 13 un personaggio può accorgersi che il terreno attorno al foro è fransoso. Ogni personaggio che si avvicini al centro dell'area deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 11; se lo fallisce cade nella pozza di liquami sottostanti subendo la metà dei normali danni da caduta, mentre se lo supera riesce ad indietreggiare in tempo per non cadere. Per uscire dalla fossa un personaggio deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 11. Se una creatura cade tra i liquami del pozzo, smuove i liquami che esalano un fetore nauseabondo in tutta l'area soprastante. In questo caso, ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11 o è avvelenata; una creatura all'interno del pozzo effettua la prova con svantaggio.

Dal lato opposto della "camera", un enorme ratto femmina dagli occhi rossi si solleva sulle zampe e sposta i cuccioli aggrappati alle sue mammelle, per poi lanciarsi all'attacco seguita da un piccolo stuolo di altri ratti, per fortuna di dimensioni minori.

MAMMA RATTO

Questa bestiacca troppo cresciuta difende la sua tana e lotterà fino alla morte o alla fuga delle canaglie. Se qualcuno fugge e altri rimangono, **Mamma Ratto*** assalirà prima quelli nella tana, poi quelli nel pozzo nero, e lascerà andare i fuggitivi.

Mamma Ratto è un **topo gigante contagioso** con le seguenti modifiche:

MAMMA RATTO

Bestia Media, senza allineamento

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	4 (-3)

Sfida 2 (450 PE)

AZIONI

Multiattacco. Mamma Ratto effettua due attacchi, di cui solo uno può essere un morso.

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

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

Nella tana non si trova altro, né vi sono preziosi di alcun genere. Sul fondo del pozzo nero però è facile ritrovare altri corpi ormai decomposti e divorati, e in molti di essi ci sono gli segni di rottura del collo, simili a quelli ritrovati sul primo cadavere (ma in quel caso sulla spalla).



OTTIMO LAVORO, MIEI CARI AMICI!

Terminata l'opera di sterminio dei ratti, probabilmente ricoperte di liquami, terriccio e morsi, le canaglie possono tornare al piano terra dell'osteria, offrendo un terribile spettacolo ai pochi bucatinieri avventori della sordida bettola.

Magagna offre loro di che pulirsi sommariamente e poi li fa sedere ad un tavolo isolato, offrendo da bere e da mangiare come pattuito.

Un bravo Condottiero lascerà intendere ai giocatori che ormai l'avventura è terminata e questa è solo la scena finale di chiusura della storia, ma in realtà si tratta di ben altro. Innanzitutto, se le canaglie parlano dei corpi ritrovati nella cantina, Magagna impone (o chiede loro) di non dire queste cose a voce alta, che può spiegare tutto e che potrebbe pagare per il loro silenzio. Con un successo in una prova di Saggezza (Intuire) con CD 15 una canaglia capisce, senza ombra di dubbio, che il vecchio oste folle ha ben altro in mente. I cibi e il vino che con insolita cortesia e abbondanza Magagna porta a tavola sono stati avvelenati con una droga tramortente. Una canaglia che ingerisce i cibi o le bevande alterate deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11; se lo fallisce cade priva di sensi dopo 1 minuto. Se fallisce il tiro salvezza di 5 o più, la creatura è anche avvelenata per 1 ora. La creatura si sveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per sveglierla scuotendola.

Con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 una canaglia può capire che il pasto è stato avvelenato, avvertendo un retrogusto insolitamente speziato e metallico nelle vivande all'assaggio, o notando strani residui di colorazione bluastre che le macchia qui e là. Se le canaglie non si accorgono della droga, e una o più di loro si addormentano, Magagna offre loro, a proprie spese -alquanto imprevedibilmente- una camerata dove riposare e recuperare le energie.

Di fronte a canaglie sospettose nei confronti di eventuali compagni crollati privi di sensi, Magagna comincia a campare per aria motivazioni riconducibili ai morsi dei ratti, ai putridi liquami, o all'aria fetida e contaminata dai corpi morti del tunnel.

Le canaglie più attente noteranno la mannaia che Magagna si porta sempre dietro e che usa anche per preparare la cena di quella sera. Con una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 14, una creatura può notare che lo strumento corrisponde perfettamente a quello usato sui cadaveri ritrovati in cantina.

Se i personaggi si rendono conto di quello che sta per succedere loro (finire avvelenati da un sonnifero per poi essere uccisi nel sonno e depredati da Magagna), lo scontro finale con l'oste può avvenire nel salone centrale della bettola. Altrimenti, Magagna fa visita alle canaglie nel cuore della notte e solo la grida della prima vittima, o con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) con CD 19, le canaglie possono accorgersi del suo silenzioso arrivo, e combatterlo da lucidi. Una creatura che abbia perso i sensi a causa della droga e non sia stata svegliata, non può effettuare la prova di Saggezza (Percezione).

Magagna è una **Spia** con le seguenti modifiche:

AZIONI

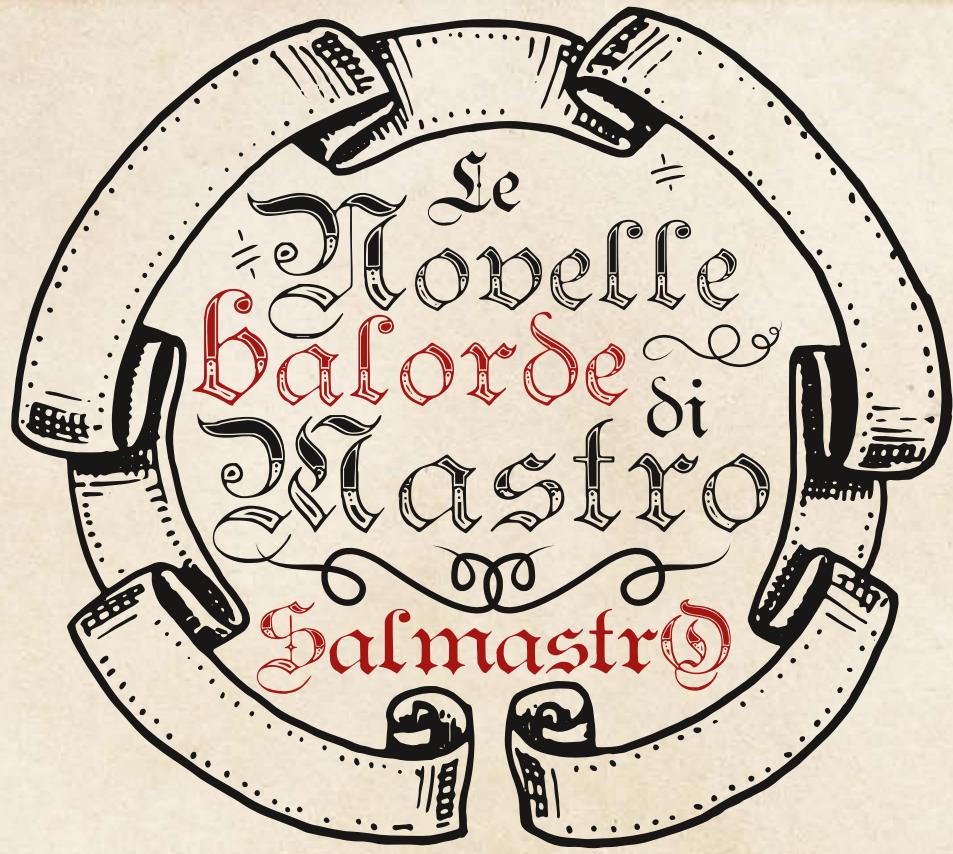
Mannaia. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire portata 1,5 m, un bersaglio. Il bersaglio subisce 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

CONCLUSIONE

A nessuno di Spelonca importa davvero della fine di Magagna, specie se viene fuori la sua peculiare indole all'omicidio dei propri avventori. Se le canaglie si liberano del grassone con la mannaia, il Condottiero può concedere un magro bottino in petecchioni e fiaschi di vino e permettere loro di lasciare indisturbati la bettola, per sgattaiolare via verso nuove, discutibili imprese.

Senza dimenticare di andare a cercare un segaossi per farsi curare la malattia inflitta loro dai ratti...

In alternativa, se lo preferiscono, l'Osteria all'Impiccato può diventare il nuovo Covo per loro o addirittura per tutta la Balorderia.



Nenite, sedetevi qui attorno, giovani Balordi. Stasera vi racconterò la vicenda di Capitan Spaventa e della sua bella Rosaspina, e della Fantasma del Mare che li uccise entrambi!

Lo Gran Torneo de le Bestie Parole

Lo Gran Torneo de le Bestie Parole è la quarta delle *Novelle Balorde di Mastro Salmastro*, tutte ambientate tra i Sette Mari e Mezzo del Regno, e che possono essere utilizzate anche come imprese della Balorderia, sotto il comando di Capitan Edvige Baffanera (vedi l'avventura *Per un pugno di luppoli*).

Questo scenario è ideale per canaglie alle prime armi (1-2 Livello) e prevede che la cricca sia passata a Carnevaleggio - "La Perla dell'Avversilia" - magari dopo aver attraccato la nave in qualche paesino tipo Marina di Tetra Santa, Grido di Camaiore, Morte dei Marmi, o Gaina di Massa. In alternativa, *Lo Gran Torneo de le Bestie Parole* può essere giocata come seguito dell'avventura *Il Piccolo Popolo del Monte Grande* di Alessandro Savino e Genitori di Ruolo (vedi il *Manuale di Ambientazione di Brancalonia*), ambientata nel ridente paesino di Frittole, nel sud dell'Avversilia.

LA NOVELLA BALORDA

In Torrigiana, si sa, la Fandonia è cosa più che presente nella vita di tutti i giorni. È facile accorgersi, anche solo attraversandola, della presenza dei turchini, di fate, animali parlanti, folletti e prodigi che permeano completamente la quotidianità locale. E a proposito di bestie che la Fandonia ha dotato di intelletto e parola, in alcune zone ha da tempo preso piede una competizione assai particolare, comunemente chiamata "Bestie Parole", che vede animali parlanti sfidarsi a colpi di insulti e beffe in rima per l'onore della propria contrada.

Questo tipo di gare ha luogo in particolare in Avversilia, dove ogni contrada ha il proprio campione, e ogni paese elegge annualmente la propria Gran Bestia Parola. Al peloso, squamato o pennuto vincitore eletto spettano l'onore e l'onore di tenere alto il buon nome dei suoi concittadini, sfidan-

do i più loquaci tra gli animali parlanti dei borghi limitrofi nell'annuale Gran Torneo de le Bestie Parole, che si tiene nella città di Carnevaleggio.

All'inizio della storia, la cricca non si trova però a Carnevaleggio, ma già nei guai fino al collo nel covo di una banda di briganti.

Tutto è accaduto molto, troppo in fretta! La polvere, i calcinacci, e le - piume? - riempiono il pavimento di pietra di una stanza illuminata fiocamente dalle torce. Tra colpi di tosse e mugugni indolenziti, le canaglie si alzano da terra a fatica. Un istante dopo, una dozzina abbondante di brutti grugni, con una dozzina scarsa di denti l'uno, li circonda con aria piuttosto contrariata, sbiancando le nocche attorno a manici di accoppa-canaglie di vario tipo.

Tra loro si alza all'improvviso una rauca voce femminile.

"Maledetti figli d'una bischeraccia da forca che non siete altro... Adesso sono davvero guai!"

Una donna scura di carnagione, esile e sfuggente, si fa strada tra i brutti ceffi, furente in volto.

"Voi... ce l'avete ammazzato! ...avete ucciso il nostro Favela!" uno dei brutti grugni nelle retrovie sembra singhiozzare a quelle parole, un altro invece interviene con un "ovvia diglione, Losca!" e un altro ancora "diamoli in pasto ai maiali, Losca!" e ahimè quel suggerimento sembra convincere la virago.

Le menti dei personaggi sono intorpidite e le membra dolorenti, e non bastano pochi istanti a realizzare quanto esattamente accaduto. Le domande della donna li incalzano prima ancora che possano aprir bocca. "Cosa ci fate qui? E chi vi manda, cani? Rispondete in fretta, e magari in pasto ai maiali vi ci getterò da morti, invece che da vivi!"

Dopotutto è un'ottima opzione. Ma la domanda è lecita: *Cosa ci fate qui?*

IL SEGRETO

Luffo Caravadossi, il committente della cricca, è un arricchito e annoiato mercante di Morte dei Marmi in "rapporti" con la Banda della Burlamacca - operante tra Carnevaleggio e Morte -, che si è perdutamente invaghito di Ondina, la Capobanda.

È solo grazie alla sua pericolosa compagnia che è tornato a provare un po' di brivido e voglia di vivere, e a escogitare l'intreccio che le canaglie si sono poi trovati a perseguitare.

Il piano sembrava semplice e, all'inizio, pure onesto: partecipare al Torneo delle Bestie Parole con il proprio gatto parlante Grigione, vincere la sfida, e divenire una personalità ancor più rinomata e di spicco in tutta l'Avversilia.

Favella, il tacchino parlante membro onorario della Banda della Fesa, è però l'anello debole del piano: il formidabile pen-nuto libero-stilista da tre anni si aggiudica il titolo di Gran Bestia Parola di Torre del Mago, e quest'anno è il favorito alla competizione finale di Carnevaleggio.

Mentre si arrovella sul come fare, Luffo incontra la cricca in una di quelle solite, scalcagnate osterie da due petecchioni bucati che le canaglie si possono permettere, e capisce subito di avere davanti la gentaglia che fa al caso suo.

Così decide di ingaggiarle per un lavoretto semplice e veloce "...come tirare il collo a 'na gallina, delafial!": andare fino a Torre del Mago, rapire il tacchino fino alla fine del torneo, e permettere a Grigione di partecipare alla sfida senza il grande favorito.

Non essendo un uomo di per sé cattivo, ed avendo imparato dalla compagnia di Grigione che gli animali parlanti sono forse più simili a uomini che non a bestie, Luffo vorrebbe infatti limitarsi a far nascondere il volatile in un rifugio sicuro per poi lasciarlo in libertà una volta finito il torneo, o di metterlo fuori gioco in un qualsiasi altro modo che non sia però "definitivo".

Per il disturbo, offre alle canaglie un anticipo di ben 5 mo ciascuna e promette di quadruplicare tale cifra - a canaglia! - a lavoro finito.

Rapire un pollastro, tutto qua, niente di più, niente di meno. La paga è buona, e le canaglie sono a corto di petecchioni...

Cosa potrebbe mai andare storto?

IL LAVORETTO

Quest'avventura si svolge in parte nell'area del covo della Banda della Fesa, nel borgo di Torre del Mago e dintorni. L'avventura inizia con brutti ceffi, lame sguinate e il familiare olezzo del fallimento a dare il benvenuto alla cricca. Partendo dal mezzo della storia, le canaglie si troveranno dunque a ripercorrere mentalmente i passi che le hanno condotte nella sconveniente situazione di partenza, e poi a mettersi alla disperata ricerca di un animale parlante di rimpiazzo per salvarsi la pelle.

Nota: giocare un inizio in media res può essere molto divertente, ma può anche presentare alcune difficoltà, soprattutto per i gruppi meno esperti. Si consiglia quindi al Condottiero, come sempre, di leggere tutta l'avventura prima di giocarla al tavolo, e, in caso volesse tornare a un'impostazione più lineare della sessione, di far giocare le fasi di ingaggio e viaggio nell'ordine più ovvio.

SCENA I - FACCIAMO UN SALTO INDIETRO...

Evitando accuratamente di incrociar birri lungo la strada, la cricca giunge presso le rive del lago che affianca il centro che rappresenta la loro destinazione: Torre del Mago. L'origine di tale nome si è persa nel tempo, ma con un successo in una prova di Intelligenza (Storia) con CD 13 un personaggio può ricordare di aver letto o sentito che, nei dintorni del lago (oppure sotto la sua superficie) sorgono le rovine di un'antica fortezza del crudele Malagise, il Signore dei Guerlocchi, scomparso ormai da mille anni.

Serve qualche ora per raggiungere il borgo, appena un piccolo villaggio di pescatori e battellieri. Le canaglie possono raggiungere le mura al tramonto e senza intoppi, con un successo in una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 9; In caso di fallimento, prima di arrivare al borgo la cricca deve affrontare 1d4 lupi.

Una volta giunti alla metà, le canaglie si trovano in un buco di mulo fangoso e dimenticato dalla storia, composto da casupole di pescatori, pontili e molliccioli. È possibile individuare il Covo della Fesa notando facce da forca e movimenti sospetti con un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 13. Se i personaggi chiedono informazioni sulla banda qualsiasi paesano potrà indicare loro la sordida osteria affacciata sul fiume dove ogni tanto i membri della banda vengono a sbavazzare: la Locanda del Tordello Fumante. In realtà quella sera, presso la bettola in questione, non ci sono esponenti della Fesa, ma con un successo in una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15 oste o clientela indicano l'ubicazione del loro covo. Per ottenere informazioni più approfondite (membri della banda, nome della capobanda, ubicazione di Favella il tacchino) una canaglia deve effettuare con successo una prova di Carisma (Intimidire o Persuasione) con CD 17. Se un personaggio allunga almeno 3 ma ad un interlocutore, ottiene vantaggio alle prove di Carisma effettuate per raccogliere informazioni.

SCENA 2 - E LUCEVAN LE STELLE

Il rifugio della banda si trova in quella che sembrerebbe una vecchia torre di guardia a sud delle mura, dove però di guardie non ce n'è manco per sbaglio. Le canaglie ci possono arrivare in mezz'ora con tutta prudenza, sotto un cielo senza luna trapunto di stelle.

Nella piccola piazza lastricata di pietra su cui affaccia l'ingresso della torre vi sono baracche e botteghe di vario genere, tutte palesemente occupate dalla Banda. Dall'interno della torre provengono inoltre schiamazzi e vociare di gentaglia che sbraca e bagorda. Con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 16 un personaggio può captare il gloglottìo di un tacchino provenire dalla cima della torre.

Nel covo sono presenti al momento una ventina di taglie malassortite ma comunque numerose, la capoccia *Floria* detta Losca, e il tacchino Favella nella sua stanza elegantemente arredata all'ultimo piano del torrione.

Il modo apparentemente più sicuro per arrivare all'animale è arrampicarsi fino in cima all'edificio: le canaglie possono salire il primo tratto agilmente, raggiungendo le mura. Per farlo, devono oltrepassare una guardia della Banda che sonnecchia all'imbocco delle scale con un successo in una prova di Destrezza (Nascondersi) con CD 9, e dunque proseguire scalando fino in cima con un successo in una prova di Forza (Atletica) con CD 14. La torre è alta 12 m, ma presenta numerosi appigli.

Le finestrelle dell'elegante "attico" di Favella sono protette da griglie di metallo ma è possibile scrutare il tacchino intento a sonnecchiare beato. L'unico accesso è la botola sulla sommità della torre, che è chiusa dall'interno ma può essere forzata da uno o più personaggi che agiscano assieme. Il problema è che, quando finalmente si apre (o quando i personaggi stanno tentando di aprirla), il pavimento cede, crollando al di sotto, proprio sulla testa dello sfortunato pollastro.

Nota: Se i giocatori dovessero escogitare metodi alternativi per raggiungere l'animale, magari infiltrandosi nella torre, travestendosi, o altro, il Condottiero dovrebbe lasciarli liberi di tentare come credono, anzi incoraggiare ogni tentativo alternativo. Tuttavia, quello che dovrà tenere a mente è che il tacchino in un modo o nell'altro dovrà morire, e le canaglie dovranno finire per essere ritenute responsabili (per esempio si intrufolano nella stanza e il volatile muore d'infarto, e al contempo qualcuno grida "oh no! Rosco è morto!")



SCENA 3 - COLPEVOLI!

Una volta crollate dal soffitto, trascinate a forza, malmenate, o altro, le canaglie si ritrovano al presente, ovvero al punto di partenza descritto nel paragrafo introduttivo "La Novella Balorda", e possono rispondere alle domande di Floria.

Si trovano al centro di una stanza quadrata piuttosto grande, larga 6 metri, e fronteggiano 2 **criminali**, 10 **banditi** e Bice la Losca (**veterana**).

Una sfida quantomeno impari, soprattutto visto che non pare esserci volontà alcuna di risolverla tra gli onori di una rissa cortese.

A un certo punto, tra le grida e le proteste sbilenche di una voce familiare, un ometto ben vestito che non tarda a piagnucolare di dolore viene scaraventato nella stanza, al fianco delle canaglie. È Luffo, che ha seguito la cricca come uno stolto, probabilmente per cercare il brivido del pericolo. Il mercante trema come una foglia e implora la Losca di lasciarlo andare, "visto che lui non c'entra nulla". La Capobanda non gli crede, lo stemma di Morte dei Marmi sui suoi abiti lo identifica all'istante agli occhi dell'astuta Capobanda come un alleato di Ondina e della Burlamacca.

Ad ogni modo, grazie alla lingua lunga di Luffo o a quella delle canaglie con un successo in una prova di Carisma (Persuasione o Raggirare) con CD 17, la Losca decide di risparmiare loro la vita (ma non le tasche), a patto però che non solo Grigione non partecipi al torneo, ma anche che la cricca trovi un nuovo campione che sostituisca Favella in tempo per la manifestazione, promettendo dolorosa morte al loro committente in caso di fallimento (e dunque la perdita di ogni ricompensa).

Bice indirizza i personaggi verso Spoletta, proprietario del "Della lancia e dello arco", una bottega che si occupa di vendere materiali per la caccia poco fuori dalle mura: "se esistono altri animali parlanti nei dintorni, il vecchio Spoletta lo sa!"

SCENA 4 - A CACCIA DE I'GIOVANNINO

Che si rechino al "Della lancia e dello arco" o che chiedano informazioni in giro per il paese, i personaggi vengono a sapere che l'unico altro animale parlante di cui chiacchiera la gente da quelle parti, a parte Favella, è tale "i'Giovannino", un orso particolarmente scontroso che bazzica - pare - dei vecchi ruderi attorno al lago. Nessuno lo ha mai in realtà avvicinato, e chi lo ha fatto, se lo ha fatto, non è più tornato per raccontarlo. Eppure, si dice che parli. Presso la bottega di Spoletta le canaglie possono acquistare *reti* (2 mf l'una), una *gabbia grande* (10 mf), e alcune *trappole mordenti* (8 mf l'una).

Per trovare le rovine è necessario effettuare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15. In caso di fallimento, il Condottiero può inserire un incontro casuale con delle bestie selvatiche di palude (es. 1d6 **serpenti velenosi**, 1d4 **topi giganti**, 1 **marroca****, ecc.) prima di far incappare i personaggi nei ruderi.

Una volta trovate le rovine, l'orso è facile da scovare. Tutto intorno, sul suolo, ci sono ossa di animali ed esseri umani ovunque, spolpate per bene. Sotto un arco di pietra rossa, semi diroccato è ben visibile una tana - l'orso è lì dentro. Quale che sia la tattica intrapresa dai personaggi, purtroppo i'Giovannino non è affatto un animale parlante (e non ve ne sono proprio, nei dintorni!), bensì è un letale *pulcioso*, un enorme orso delle paludi dal nero, ispidi manto incrostato di fango, parassiti e sangue rappreso (**orso polare**) che attacca le canaglie non appena le individua.

Le canaglie possono catturare l'orso e cercare di farlo passare per un animale parlante con qualche trucchetto, lavandolo e addomesticandolo, dandogli da mangiare e con un successo in una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 20, oppure ucciderlo e magari farne un travestimento, oppure ancora tentare di darsela a gambe.

Nell'area attorno alla tana è presente il seguente tesoro: 10 mo, 45 ma, 1 spada lunga scadente, un'armatura di pelle scadente. Con un successo in una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20, è possibile scovare tra rovine e detriti l'ingresso verso un qualche misterioso sotterraneo ostruito da crolli e detriti, che in origine doveva trovarsi proprio sotto il lago.

L'esplorazione di questo complesso ipogeo, forse davvero appartenente al Signore dei Guerlocchi, non è contemplata in questa novella balorda ma il Condottiero può improvvisarla in futuro.

L'unico ambiente accessibile è un'angusta stanza sotterranea che ospita una piccola tomba ancora sigillata. Quando una canaglia apre la tomba, libera delle esalazioni venefiche che causano gli effetti della malattia *epidemia fognaria* e ogni creatura presente nella stanza in quel momento deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti ne viene infettata. Nella tomba, oltre alle vecchie ossa di chissà chi, le canaglie trovano monili d'oro e vasame decorato antico per un valore complessivo di 50 mo, una lama ceremoniale (spada corta) ancora in perfette condizioni, e un *pugnale avvelenato* avvolto in un panno ormai consumato.

A questo punto, se i personaggi tornano a mani vuote dalla Losca, o se quella smaschera i sotterfugi della cricca mentre mette alla prova il loro presunto orso parlante in un'improbabilissima sfida a colpi di insulti in rima, la capobanda della Fesa tenta di stroncarli a saccagne in una Rissa o di toglierli definitivamente di mezzo con un combattimento impari. Se invece la cricca riesce a prendere in giro Bice e i suoi, dovrà fuggire da Torre del Mago al primo momento utile, prima che l'inganno venga scoperto.

CONCLUSIONE

Lonta nei confronti di Torre del Mago e della Banda della Fesa difficilmente sarà lavata via, e le canaglie dovranno guardarsi le spalle da ora in poi.

Luffo lascerà il borgo assieme alla cricca, promettendo, in cambio della scorta fino a Carneveleggio, metà dei denari patuiti e un'intermediazione con la bella Ondina, la Capobanda della Burlamacca, per affidare loro altri Lavoretti.

Canaglie Dabbene Cercasi

Spunti di gioco, incarichi discutibili e lavoretti malpagati per le canaglie del Regno

Sotto i Vassalli del Re Canaglia



Quello che state leggendo è il primo lavoretto della nuova serie *Canaglie Dabbene Cercasi*, una collezione di avventure brevi da utilizzare come spunto per scenari e incarichi molto semplici, magari tra un'avventura e l'altra, come incontro durante un viaggio o intermezzo tra gli episodi di una campagna.

In particolare, questa serie di lavoretti è pensata come insieme di elementi fondamentali o collaterali durante i grandi eventi di *Brancalonia* legati alla discesa dell'Imperatore dal nord (vedi la campagna *L'impero Randella Ancora*), la campagna di gioco (dis)organizzato *I Molti Feudi di Brancalonia* e la futura campagna *Coltelli, Boccali, Bastoni e Denari*.

Questo scenario è ideale per canaglie alle prime armi (1 Livello) e fa parte integrante della serie ufficiale *I Molti Feudi di Brancalonia*, di cui costituisce un breve assaggio, assieme agli approfondimenti a p. 21, 30-31, 38-39, 45-46 di questo volume. Se siete intenzionati a partecipare a questa Prima Campagna di Gioco (Dis)Organizzato, lì troverete maggiori informazioni.

In quest'ultimo caso, vi consigliamo naturalmente di non leggere e non sbirciare questo lavoretto, per non rovinarvi la sorpresa e il divertimento!



INTRODUZIONE E AGGANCI PER LA CRICCA

Le canaglie fanno parte da qualche tempo di una minuscola e scalcagnata banda di Tarantasia. La vita procede senza infamia e senza lode, fin quando la discesa dell'Imperatore nei territori del nord del Regno causa una serie di cambiamenti e riassetti di potere, che a cascata finiscono per colpire anche loro. Per ripulire la città in vista dell'arrivo della delegazione imperiale, per esempio, a Tarantasia è scattata la "latitanza zero" verso furfanti, pezzenti e canaglie di bassa lega come voi. Le cricche e le bande meno potenti e ammanicate sono state sgominate, scacciate dalla città o imprigionate. Il loro capo è fuggito con i pochi averi della banda e il vecchio covo è stato sequestrato.

Le canaglie devono ora trovare un nuovo rifugio sicuro e un nuovo patrono se non vogliono finire alla gogna, e questo vuol dire scegliere una delle quattro fazioni presenti in città e piegare il capo alla nuova banda.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La guerra tra le fazioni, descritta alle pagine 45 di questo volume, è in atto e ognuna delle bande presenti a Tarantasia accetterà i nuovi arrivati purché questi superino una prova di fiducia e di abilità: spioni, incapaci e pendagli da forca da quattro soldi non servono a nessuno... meglio che finiscano ai ceppi!

La cricca attualmente senza covo e senza capobanda sarà messa quindi alla prova, e in caso superi la missione assegnata potrà far parte della fazione scelta.

Vi sono quattro possibili incarichi a disposizione delle canaglie, per questo lavoretto, e il condottiero può decidere se basta compierne uno a scelta o ne servono di più.

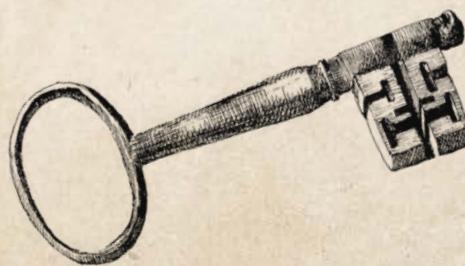
COLTELLI, BOCCALI, BASTONI E DENARI

Per prima cosa, le canaglie devono decidere tra di loro a quale nuova banda aderire, tra le quattro presenti a Tarantasia: i Coltelli, i Boccali, i Bastoni o i Denari. Per maggiori informazioni sulle quattro Fazioni, vedi a pagina 45 di questo volume.

Una volta presa la decisione le canaglie saranno invitate ad un incontro con il capobanda locale della fazione scelta:

DENARI - Rubattino da Quinotaria (**bagatto** marionetta N**), Fante di Denari, maestro di navigazioni e assicurazioni.

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 Fratellanza fino a divenire una delle figure di spicco del Mazzo dei Ricercati del Regno. 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 ricercato Rubattino, comportandosi a sua volta come semplice burattino; 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.



BOCCALI - San Borsone (**comandante**** umano CB), Cavaliere di Boccali, cavaliere della Gentil Canaglia e flagello della Vicaria. Bardo dalle mediocri capacità ma bevitore eccezionale; molti affermano, anzi, che maggiormente egli beva, meglio suoni. Si presenta con vesti da cantore, dall'aspetto festoso, tra fronzoli, piume e lacci vari, ma di colore grigio/nero con pochi accenni di colore verde; sul capo porta sempre il cappuccio della cappa, con un taglio a V, che gli nasconde parte del viso. Porta alla cintola un cappello con un enorme visiera tonda, adornato da lunghe piume di pavone e fagiano; cappello che indossa solo durante uno spettacolo o quando c'è da combattere, insomma per lo stesso motivo in entrambe le situazioni, ovvero quando suona.

COLTELLI - Caterina Sferza, il nuovo Asso di Coltelli, a seguito del tradimento di Lucrezia di Almaviva. Per maggiori informazioni, vedi a pagina 38 di questo volume.

BASTONI - Sorella Spaccacoste (**abate di menare** selvatico CB - vedi *Macaronicon* p.77), monaca errante di recente nominata Donna di Bastoni e a capo di tutti i Bastoni di Galaverna.

Sorella Spaccacoste è una selvatica di mezza età, proveniente dalla Pianaverna. Durante la sua tenera età venne abbandonata nella foresta e crebbe con un branco di tassi; trovata poi da un frate di un monastero isolato della foresta 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 ragazzo dall'aggressione di un feroce Bavalischio, uccise la creatura ma la sua mano e avambraccio destri rimasero vittime delle esalazioni della creatura, fissandosi in pietra. Sentendo delle sue prodezze e della sua cura per il popolo venne aurolata dai Bastoni di Galaverna e oggi aiuta reietti e canaglie di tutta la regione, grazie alle sue buone maniere e al suo pugno di pietra.

L'incontro con le bande locali non dovrebbe sfociare in risse o combattimenti, perché la cricca ne sarebbe rapidamente soverchiata. Il Capobanda insisterà perché la cricca dia prova del proprio valore riuscendo a trasformare in dei nuovi covi alcuni dei possibili rifugi cittadini, già grossomodo amici della Fratellanza ma tuttora esterni alla canaglieria:

- La Panzerotteria di Gioseppina
- La Vendetta della Regina
- La Loggia dei Guiscardi
- L'Ippodromo di San Sirio il Draconiano

Covo 1 LA PANZEROTTERIA DI GIOSEPPINA

Questa rosticceria nel cuore della città è di recente apertura ed è specializzata nella produzione di delicatezze locali, come panzerotti fritti, pizzicotti, pesci-ratto e simili. L'attività è in mano a Gioseppina (**tenutaria** umana NB - vedi *L'Impero Randella Ancora* capitolo 6), 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 Fenrica l'**apprendista cagliomante***, il suo **famiglio pepato*** 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 la sua preziosa *bussola rotta* (vedi *Macaronicon* p. 48). Inoltre, Fenrica porta il suo libro degli incantesimi e una pergamena con la sua ricetta speciale, il *famiglio pepato* (vedi in questo volume a p. 20).

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

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

Razione Strafitta. 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).

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

COVO 2 LA VENDETTA DELLA REGINA

La Vendetta della Regina è un piccolo battello che solca le acque della Naviglia sotterranea di Tarantasia, e che ogni notte sotto la guida di Baffonero (**acchiapparatti*** gatto lupesco LN) e la sua ciurma di corsari delle fogne, va a caccia di topi per conto dei Duca-Conti.

Da quando però la città è stata ripulita, molte canaglie disperse girano per le fogne uccidendo ratti, e il povero acchiapparatti fatica a racimolare i soldi necessari a portare avanti la barcaccia. Il vecchio può essere convinto a trasformare la sua nave in un covo, solo se la cricca riesce a compiere due 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 CM) pazza che li comanda. La Rattucchiera possiede il *vello di topo posticcio* (vedi in questo volume a p. 20).

La seconda prova è sconfiggerlo a una partita alla Regina di Schiaffi (vedi il modulo gratuito *Guerre Feudali* o il manuale *L'Impero Randella Ancora*), il suo gioco preferito. Comunque vada la partita, l'acchiapparatti accetterà l'offerta della cricca se la prima impresa è stata portata a termine.

Granlusso: Trappoleria Livello 2.

Costruzione di trappole e armi di distruzione di ratti e altre bestiacce sono solo alcuni dei meravigliosi barbatrucchi 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 aggeggio scadente a scelta tra quelli disponibili in base al livello del covo.

Livello	Trappoleria
1	Tagliola, triboli, corda di canapa da 15m, sfere metalliche.
2	Tutti i precedenti più acido, fuoco dell'alchimista, fuoco arcaico (vedi <i>Macaronicon</i> , p. 47), melagrana (vedi <i>L'Impero Randella Ancora</i> capitolo 2).
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

Questo edificio elegante e lussuoso è la sede della Loggia dei Guiscardi di Tarantasia.

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

Dama Melissa (**bagatto**** umana NB), 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 (**bagatto**** umano LN), un altro membro della Loggia, si oppone a questa iniziativa strenuamente. Se la cricca vuole il supporto di Melissa, deve occuparsi del problema.

Granlusso: Borsa Nera Livello 2.

Covo 4 L'IPPODROMO DI SAN SIRIO IL DRACONIANO

Le corse di cavalli che si tengono in questo ippodromo sono famose in tutto lo stivale.

Randello Raglio il "Mefitico" (**duellante**** malebranche CB), è disponibile ad 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 Dusconti, 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 altomanna giunta in città, e al momento si trovano nella stalla della Locanda dei Polentonì.

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

La mustanga è in realtà un oggetto magico, una *statuina del potere mediocre: mustanga di peltro* (vedi questo volume p.21), e si trova tra le mani di un pericoloso infame chiamato Raimondo Calitri (**tagliagole**** pantegano NM) e i suoi 4 scagnozzi (**banditi** pantegani).

Se i personaggi riescono a riportare la statuina e i cinque cavalli otterranno la gratitudine del Mefitico.

Granlusso: Scuderie Livello 2.

CONCLUSIONE

Portato a compimento ogni incarico necessario, la cricca viene ammessa nella banda ed entra ufficialmente in una delle quattro fazioni della Fratellanza: la sfida per la Corona di Rame dei Re Canaglia è appena cominciata!

ACCHIAPPARATTI

Umanoide Medio (*qualsiasi razza*), *qualsiasi allineamento*

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 45 (7d8 + 14)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)

Tiri Salvezza For +5, Des +5

Abilità Atletica +4, Furtività +5, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Sensi Percezione passiva 14

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Guida Urbana. L'acchiapparatti dispone di vantaggio alle prove di Sopravvivenza effettuate in zone urbane, fogne, cantine, fortezze e ogni sorta di edificio cittadino. Inoltre, in questi ambienti lui e il suo gruppo non possono smarrirsi, se non per cause magiche.

Portatore della Torcia. Quando l'acchiapparatti infligge danni da fuoco, aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai danni da fuoco inflitti.

Percezione del Pericolo. L'acchiapparatti dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza contro gli effetti che può vedere, come le trappole e gli incantesimi. Per ottenere questo beneficio l'acchiapparatti non deve essere accecato, assordato o incapacitato.

Incantesimi. L'acchiapparatti è un incantatore di 3° livello: la caratteristica da incantatore dell'acchiapparatti è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'acchiapparatti ha preparato i seguenti incantesimi da ranger:

1° livello (4 slot): *allarme, cura ferite, marchio incandescente* (vedi Macaronicon p. 52)

2° livello (2 slot): *lama infuocata, passare senza tracce, silenzio*

AZIONI

Multattacco. L'acchiapparatti effettua due attacchi in mischia.

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

Arco Corto. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.



APPRENDISTA CAGLIOMANTE

Umanoide Medio (*qualsiasi razza*), caotico malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiri Salvezza Sag +4, Int +5

Abilità Arcano +4, Inganno +4

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Baccaglio, Draconiano, Male Parole, Volgare

Sfida 2 (450 PE)

Testa di Caglio. Il cagliomante dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di affascinato.

Incantesimi. Il cagliomante è un incantatore di 4° livello: la caratteristica da incantatore del cagliomante è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12, +4 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il cagliomante ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): dardo di fuoco, raggio di gelo, mano magica, **prestidigitazione**

1° livello (4 slot): bollo di qualità (vedi Macaronicon p. 51), **purificare cibo e bevande**, servitore inosservato

2° livello (3 slot): alterare se stesso, bocca magica, raggio rovente, **riscaldare il metallo**

Tutti gli incantesimi evidenziati sono considerati incantesimi da mago per il cagliomante.

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: + 4 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.



FAMIGLIO PEPATO

Costrutto Piccolo, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 14 (4d6)

Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Resistenza ai danni fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immune alle condizioni afferrato, affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, spaventato, trattenuto

Sensi Percezione passiva 10, scurovista 18 m

Linguaggi capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

Sfida 1/2 (100 PE)

Amoro. Il famiglio può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Esplosione Mortale. Quando il famiglio muore, lascia dietro di sé una nube che riempie una sfera del raggio di 1,5 metri centrata sul suo spazio. La sfera è pesantemente oscurata. Il vento può disperdere la sfera, che altrimenti permane per 1 minuto.

AZIONI

Ingrediente del Cagliomante. Il famiglio può fondersi con un alimentale, prendendone il controllo e diventando un tutt'uno con esso. Il famiglio non può più essere danneggiato ma se l'alimentale muore, muore anche il famiglio.

Soffio Urticante (Ricarica 6). Il famiglio esala polvere accecante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti è accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Canaglie Dabbene Cercasi

Spunti di gioco, incarichi discutibili e lavoretti malpagati per le canaglie del Regno

La Sposa del Bigatto



Quello che state leggendo è il secondo lavoretto della nuova serie *Canaglie Dabbene Cercasi*, una collezione di avventure brevi da utilizzare come spunto per scenari e incarichi molto semplici, magari tra un'avventura e l'altra, come incontro durante un viaggio o intermezzo tra gli episodi di una campagna.

In particolare, questa serie di lavoretti è pensata come insieme di elementi fondamentali o collaterali durante i grandi eventi di Brancalonia legati alla discesa dell'Imperatore dal nord (vedi la campagna *L'impero Randella Ancora*), la campagna di gioco (dis)organizzato *I Molti Feudi di Brancalonia* e la futura campagna *Coltelli, Boccali, Bastoni e Denari*.

Questo scenario è ideale per delle canaglie incallite (4 Livello) e rappresenta l'eroicomica continuazione del Lavoretto presentato nella prima Quickstart di *Brancalonia, Il Tesoro del Bigatto*, che si trova a p. 88 di questo volume.

INTRODUZIONE E AGGANCI PER LA CRICCA

*Con fiero capo e indomita ignoranza
s'avanzano guardinghi tre guiscardi
lungo del Secchia il corso lutulento
e del Bigatto placan l'arroganza.
Ma il Bottaccione cela altro portento*

*un mostro di altrettanta tracotanza
e nuovi ori che attendono beffardi.*

(Carlino del Canneto, La Ballata della Sposa del Bigatto)

È possibile che la cricca arrivi a Rocca Bernarda per caso, nel corso delle sue peregrinazioni per il Regno, ma è più probabile che abbiano colto da qualche parte degli accenni al "Bigatto del Bottaccione", un secondo mostro fluviale, meno noto di quello del Secchia, anch'esso in possesso di una tana, da qualche parte lungo il fiume, ben foderata di petecchioni, argento e oro.

Le ballate di Carlino del Canneto, grazie anche all'assenza di una qualche istituzione reginale che regoli il diritto d'autore, sono infatti diventate molto popolari, e riprese da cantastorie, guappi e saltimbanchi un po' ovunque lungo la penisola.

In alternativa, le canaglie potrebbero anche aver visto una delle molte copie dell'editto di Bernardo della Bernarda, con la sua promessa di argento e titoli nobiliari per chiunque affronti il Bigatto del Bottaccione, già diffuso più volte nel *Fogliaccio del Guiscardo*, la versione povera e contraffatta della preclara *Gazzetta del Menagramo*.

Tutto questo funge ancora meglio da richiamo se le canaglie hanno in passato affrontato il Bigatto del Secchia (vedi a p.88 in questo volume): non solo c'è un secondo mostro da affrontare e derubare, ma qualcuno sta facendo quattrini a loro spese...

Quale che sia l'esca che li ha portati fin qui, le canaglie si trovano alle porte di una cittadina circondata da un muro difensivo poco più alto di un uomo, al quale da anni non si fa manutenzione.

Ed è qui che comincia il loro prossimo lavoretto...

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Da sei anni Rocca Bernarda, un tempo parte dei domini dell'aristocrazia imperiale sotto il controllo del fedele Visduca-Visconte Bernardo della Bernarda, è diventata una libera cittadina sostenitrice della Comunella, arroccata su un cucuzzolo affacciato sul corso del torrente Bottaccione.

Impiccato il visconte, il borgo è governato da un consiglio di uomini retti selezionati democraticamente fra la popolazione cittadina, con l'esclusione delle donne, dei poveri, di coloro che non risiedono a Rocca Bernarda da almeno tre generazioni, e di tutti coloro che non possiedono per lo meno sei capre o un appezzamento di terre che dia lavoro e sostentamento a una famiglia di otto persone.

L'ultima erede degli antichi feudatari, Monalda della Bernarda, vive da sola, con una domestica centenaria, nella malandata torre che domina il paese. Il consiglio cittadino è presieduto da mastro Fanciotto, proprietario e gestore della locale stamberga, "L'Antica Locanda del Bigatto", nonché oggi uomo più ricco della comunità. Individuo avido e infingardo, Fanciotto ha da tempo una relazione clandestina con la (non poi così) bella Monalda, ed è costantemente alla ricerca di nuovi espedienti per accrescere il proprio potere in città, e per rastrellare denaro.

Nella sua bettola, le cameriere sono sottopagate e angariate, il vino è annacquato, il coniglio alla cacciatoria non è coniglio, e Per la Carità di Tutti i Santi, non ordinate mai il polpettone!

Due anni or sono, nel tentativo di richiamare visitatori a Rocca Bernarda e portare un po' di argento alla propria attività, Fanciotto si è messo in combutta con un cantastorie itinerante, Carlino del Canneto, per diffondere delle leggende assolutamente false, tali da attirare gruppi di avventurieri in cerca di fama, fortuna e gloria, al fine di poterli spennare senza pietà con prezzi da capastro.

L'ispirazione per il proprio piano farlocco, Fanciotto l'ha trovata nelle storie circolate sul Bigatto del Secchia, e sulle canaglie che ormai due anni addietro hanno affrontato la bestia per accaparrarsene i tesori. Per due settimane non si parlò d'altro, in tutte le campagne del vicinato, e il Bottaccione, torrente che scorre a valle di Rocca Bernarda, è un altro affluente del Fossa. Prendendo spunto dalle storie su quell'impresa, e dall'insegna araldica della famiglia della Bernarda, che ritrae una creatura non chiaramente classificata, a seconda delle opinioni forse un lupo, o un anguilla, o un ramarro, Fanciotto e Carlino hanno perciò sparso la leggenda, completamente inventata, che lungo il corso del Bottaccione abbia la propria tana - ed il proprio tesoro - un altro temibile bigatto.

Sfruttando il proprio ascendente sulla (non poi così) bella Monalda, Fanciotto ha anche falsificato alcuni antichi documenti, e ha ottenuto un editto (retrodatato) in cui la famiglia della Bernarda offre ricompense principesche a coloro che riuscissero a liberare quelle terre dalla minaccia del bigatto. Fanciotto ha quindi provveduto a sfrattare un paio di famiglie dalle loro case sulla piazza del mercato contigua alla sua bettola, per farci delle camere che vengono offerte ai viaggiatori.

Dopo una partenza piuttosto lenta, il piano di Fanciotto ha avuto forse fin troppo successo - e Rocca Bernarda è diventata la meta d'elezione di qualsiasi banda di tagliagole, mattatori e avventurieri dabbene in cerca di un facile guadagno. Risse e scontri armati fra gruppi concorrenti sono all'ordine del giorno, e la popolazione si divide fra coloro che, come Fanciotto, lucrano su questi sgraditi visitatori, e coloro che cercano di girare al largo e non restare coinvolti nei tafferugli.

Questo lavoretto non prevede una ripartizione in scene ma una struttura aperta, basata sull'amabile villaggio di Rocca Bernarda, i suoi abitanti, le sue truffe e le bande che vi si ritrovano.

Il Condottiero può lasciare del tempo alle canaglie per integrare con le diverse bande rivali e i personaggi in paese, e per compiere un certo numero di spedizioni inconcludenti lungo il Bottaccione.

Nel momento in cui la frustrazione comincia a logorare la loro pazienza, la scoperta della tresca di Fanciotto e Monalda, lo scontro diretto con Trottolone, Manesco o le altre bande, e la scoperta della truffa collettiva, possono aprire una nuova fase di dabbenaggini, scontri e cialtronate.

Infine, quando le canaglie avranno consumato una buona parte delle loro risorse e subito qualche schiaffone o un paio di coltellate, è il momento di lasciar irrompere il bestione titolare del lavoretto (che esiste davvero!) e fargli devastare ogni cosa, prendendo a panciate le case di Rocca Bernarda, scagliando

via con la coda la feccia sopraggiunta per fermarla e cercando di accoppiarsi con un carretto carico di barili di Vino del Bigatto.

BENVENUTI A Rocca BERNARDA

La gloriosa milizia cittadina di piantone davanti alle porte di Rocca Bernarda è costituita da due anziani veterani, uno dei quali con una gamba di legno, che guardano la porta principale ed estorcono due ramini a testa come tassa di ingresso. Possono anche essere pagati in cibo o bevande, meglio se fermentate.

Le strade lasticate che salgono verso la sommità della collina e la Torre della Bernarda sono quasi deserte, e i borghigiani tendono a scantonare e ad allontanarsi quando incrociano i viaggiatori.

Sulla piazza del mercato, di fronte al pozzo, l'Antica Locanda del Bigatto attende i visitatori con le sue stanze umide, i suoi ratti e i suoi prezzi da tagliagole.

A seconda del momento della giornata in cui la cricca entra a Roccabernarda, la situazione sulla Piazza del Mercato è diversa.

Dall'Alba a Mezzogiorno: la piazza è ingombra di pattume, pozze di vino rancido e sostanze che è meglio non investigare, e un singolo individuo dorme riverso sotto a una panca. Russa sonoramente, e non lo si riesce a svegliare né a calci né con un secchio d'acqua. Un cane passa alla chetichella ma fugge se avvicinato.

Da Mezzogiorno al Tramonto: la piazza si anima, e gruppi di loschi individui si guardano in cagnesco e parlano fra loro a mezza voce. Vengono sistemati dei tavoli fuori dalla locanda, e le fantesche cominciano a servire boccali di vino e piatti di cibo dall'aria piuttosto dubbia.

L'arrivo delle canaglie causa un momento di assoluto silenzio, seguito da... (lancia 1d6):

1d6	Evento
1-2	Assoluta indifferenza, tutti gli astanti tornano a parlare tra loro.
3-4	Commenti a mezza voce, risate, qualcuno sputa per terra (ma forse ha trovato uno scarafaggio morto nel vino)
5-6	Commenti ad alta voce, sguardi di sfida, provocazioni

Dopo il Tramonto: la piazza del mercato è una bolgia infernale di strilli, risate, grida e insulti; le cameriere vengono importunate e reagiscono con risate o ceffoni; dei giochi da bettola vengono improvvisati su diverse tavolate, un paio di focolai di rissa eruttano spontaneamente e potrebbero coinvolgere le canaglie. Tavoli vengono sfasciati, boccali e piatti usati come proiettili per bersagliare l'insegna della locanda mentre si fanno scommesse. Intorno alla Mezzanotte è probabile un principio di incendio.

Sarà facile accorgersi che, a qualunque ora del giorno e della notte, i roccolani per bene evitano come la peste la piazza del

mercato, e se avvicinati per strada se la danno a gambe.

Superata la piazza, le canaglie possono entrare nella locanda, accolti da un odore greve di vino rancido e cibo troppo cotto, e dagli sguardi degli avventori, che poi tornano a rivolgersi ai propri piatti o alle loro minchiate.

Al bancone, una donna dall'aria particolarmente bellicosa dà il benvenuto ai nuovi clienti. Sembra assolutamente incapace di sorridere. È Regina (**tenutaria** umana, vedi *L'Impero Randella Ancora* capitolo 6), la moglie di Fanciotto (**popolano** umano, CN), che si occupa della cassa mentre il marito è a un tavolo che tiene banco con una combriccola di membri del consiglio cittadino.

Trovare un posto in cui dormire non è difficile: la locanda ha una buona scorta di pagliericci pulciosi che può aggiungere nelle stanze.

I prezzi sono esorbitanti, la scortesia di Regina fa da contrasto ai modi melliflui di Fanciotto, che si avvicina per fare quattro chiacchiere con le canaglie (e cercare di stabilire quanti quattrini riuscirà a spillargli).

Se la cricca prova a cercarsi un altro alloggio a Rocca Bernarda scopre ben presto che non ci sono alternative in città, poiché le altre locande sono misteriosamente bruciate.

Ripetutamente.

L'ALTO COSTO DELLA VITA

Rocca Bernarda è un borgo che vive in questi giorni di canaglie, avventurieri e perdigiorno che vengono a cercare e sfidare il bigatto. Tutti i materiali, le cavalcature, gli strumenti e i servizi dei quali la cricca potrebbe avere bisogno sono disponibili nelle botteghe e al mercato al doppio del prezzo comune, compresa la roba scadente e contraffatta.

La disponibilità è tuttavia limitata, ed esistono buone probabilità (1-2 su un d6) che l'ultimo esemplare dell'oggetto di cui gli avventurieri hanno bisogno e che costi 5 monete d'oro o più sia stato appena venduto ad uno dei loro concorrenti. Toccherà trovare un modo per ricomprarlo (sì, certo...), rubarlo o improvvisarne un sostituto.

Inoltre, se ci sono delle canaglie che hanno già giocato *Il Tesoro del Bigatto*, queste restano abbastanza sorprese nel trovare in vendita una quantità di oggetti inutili e pacchiani, ispirati alle loro gesta. Fra questi, bigatti di gesso o di stracci (per nulla somiglianti alla bestia reale), pupazzi di cencio di ciascuno dei membri della cricca (con armi in miniatura di cartone, disponibili separatamente) e di Trottolone de' Rospi, una sgrammaticatissima cronaca delle loro imprese in Oltremare (assolutamente apocrife), e naturalmente i Bigattini di Rocca Bernarda (*gli originali!*), dolcetti di crusca e segatura aromatizzati alla muffa, il Vino del Bigatto (un vino qualunque, ma venduto al triplo del prezzo, ottimo come smacchiatore per abiti o per condire l'insalata), e l'Amaro del Bigatto, con dentro un vero bigattino di fiume, servito a fine pasto per facilitare la digestione e il meteorismo.

Ovviamente, qualora persino le canaglie decidessero di rive-

lare la propria identità, nessuno crederebbe loro, e le loro parole verrebbero accolte – a seconda dei casi – con ironia o violenza. Nessun documento contraffatto, nessuna supercazzola o tentativo di persuasione potrà mai riuscire a questo scopo, vista la messe costante di millantatori che da mesi la cittadina ospita. Anzi, da quel momento, la fama di bugiardi e panzana-tori si appicicherà loro addosso in maniera indeleibile.

LA CONCORRENZA

Le canaglie non sono le uniche ad essere qui per affrontare il terribile Bigatto del Bottaccione.

Alcune altre bande di tagliagole sono presenti in città in questo momento, e hanno mantenuto finora una sorta di tregua armata con occasionali scazzottate notturne. L'arrivo delle canaglie a Rocca Bernarda potrebbe alterare questo delicato equilibrio.

LA COMPAGNIA DELLA BISCIA - mercenari disoccupati e contrabbandieri di belve rare, gli uomini e le donne della Biscia sono probabilmente i più disciplinati fra i concorrenti della cricca. Il capo della compagnia è Bertuccio della Fossa, un piccolo aristocratico intelligente e carismatico, affiliato alla fazione dei Denari della Fratellanza, già noto nel Regno delle Due Scille per alcune caccie andate a buon fine contro serpentoni, terrasche e altri "draghi" di varia natura. La compagnia può contare sulla possanza di Marcantonio il Morgante, una montagna di muscoli nascosta sotto una folta barba nera. Tendono a ostacolare i loro avversari con trappole, sotterfugi, disinformazione. In caso di confronto diretto, mirano a risolvere la questione con una sana scazzottata e senza vittime, in ottemperanza ai dettami della Fratellanza.

LA BANDA DELLA SPIGA - un'accozzaglia di tagliagole di basso rango in gran parte raccolti tra disertori e rinnegati delle armate altomanne, discese nella Pianura Pagana al seguito dello Imperatore e poi cacciati via in malo modo per vari motivi. Sono agli ordini di Esterina, detta la Spiga per il colore dei suoi capelli, e tra di essi si trova **Saetta*** (vedi p. 99), se per caso la guiscarda era sopravvissuta all'impresa contro il bigatto del Secchia. Sono essenzialmente dei ladri di polli stranieri e spiantati con dei sogni di gloria, e rispondono con la violenza a qualunque provocazione reale o percepita. Non sono particolarmente abili, ma sono molto persistenti, e la presenza di Saetta è una marcia in più che nessun altro gruppo può vantare. Tendono a cercare di intimidire i rivali e ad attaccare in gruppo avversari isolati. Uccidere non è il loro scopo, ma eh... gli incidenti capitano...

I FRATELLI COLTELLI - quattro fratelli (o sedicenti tali) dediti alla rapina sulla pubblica strada ed altre attività altrettanto edificanti, mai affiliati alla Fratellanza e grossomodo Infami, seppure mai titolari di taglie consistenti. È probabile che "Coltelli" non sia il loro vero cognome, ma nessuno ha finora

avuto il coraggio di indagare.

I Fratelli Coltelli sono:

Bruno - il maggiore, usa due spade corte e non è molto intelligente.

Fosco - il più giovane, combatte con un pugnale, giocando sulla destrezza e sui colpi bassi.

Betta - usa di preferenza un rasoio, è ipoteticamente il cervello della famiglia ma potrebbe essere più folle di quanto non dia a vedere, e già sembra matta come un cavallo...

Caino - enorme e stolido, è un picchiatore a mani nude e tende a "farsi trasportare".

Tendono a ignorare la concorrenza, se possibile, contando sulla propria pessima fama per tenere alla larga gli avversari; se obbligati a un confronto, mirano al massimo danno nel minor tempo possibile.

Se infine le canaglie l'hanno già incontrata ma non ancora debellata, a Rocca Bernarda si trovano anche i superstiti della Banda del Rospo e magari lo stesso **Trottolone*** (vedi p.100), con ancora addosso i segni e le cicatrici delle batoste subite, che non vedono l'ora di prendersi la propria rivincita...

COSE DA FARE, GENTE DA VEDERE

Una volta sistemati in città e fatta la conoscenza di avversari e concorrenti, la principale attività per le canaglie sarà battere le campagne lungo il corso del Bottaccione in cerca di tracce che conducano alla tana del Bigatto.

Il torrente scorre a sud della collina su cui sorge Rocca Bernarda, e compie quindi una piega verso est, per andare poi a raccordarsi al corso principale del Fossa. Il corso d'acqua è ingannevolmente placido, ma le sue acque nascondono pozze, mulinelli e rapide. Boschi di querce e castagni fiancheggiano il fiume, e le rive sono acquitrinose, con salici e betulle.



Nel corso degli ultimi due anni, decine di cialtroni, ciarlatani e manigoldi di ogni specie hanno vagato per i boschi e lungo il fiume, ed hanno lasciato dietro di sé delle piste ben battute, una quantità di detriti e alcuni "pensieri" per i loro avversari. Il Condottiero in cerca di ispirazione può usare la tabella seguente:

1d10	Incontro
1	Una tagliola per orsi, armata. Una creatura che cammina sopra la trappola la attiva e subisce 1d10 danni perforanti e riduce la sua velocità di movimento a 0. La creatura non può muoversi fino a quando non viene disattivata la trappola, usando degli arnesi da scasso e superando una prova di Destrezza con CD 12. Superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13, i personaggi si rendono conto della trappola e possono così evitarla.
2	Una scarpa sinistra, con la suola forata, nell'interno della quale è incisa una mappa rudimentale; segue la mappa non porta a nulla di utile, se non all'imboscosa di un'altra delle bande in circolazione.
3	I resti di un bivacco; fra le ceneri del focolare, ossa di pollo e una fiasca ancora mezza piena, con dentro tre bei sorsi di un Intruglio a scelta del Condottiero.
4	Una botte di Barbero d'Asta, nascosta in un cespuglio e ancora piena (vedi a pagina 52).
5	Dei funghi mangerecci che bastano per 2d6 razioni
6	Un involto di stracci luridi che contiene un Cimelio (vedi Brancalonia - Manuale d'Ambientazione, p. 69).
7	Una freccia, conficcata in alto sul tronco di un albero e con un foionco ** ferito trapassato dall'asta.
8	Una moneta d'oro molto antica, piegata a metà.
9	Una scritta oscena incisa su un tronco, che insinua che Fanciotto e Monalda abbiano una tresca.
10	Una fossa profonda tre metri, riempita di paletti aguzzi. Il legno è marcito, e la vittima subisce solo 1d6 danni contundenti per la caduta.

Dopo tre o quattro perlustrazioni infruttuose del Bottaccione, se per caso il vecchio capobanda è ancora vivo, le canaglie potrebbero avere un altro brutto incontro che riemerge dal loro passato: si tratta di **Manesco delle Sganasse****, il manigoldo presso cui un tempo militavano, prima di quella brutta, brutta faccenda di Manfredda la Bianca (vedi *Grosso guaio a Borgoratto*, in questo volume). Manesco sta arrivando a sua volta a Rocca Bernarda con il progetto di arricchire grazie al tesoro del bigatto, alla testa di quanto rimane della Banda degli Sganassoni, e la prima cosa che farà sarà provare a togliere di mezzo i suoi vecchi sgherri traditori. In caso non ci sia alcun conflitto in corso o alcun brutto trascorso con Manesco, o che questi sia ancora il loro capobanda, la cricca può incontrare un loro altro vecchio nemico, ripescato tra tutti quelli affrontati nei lavori precedenti.

CERCARE INFORMAZIONI

Le canaglie più intraprendenti potrebbero voler cercare informazioni per migliorare le proprie probabilità di trovare e sconfiggere il bigatto.

I membri delle altre bande non sono molto aperti alla conversazione, va detto.

Bertuccio della Fossa è cordiale, ma più interessato a cavare informazioni dagli altri che non a fornirne di sue.

I tagliagole della Spiga rispondono a sputi e insulti e, se hanno la superiorità numerica, con la violenza.

Dei Fratelli Coltelli solo Bettà è interessata a parlare. Lo fa giocando incessantemente col suo rasoio, e guardando la gola del suo interlocutore, mentre farfuglia frasi senza senso, ripetendo la domanda come un marmocchio durante un'interrogazione.

Saetta e Trottolone hanno solo in mente di vendicarsi, ed è meglio girare al largo.

Molto meglio, insomma, parlare con la popolazione...

Fanciotto è sfuggente come un'anguilla del Bottaccione, ed è interessato soprattutto a tenere le canaglie in città il più a lungo possibile. Di fatto, non fornisce alcuna informazione (non ne ha) e cerca di dire alla cricca ciò che loro vogliono sentirsi raccontare: "c'è un cacciatore che va e viene e si chiama Truffone... aspettate che torni e vi dirà tutto quello che sa!" "Credici e Speraci sono due pescatori che conoscono il fiume come le loro tasche; loro hanno visto più volte passare sotto la loro chiatte quel dannato bestione... di solito vengono alla Locanda il mercuriale sera..."

Regina, la moglie di Fanciotto, è una persona scontrosa e cattiva, e non ha nulla da dire agli avventurieri se non che hanno dei conti in sospeso o che devono tenere in ordine le loro stanze. Del bigatto non sa nulla e al massimo aggiunge di rivolgersi al marito. Non sa che Fanciotto ha una relazione con Monalda, e questo potrebbe portare a sviluppi interessanti.

Fede, Speranza e Carità - le tre cameriere della Locanda chiacchierano volentieri, specie se non vengono minacciate o aggredite, ma non hanno granché da rivelare. Sanno o sospettano che Fanciotto tradisca la moglie e hanno di lui un'opinione molto bassa, visto che sono sottopagate, nonché particolarmente devote e bigotte. Potrebbero insinuare dei dubbi nella mente delle canaglie.

Fare quattro chiacchiere con le cameriere, specie se in orario di lavoro, potrebbero innescare una rissa con i membri di una (o più) delle bande avversarie.

Monalda della Bernarda - è una donna piuttosto squallida e sciupata, vanitosa e sciocca. Ripete a pappagallo la leggenda del bigatto messa assieme da Fanciotto e Carlino, e che si riduce a: "c'è un bigatto, c'è sempre stato, nessuno lo ha mai sconfitto, periodicamente emerge dal Bottaccione e assale Rocca Bernarda in cerca di un tributo di sangue; in passato era tradizione offrire al mostro una vergine, chiamata la Sposa del Bigatto, per placarne la furia; ma quello accadeva ai tempi dell'Imperatore, ed oggi che siamo in un libero comune, a Rocca Bernarda non ci sono più vergini."

La Torre della Bernarda è in pessime condizioni, buia e infestata da ragnatele, con la sola Zita, la domestica antidiluviana, che si aggira per i corridoi in penombra. Un occhio attento può tuttavia rivelare che la residenza dell'ultima dei della Bernarda contiene ancora delle ricchezze: arazzi antichi, mobili

di pregio, e i gioielli che Monalda sfoggia in ogni possibile occasione.

Per parlare con Monalda è necessario chiedere udienza alla Torre; c'è una buona probabilità (1-2 su un d6) che le canaglie scorgano, mentre sono in attesa, Fanciotto che si allontana alla cheticella dopo uno dei suoi incontri con la nobildonna.

La vecchia Zita, domestica e unica compagna di Monalda, è una donna di età ancestrale, curva e raggrinzita, in un abito da domestica sbiadito e rammendato. Guarda con aperta ostilità le canaglie, fa gesti di scongiuro alle loro parole, e risponde alle loro domande usando solo dei proverbi pronunciati in un dialetto arcaico e incomprensibile.

Gli abitanti di Rocca Bernarda più loquaci e i commercianti ripetono la versione di Fanciotto con minime divergenze e qualche contraddizione; gli altri villici strillano "Andate via!" e "Non so niente!", ed occasionalmente "Chiamo le guardie, eh!"

Uno dei modi per cercare di guadagnarsi la fiducia della popolazione e scoprire almeno parte degli intrallazzi di Fanciotto è quello di schierarsi dalla loro parte contro la concorrenza: i membri della Banda della Spiga e i Fratelli Coltellini importunano gli onesti roccolani, e le canaglie potrebbero essere testimoni di questi soprusi. Esiste comunque una certa probabilità che i villici, una volta ricevuto il soccorso, si rivoltino anche contro i loro salvatori, prendendoli a sputi e a sassate.

I birri cittadini – Gino e Berto (quello con la gamba di legno), due tiratardi regolarmente parcheggiati presso le porte del borgo, sono una miniera di pettegolezzi e illazioni su tutti gli abitanti della città. Se blanditi con cibo o bevande, o moneta sonante, sono disposti a raccontare tutto ciò che sanno, e a inventarsi dell'altro per continuare a farsi pagare.

LA SPOSA DEL BIGATTO

C'è qualcosa che Fanciotto non ha previsto, nel mettere in piedi il suo piano per attirare canaglie e sprovveduti a Rocca Bernarda: la bigatta che da sempre ha la sua tana lungo il corso del Bottaccione. Sì, c'è davvero un bigatto nell'area: una femmina, antica e colossale, probabilmente in qualche storta maniera anche imparentata coll'esemplare del Secchia.

Trattandosi di una creatura pigna e scostante, essa emerge dalla sua tana solo occasionalmente, a intervalli che possono durare anche venti o trent'anni, per nutrirsi di qualche villano e accoppiarsi senza alcuna gioia con un proprio simile. Nei tempi antichi, i signori di Rocca Bernarda avevano imparato a placare la bestia offrendole un sacrificio - la parte della storia di famiglia che Monalda ha ricordato e raccontato a Fanciotto, che l'ha inserita nelle sue panzane. E dopotutto, lo stemma di famiglia raffigura *davvero* la bigatta!

Risvegliatisi controvoglia a causa di tutta la confusione che canaglie, mattatori e cercatori di tesori provocano lungo il suo fiume, e provando un certo languorino, la bigatta ora si solleva sopra le acque del Bottaccione, e si dirige, esprimendo l'appetito insoddisfatto col proprio urlo belluino, verso le mura sguarnite di Rocca Bernarda.

In passato, la sua comparsa ha sempre prodotto l'effetto desiderato: una vittima cruda da consumare con calma, prima di cercare compagnia per la serata e poi ritornare a dormire. Ma ora non ci sono più vittime sacrificiali ad attenderla, bensì una popolazione disorientata e terrorizzata, e un'accozzaglia di tagliagole.

La bigatta si dirige quindi contro il borgo, scavalca con qualche difficoltà il muro di cinta, abbattendone una parte col proprio peso, e poi ansimando e gorgogliando, con lentezza esasperata prende a inseguire le persone per strada e a gettarsi a peso morto contro le case. La generale inefficacia dei suoi assalti, insieme con la sua proverbiale pigrizia e con una crescente e inaspettata insoddisfazione sessuale, portano solo la bestia a infuriarsi ancora di più.

La bigatta del Bottaccione è, ahimè, un **bigatto antico****, nel pieno delle forze...

CONCLUSIONE

Sfuggire alla morte sotto le zampe della bigatta è la prima preoccupazione per le canaglie. Se la cricca cincischia, la bigatta per prima cosa scaglia via e fa a polpette i più temerari membri delle altre bande in circolazione, per poi gettarsi a distruggere le case a destra e a manca.

In mancanza di altre idee, la Locanda è piena di bottiglie di Amaro del Bigatto, altamente infiammabile, così come metà del borgo...

Qualora riescano non solo a sopravvivere ma a sconfiggere la bestiaccia, le canaglie avranno modo di seguirne le tracce fino alla sua tana, e mettere così le mani sul suo tesoro. Naturalmente, anche tutti gli altri potrebbero fare lo stesso, siano essi banditi, mercenari o semplici popolani, e sarà necessario difendere il bottino contro metà della popolazione della contrada...

D'altra parte, Rocca Bernarda ha un'ottima posizione a poca distanza dal Fossa, con un buon corso d'acqua che gli passa accanto, boschi ricchi di selvaggina e ben consolidati percorsi per il contrabbando. Se la cricca volesse utilizzare una parte del tesoro spoliato alla Bigatta del Bottaccione per la ricostruzione del borgo, potrebbe uscirne con un posto in consiglio o addirittura un proprio feudo, ottenuto continuando a falsificare i documenti inventati da Fanciotto, ed avere a Rocca Bernarda una base stabile per i propri colpi futuri.

Anche Fanciotto potrebbe a quel punto tornare utile... è un vigliacco subdolo e astuto, un manipolatore e un imbroglione ben ammanicato con tutti: la figura ideale da utilizzare come borgomastro o amministratore del paese.

Se le canaglie giocano bene le proprie carte, perfino Monalda della Bernarda sarebbe ben felice di continuare a influenzare le decisioni del consiglio cittadino per interposta persona. Il personaggio più carismatico della cricca verrà invitato alla Torre della Bernarda per conferire con la nobildonna, che intende fargli un'offerta che non si può rifiutare...





Per qualche quatruino in più

Tra il 1020 e il 1022 dalla Caduta di Plutonia, il Regno di Taglia è stato percorso da grande fermento: il risveglio del bigatto del Fossa pare esser stato davvero un evento foriero di molte sventure e anticipazioni di quanto di là da venire.

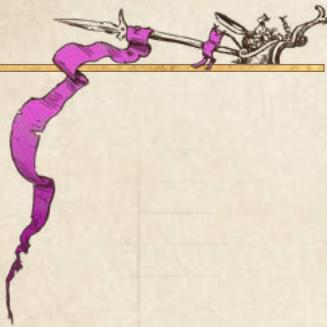
La discesa dai Monti della Corona dell'Armata dello Imperatore, con tanto di bieconigli al seguito, è ovviamente il fatto più eclatante della cronaca di questi anni, ma non il solo.

I Fratelli di Taglia sono in fermento, e i dissidi e tumulti che hanno colpito la Fratellanza in numerose città dei *Molti feudi di Brancalonia* sono un altro di questi eventi epocali.

Mentre *L'Impero Randella Ancora* e la guerra della “Riscossione della Taglia” colpisce i liberi comuni del nord, diversi centri piccoli e grandi hanno dovuto affrontare le lotte intestine della Fratellanza e gli intrighi di Lucrezia di Almaviva, l'Asso di Coltelli, mentre pezzi grossi e duca-conti hanno scoperto loro malgrado le insidie dei Guelfi Oscuri e le lusinghe dei Guelfi Alti che infestano segretamente i loro domini.

E al centro di Plutonia, nel cuore caduto e corrotto dell'antico Impero Draconiano, qualcosa che sarebbe dovuto rimanere morto si sta risvegliando e minaccia le terre dei vivi con un'armata di carcasse sempre più grande e potente...

Queste e altre scempiaggini sono l'oggetto dei lavoretti e degli altri contenuti speciali della seconda sezione dell'Almanacco: fatene buon uso!



Il Tesoro del Bigatto

UN LAVORETTO INTRODUTTIVO AMBIENTATO IN FALCAMONTE PER CANAGLIE
MATRICOLATE (3° - 4° LIVELLO), DI DAVIDE MANA.

L'AVVENTURA È IN PARTE ISPIRATA ALL'OMONIMO ROMANZO DI GIUSEPPE PEDERIALI,
CAPOSALDO DEL FANTASY ALL'ITALIANA.

A oriente del Fossa a monte di Borgoratto, d'in fra li colli bradi si sversa la Secchia, che drena una valle stretta detta dai bifolchi "Del Bigàt", ché qui v'allignasse si dice una di tali creature, che avea giaciglio di monete d'oro e brama di carne d'uomini.

Molti l'hanno cercata, pochi l'hanno trovata, nessuno mai fece ritorno.

- BRACCIO DA CAPRONE,
"BRANCALONIA CORBELLATICA, LIBER V" -

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Narrano le leggende che il terribile bigatto che vive lungo il Fiume Fossa abbia accumulato nei secoli un vasto tesoro.

Si tratta probabilmente della solita fanfaronata su mostri nascosti e tesori perduti che si racconta in ogni contrada del Regno. Siccome però non avete nulla da fare al covo da settimane, e state lì a mangiare pane a sbafo senza smuovere un chiodo, il vostro capobanda Manesco delle Sganasse vi ha mandato a calci nel sedere a comprovare o smentire tale diceria, giusto per togliervisi di torno.

Prima di venire alle mani, decidete di accettare codesta grande impresa e, tra un frizzo e un lazzo, vi dirigete nella zona indicata a cercare un certo Biondello da Pera, un furfante che si dice possieda una preziosissima e perduta mappa di tale tesoro.

Il viaggio dal vostro covo dura diversi giorni di marcia svagata e conta un paio di giri a vuoto, ma alla fine vi trovate lungo il lento e placido Fiume Fossa, tra la dannata Penumbria e la Pianura Pagana, in cerca dello splendido e accogliente ricetto dove bazzicherebbe abitualmente questo Biondello: la Taverna del Soldo Bucato!

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Biondello da Pera è un cialtrone maltagliato da piccolo cabotaggio, di origine vortigana, il cui unico vanto è quello di saper leggere, anche se malamente, e muovendo le labbra.

La sua principale fonte di guadagno, di questi tempi, è quella di smerciare dei fogli giallastri pieni di scritte e appunti, che descrivono la leggenda del Bigatto del Fiume Fossa e il suo favoloso tesoro. Poche pagine, ricopiate con alcuni svarioni da un libro troppo voluminoso per essere intascato, che Biondello ha scovato nella



GROSSO GUAIO A BORGORATTO

Di seguito trovate un altro Lavoretto collegato con quello qui presente. *Grosso guaio a Borgoratto* allude alla precedente risoluzione de *Il Tesoro del Bigatto*, ma le due avventure possono essere giocate in qualsiasi ordine.

LA SPOSA DEL BIGATTO

Gli eventi narrati in questa prima indimenticabile pubblicazione brancaleoniana sono infine collegati con *La Sposa del Bigatto*, dello stesso autore, un lavoretto per Canage Dabbene che si trova a p. 80 di questo volume.

Qui, si spera, tutte queste storie di Rospi, Saette, Bigatti e Maneschi potranno finalmente trovare la giusta conclusione...



biblioteca di una ricca famiglia vortigana, per cui ha brevemente lavorato come raschiastivali.

Essendo Biondello un giovane ambizioso e scaltrissimo, ha provveduto a produrre più copie del testo in questione, che ha poi venduto a diversi avventurieri, tutti ansiosi di mettere le mani sul favoloso Tesoro del Bigatto. La voce è giunta anche a Manesco delle Sganasse, capo della banda in cui militano i personaggi, ed è per ciò che questi ha mandato alcune delle sue migliori canaglie a portare a termine il lavoretto. Hai visto mai dovessero dimostrarsi utili a qualcosa...

Ma Biondello ha tirato troppo la corda e ha venduto uno dei plichi a Trottalone dei Rospi, detto egli stesso il Rospo: una Mezza Taglia, un bandito con smanie da condottiero a capo di una manciata di bruti.

La Banda del Rospo è una ben misera compagnia di ventura, ma sopperisce con la rozza violenza alla mancanza di disciplina ed educazione militare. Gli uomini del Rospo servono come guardie del corpo quei mercanti che non hanno ancora rapinato, e accompagnano gli esattori nei loro giri a riscuotere i debiti, e in generale sarebbero ben felici di menar le mani anche gratis, non fosse che Trottalone ha un suo puntiglio, e dei sogni di gloria.

Avendo scoperto che Biondello ha venduto la mappa anche ad altri, il Rospo ne è rimasto profondamente deluso, e sta per reagire nella maniera che gli è abituale, proprio quando le canaglie si trovano dentro la taverna.

Dopo aver salvato Biondello (o perlomeno il suo plico con la mappa del tesoro), la cricca risale il fiume lungo la Secchia Vecchia, e sfida il mostro per conquistare ricchezza, fortuna e gloria, o perlomeno riportare a casa la pellaccia. Sulla loro strada, mercenari, briganti, birri e la Strega del Ceppo.

E poi, il confronto finale con il bigatto.

Questo Lavoretto copre un arco di diversi giorni di incontri, esplorazioni e viaggi. Se si vuole tenere il tempo della sessione inferiore alle due ore, è possibile saltare direttamente le Scene dalla 3 alla 6.

**“Quando si stana si stana,
non si parla”**

- LAPIDARIO DEI MALI,
IL PIÙ BRAVO DI PENUMBRIA -



SCENA 1 – ALL’INSEGNA DEL SOLDO BUCATO

Le canaglie arrivano alla taverna e trovano Biondello, ma solo un attimo prima di finire nella più forsennata delle risse contro la Banda del Rospo.

SCENA 2 – IL BROGLIACCIO DEL BIGATTO

Le canaglie scoprono o recuperano il segreto del bigatto e si avviano verso la Valle della Secchia.

SCENA 3 – LUNGO IL FIUME FOSSA

La prossima tappa del viaggio si svolge lungo l’argine meridionale del Fossa. È possibile raccogliere dicerie, fare qualche incontro interessante e acquistare dell’equipaggiamento.

SCENA 4 – IL RITORNO DEL ROSPO

La cricca incontra nuovamente la Banda del Rospo e deve riuscire a sabotarne l’avanzata per non ritrovarselo alle calagna su per la Secchia Vecchia.

SCENA 5 – IL SALTO DEL FOSSA PER LUNGO

È il momento di attraversare il Fiume Fossa verso la sponda nord.

SCENA 6 – LA CASA DELLA NONNA

Le canaglie devono attraversare il territorio della temibile Strega del Ceppo, una creatura inumana e demoniaca dotata di poteri innaturali, ma che è possibile aggirare con un po’ di astuzia e di fortuna.

SCENA 7 – *BIGATTUS DORMIENS NUMQUAM TITILLANDUS*

La cricca e la Banda del Rospo giungono quasi insieme alla grotta del bigatto, e svegliano il bestione dormiente. E questo è male.

SCENA 8 – L’ESTASI DELL’ORO

Se qualcuna delle canaglie ha salvato la pellaccia (hai visto mai?), è il momento di mettere le mani sul tesoro del bigatto. Tutto bello, eh... ma come riportare quei quintali di preziosi a valle senza essere rapinati?

SCENA 1 - ALL’INSEGNA DEL SOLDO BUCATO

La Taverna del Soldo Bucato è una topaia di infima lega, il genere più diffuso e apprezzato nelle città e lungo le strade polverose del Regno: una sala comune che puzzava di vino rancido, scaldato e affumicata da un camino che non tirava granché; un bancone sfregiato da millanta brutture e macchiato da una varietà di fluidi; una cantina infestata dai topi, una cucina sul retro e, oltre il piccolo cortile dove i fornitori consegnavano le botti, una solitaria latrina. Nella sala comune erano sistemati una mezza dozzina di tavoli, tutti zoppi, tutti macchiati di vino e olio e scarafaggi spiaccicati, sfregiati da bruciature, o con nomi e frasi oscene incise al coltello. Pance e sgabelli erano scomodi abbastanza da squadrarvi le natiche.

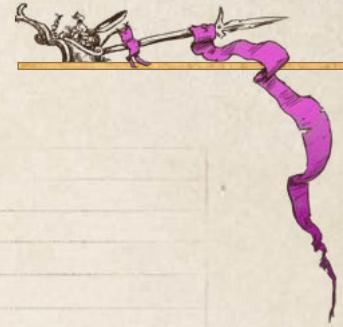
Guardandosi un po’ in giro, è facile notare quanto segue.

- I clienti sedono curvi sui loro bicchieri, versano vino da brocche di terracotta e mettono tutto l’impegno di cui sono capaci per farsi gli affari propri. Alcuni giocano alle Minchiate, strillando e ridendo forte, la miccia di un litigio già acceso, la rissa pronta a esplodere. Uno di essi corrisponde alla descrizione di Biondello: un ometto sui vent’anni, gli abiti lisi, i capelli biondi. Volendo, c’è posto al tavolo per 1-2 canaglie.
- Un gruppo di uomini dall’aria pericolosa, abiti malconcini e sporchi, armi e armature scompagnate, occupa un tavolo vicino alla porta d’ingresso e sta giocando a Botte alla Botte in un angolo. Sono grossolani e sudici anche per un posto come il Soldo Bucato. Stracci mille volte rammendati, corazze ammaccate, più ruggine che metallo. Bevono e confabulano fra loro, e sembrano aspettare qualcuno. Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 13 permette di riconoscere la Banda del Rospo, un’accozzaglia di picchiatori da quattro soldi, ma il Rospo non si vede in giro.
- Dietro al bancone, Ugo l’Impiccato, una Vecchia Taglia, serve da bere e mantiene l’ordine in maniera sbrigativa, usando all’occorrenza un mazzuolo da bottaio. Energumeno dalla testa rasata e un gran pancione straripante, Ugo deve il suo vezzoso soprannome a una disavventura di gioventù, quando venne impiccato per aver rubato dei polli, e la corda non resse il suo dolce peso. Ugo ne uscì zoppo, e con una vistosa cicatrice sul collo. La Taglia, se ben ricordate, dovrebbe essere un po’ più recente.
- Zina e Melia servono ai tavoli, e se siano sorelle, madre e figlia, cugine o congiunte o se abbiano o meno una qualche relazione di parentela, è oggetto di accesi dibattiti etilici fra i clienti abituali. Le due donne sono un po’ appassite, e hanno affinato con gli anni una tecnica che permette loro di tenere ubriachi e altri romantici a distanza.
- Vanni si occupa della cucina, ed è uno di quegli strani prodigi di cui cantano i menestrelli: un cuoco magro. È talmente magro, in effetti, magro come uno spaventapasseri, che l’Impiccato gli proibisce di solito di farsi vedere dai clienti, che potrebbe dare loro l’impressione sbagliata sulla qualità della cucina.
- Una porchetta ruota lentamente su uno spiedo nell’ampio camino della sala principale, mantenuta in movimento da un ragazzino sporchiissimo e dall’espressione annoiata.

Se le canaglie vanno dritte da Biondello, quello li caccia via e chiede di finire la partita. Pugnali e coltellacci vengono snudati sotto il tavolo al primo gesto di fastidio.

Se stuzzicano la Banda del Rospo, è facile arrivare alla rissa prima che Trottolone faccia la sua comparsa.

Se le canaglie prendono posto e cominciano a trangugiare il primo giro di vino, ecco che la rissa arriva da loro. Qualche



minuto dopo, infatti, la porta si apre ed entra Trottalone che, dopo uno scambio di battute con i suoi, afferra Biondello, lo schiaffeggia e lo sbatte sul tavolo delle canaglie, il naso rotto da cui il sangue fiora già copioso. Il poveraccio emette un gemito mentre i cocci delle vostre coppe di vino schizzano in tutte le direzioni.

Il brusio di fondo della taverna si zittisce all'improvviso.

L'ometto cerca di mettersi seduto, gli occhi vacui, quando un'ombra si interpone fra le canaglie e la luce. Due mani che paiono prosciutti afferrano l'ometto per il bavero e lo sollevano. Un energumeno con delle braccia come sacchi d'angurie prende a scuotere l'ometto con furia, strillando impropri, e poi lo sbatte di nuovo sul tavolo. Le gambe cedono, la struttura collassa.

Le canaglie devono tirarsi indietro perché non gli si schianti sulle caviglie.

Trottalone dei Rospi è arrivato.

Dietro di lui, la mezza dozzina di brutti ceffi della sua banda si sta avvicinando. L'ometto, a terra fra le rovine del tavolo, tenta invano di alzarsi aggrappandosi alla gamba di una delle canaglie.

Trottalone ora si piega a raccattare Biondello dal pavimento, là dove lo ha schiantato un momento fa, e lo solleva.

Gli uomini alle spalle dell'energumeno cominciano a spintonare gli altri avventori per farsi strada. Alcuni spingono a loro volta. Una delle cameriere strilla, risuona un ceffone. Alcune persone ridono.

E mentre uno sgabello solca l'aria fumosa della taverna e si abbatte sul cranio di un inconsapevole giocatore di Minchiate, con un ruggito alcolico, una baronda violenta esplode al Soldo Bucato!

BOTTE DA ORBI

È il momento di una bella Rissa! Giocatela con le regole contenute in *Brancalonia - Manuale di Ambientazione*, considerando i seguenti spunti:

- Gli uomini della Compagnia del Rospo non vedevano l'ora di poter menar le mani a casaccio, e attaccano senza essere provocati anche gli avventurieri, lanciandosi su di loro con un vero e proprio attacco a sorpresa, o perlomeno disponendo di vantaggio. Si trovano in generale fra gli avventurieri e la porta d'ingresso, ed è quindi difficile evitarli.
- Il resto degli avventori cerca di ricavare il massimo divertimento da questa allegria occasione, e in generale attacca chiunque arrivi a tiro. Vedi Pericoli Vaganti: La Taverna dei Pugni Volanti.

Primo Turno: Il Rospo accusa con voce tonante Biondello di essere un infingardo, un cialtrone e un mentitore (tutto vero), e grida ripetutamente "A' cornuto! Alzati, cornuto! Quante ne hai vendute?!" A meno che non sia distratto dall'intervento di uno degli avventurieri (che voglia per esempio prendere le difese dell'omino), le sue azioni nei turni seguenti sono tutte focalizzate sulla sua preda.

Secondo Turno: Le cameriere cercano di levarsi di mezzo, ma se messe alle strette potrebbero chiedere l'aiuto dei più carismatici fra le canaglie. Contemporaneamente, un Brogliaccio di fogli ingialliti sfugge non visto dalla casacca strappata di Biondello.

Con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14 è possibile notare il plico di fogli che cade a terra e viene scalciato sotto a un tavolo. È necessaria una prova di Destrezza (Furtività) con CD 11 per riuscire a recuperarlo senza farsi vedere.

Terzo Turno: Ugo l'Impiccato salta sul bancone brandendo un mazzuolo da bottaio e comincia a colpire indiscriminatamente a destra e a manca, ruggendo bestemmie. Vedi Pericoli Vaganti: Pioggia di Sgabelli.

**"Porgi l'altra guancia, fratello,
che io porgerò l'altro palmo"**

- FRACASSO DA TRIVELLE -

GIOCHI DA BETTOLA

Se le canaglie vogliono partecipare a una partita alle Minchiate oppure a un giro di Botte alla Botte, usa le istruzioni contenute in *Brancalonia - Manuale di Ambientazione*.

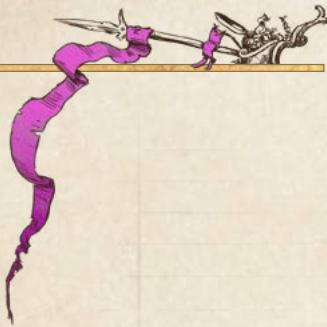
Ecco le regole speciali per giocare a Botte alla Botte al Soldo Bucato:

(Botte | PF Totali: 23 | CA: 12)

DESCRIZIONE

Alla Taverna del Soldo Bucato il travestimento a disposizione dei partecipanti alle Botte alla Botte è grossomodo quello classico, ovvero cuffiette, fazzoletti e grembiuli da mondina; la Botte è resistente e rinforzata da fustelle di ferro.

Armi a disposizione: Zappa da lancio (Ascia) o Coltellaccio (Pugnale).



BANDA DEL ROSPO

Classe Armatura: 12

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +4

Batoste: Ogni membro della Marmaglia possiede 2 livelli di Batoste

Mosse: Buttafuori e Ghigliottina

Slot Mossa: 2

Buttafuori. Come azione il personaggio effettua un tiro per colpire che infligge 1 batosta e la condizione prono a un bersaglio.

Gigliottina. Dopo che il personaggio viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire che infligge la condizione stordito all'attaccante.

TROTTOLONE DEI ROSPI (IL ROSPO)

Classe Armatura: 18

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +7

Batoste: 6

Mosse: Buttafuori, Ghigliottina, Schianto

Slot Mossa: 5

Mosse Speciali: "Cinquanta petecchioni a chi lo stende!", Scudo Umano

Speciale: Mascella di Ferro

Buttafuori. Come azione Trottolone effettua un tiro per colpire che infligge 1 batosta e la condizione prono a un bersaglio.

Gigliottina. Dopo che Trottolone viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire che infligge la

condizione stordito all'attaccante.

Schianto. Come azione, Trottolone effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione stordito e prono a un bersaglio. Trottolone subisce 1 batosta.

"Cinquanta petecchioni a chi lo stende!". Una volta per Rissa, Trottolone può invocare l'aiuto degli astanti della Locanda, promettendo una ricompensa per chiunque lo aiuterà. La Mossa Speciale attiva il Pericolo Vagante "La Taverna dei Pugni Volanti" con la differenza che ha come bersaglio solo le canaglie.

Scudo Umano. Quando Trottolone è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per afferrare un membro della marmaglia che subisce il colpo al suo posto.

Mascella di Ferro. Spendendo uno slot mossa e usando la sua reazione, Trottolone può rimuovere una condizione che lo affligge.





SCENA 2 - IL BROGLIACCIO DEL BIGATTO

Se le canaglie riescono a salvare Biondello dalle grinfie della Banda del Rospo (o perlomeno a salvare una copia del Brogliaccio), allora le cose possono procedere.

L'involtino di Biondello (quello visto nella taverna o una delle tante copie che il cialtrone spaccia in giro) è costituito da cinque pagine copiate da un libro e in particolare dal Quinto Volume del classico *Brancalonia Corbellatica*, compilato circa un secolo fa da Bracco da Caprone.

Con una prova di Intelligenza (Arcano o Storia) con CD 15 è possibile identificare correttamente il volume e comprenderne l'attendibilità (media: Bracco era un condottiero dotto e amante della scrittura, ma infarciva le sue cronache di panzane colossali).

Sempre che le canaglie sappiano leggere, o trovino qualcuno che legga per loro, nelle cinque pagine trovano le seguenti informazioni:

Pagine del Brogliaccio

1	Il Bigatto, e della sua natura. Con ampie citazioni dai classici, Bracco da Caprone descrive il bigatto come "uno strano serpente" che vive lungo i corsi d'acqua e possiede una affinità per le aree palustri. Creatura solitaria, si accoppia solo ogni cinquecento anni, e comunque non gli piace. Accumula tesori, di solito nell'ordine di svariate migliaia di petecchioni.
2	Il Bigatto, e della sua natura (cont.). Il bigatto non teme il fuoco e l'acqua, ma il ferro e la magia. È soggetto a lunghi periodi di letargo, ma quando è attivo brama carne fresca una volta ogni luna, e la carne d'uomo gli è particolarmente ghiotta. In mancanza d'uomini, s'accontenta di bestie.
3	Il Bigatto del Fossa. Bracco da Caprone riporta la leggenda di numerosi avvistamenti della creatura lungo il Fiume Fossa, dove frequentemente la bestia attaccava i pescatori. L'ultimo avvistamento lungo il fiume risale a oltre duecento anni or sono.
4	La Valle del Bigatto. Se gli avvistamenti lungo il Fossa sono cessati, molti affermano che un bigatto abbia preso residenza lungo il corso della Secchia Vecchia, un affluente del Fossa. La valle, anche nota ai villici come "Vàl del Bigàt", un tempo rigogliosa è oggi inselvatichita, e nessuno ci si avventura se può farne a meno.
5	La Valle del Bigatto. Una mappa della valle, con una parziale descrizione. La pagina è stata purtroppo strappata in malo modo, e parte della mappa è mancante, così come parte del testo, che cita una "Casa della Nonna" (che tuttavia non compare in ciò che resta della mappa). Se le cose sono andate male e il Brogliaccio è rovinato, il Condottiero può fornire le informazioni solo di alcune delle pagine.

Se le cose sono andate ancora peggio del previsto, la salvezza arriva dal timoroso inserviente della taverna, Spiedino, che sa leggere, conserva a memoria la descrizione del Brogliaccio, scorto decine di volte alla taverna tra le mani di Biondello, e può aiutare le canaglie se queste promettono di farlo entrare nella banda.

Spiedino infatti desidera ardentemente un po' di avventura e non vede l'ora di lasciarsi quella cloaca di taverna alle spalle. Ha anche un segreto: è una ragazza, ma le brutture del mondo le hanno suggerito che è meglio fingersi un maschio, finché possibile...

SCENA 3 - LUNGO IL FIUME FOSSA

Avendo recuperato in qualche modo le indicazioni del testo di Bracco da Caprone, è abbastanza facile per le canaglie pianificare il viaggio verso la valle del Secchia Vecchia e la misteriosa "Casa della Nonna".

Stando alla mappa, il percorso si sviluppa come segue:

- Tre giorni a cavallo o cinque a piedi lungo il Fossa, in direzione ovest.
- Tre giorni a piedi verso settentrione lungo il corso della Secchia.

La prima parte del viaggio si svolge lungo l'argine meridionale del Fiume Fossa, prevalentemente attraverso terre selvagge e paludose, fra boschi di castagni e larici. Nonostante il Fossa sia pericoloso, per la vicinanza alla Fumarea della Penumbria

e per le incursioni dei pagani, il corso d'acqua e la strada che lo costeggia sono tra le più importanti vie di comunicazione della regione, grossomodo presidiate da birri delle città vicine e bande mercenarie.

Questa parte del viaggio è una buona occasione per far interagire le canaglie con un po' di personaggi del luogo, come gretti mercanti, inquietanti pescatori e lerci battellieri, per acquisire provviste ed equipaggiamento, e per raccogliere dicerie sul bigatto e sul corso della Secchia.

Tutto l'equipaggiamento che si può trovare durante il viaggio è Scadente.

Non ci sono birri in giro, ma solo mendicanti, viandanti, perdigiorno, cialtroni, popolino e furfanti, pronti però, qualora servisse, a difendersi da soli e fare un po' di giustizia sommaria.

RACCOGLIERE DICERIE

Se le canaglie distribuiscono qualche moneta a destra e a manca, o convincono a parlare qualcuno del posto con una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 11, ecco cosa possono scoprire (lancia 1d12):

d12	Diceria
1	La Secchia sfocia nel Fossa a circa quaranta miglia a monte del Soldo Bucato (<i>grossomodo vero</i>).
2	Il corso della Secchia è disabitato da decenni (<i>grossomodo vero, se escludiamo la Nonna</i>).
3	Lo spirito della Secchia è un gentile e anziano folletto che aiuta chiunque sia cortese con lui (<i>mah!</i>).
4	Un gruppo di pagani guidati da un feroce nano ha sconfinato da nord e adesso si aggira per la contrada (<i>vero</i>).
5	In cima alla valle della Secchia si trova un ameno villaggio di taglialegna chiamato Belsalice (<i>falso come un petecchione da tre soldi</i>).
6	La Secchia prende il suo nome dalla magica secchia dorata che si trova sul suo fondale, che può donare ricchezze infinite a chi la tira fuori dalle acque (<i>vero, come sono vere le leggende</i>).
7	La Strega del Ceppo vive lungo il corso della Secchia Vecchia (<i>vero</i>).
8	La "Nonna" era una vecchia che di mestiere faceva la taglialegna, ma è morta da cento e passa anni (<i>vero, se non fosse che adesso è diventata la Strega del Ceppo</i>).
9	Una bella ragazza vive nella valle e passa il tempo a cogliere fiori (<i>vero, ma è la Strega al mattino</i>).
10	Una bella signora vive nella valle e offre ospitalità ai viandanti e ai cacciatori (<i>vero, ma è la Strega di pomeriggio</i>).
11	Di recente si sono visti avventurieri e canaglie ("a pari vostro") recarsi nella valle non si sa bene a far che (<i>vero</i>).
12	Nessuno è mai tornato (<i>vero</i>).

Il Condottiero dovrebbe concedere per tutta la cricca 1 diceria al giorno da parte della gente comune, in aggiunta alle dicerie che è possibile raccogliere tramite gli incontri.

**“Né grosso che spacchi, né lungo che tocchi,
ma duro che duri è il randello coi fiocchi”**

- SIFFREDO DELLA ROCCA -

INCONTRI LUNGO LA VIA

Una volta al giorno, lanciare 1d6 per vedere se si fa qualche incontro speciale lungo la via. Se lo stesso numero esce più volte, considerarlo "1".

d6	Incontro
1	La fame e la sete: la strada lungo il Fossa è deserta e anche un poco inquietante. Ma meglio soli che male accompagnati. O no?
2	Tre birri** : sono sulle tracce del pericoloso nano Brega, un capo barbaro che è stato visto aggirarsi nella regione con alcuni scagnozzi. Fanno un sacco di domande, ma sono essenzialmente innocui e non hanno molta voglia di cacciarsi nei guai. Se presi per il verso giusto, offrono anche 1 diceria.
3	Una processione di Scabrosi in pellegrinaggio verso il Santuario delle Buone Donne della Misericordia per chiedere sollievo dal loro tremendo male: è necessario girare al largo, e si perde in questo modo mezza giornata.
4	Melabella, una giovane in difficoltà: la madre si è storta una caviglia andando a funghi nel bosco, e lei è troppo debole per trasportarla. Chi dovesse seguire la ragazza nel bosco per aiutarla, verrà attaccato da 8 pagani scagnozzi* armati di bastoni, membri della banda del Nano Brega. La ragazza ha un pugnale e lo sa usare. Offrirà vivande, cortesi rivenenze, 1 dose di Fungo Balengo (vedi più avanti) e 1 diceria in cambio dell'aiuto. Se Spiedino, Biondello o Aleramo viaggiano col gruppo, questa è l'occasione per lasciarsi alle spalle la cricca e seguire una nuova strada. Oppure anche Melabella potrebbe unirsi alla cricca, chi lo sa?
5	Un cavaliere errante* senza cavallo: si tratta di Aleramo da Roccaspra, giovane aristocratico di belle speranze e pochi quattrini. È stato disarcionato dal proprio destriero Bofalmacco. Se gli avventurieri lo aiutano a ritrovare la mala bestia, guadagnano 1 moneta d'argento ciascuno, 1 diceria e la sua eterna gratitudine, ma perdono mezza giornata. Aleramo potrebbe anche unirsi alla cricca come seguace o alleato delle canaglie, ma solo se convinto che il loro lavoretto sia onorevole e possa fruttargli degna gloria. Se non lo aiutano, o lo rapiscono, si creano un nemico per il futuro.
6	Una Compagnia di Guitti – un carro tirato da un vecchio cavallo dall'aria rassegnata, e cinque scalzacani: <ul style="list-style-type: none"> • Farina il capocomico, vecchio e pomposo • Clara la prima attrice, tanto avvenente quanto cattiva • Taricco il menestrello, che strimpella incessantemente un liuto • Ursula, graziosa e svampita • Reinardo, che fa tutte le parti che gli altri non fanno, e tutte malamente Le canaglie possono viaggiare per un giorno con i guitti, risparmiando le provviste e ottenendo gratuitamente 2 dicerie. Al tramonto la compagnia svolta verso un villaggio di pescatori dove conta di fermarsi per tre giorni, e gli eroi devono proseguire da soli.



SCENA 4 - IL RITORNO DEL ROSPO

Alla quarta notte di viaggio, gli avventurieri possono fare tappa nella Stamberga dei Quattro Venti, una malandata stazione di posta dove in cambio di un paio di ramini o un'ora di lavoro (spaccare la legna, svuotare le sputacchiere, spennare galline) è possibile avere una porzione di pancotto e un posto per dormire nelle stalle.

Che si fermino alla Stamberga o all'aperto, mentre le canaglie si stanno preparando per ritirarsi per la notte, il trambusto di un gruppo di uomini armati annuncia l'arrivo della banda dei mercenari del Rospo, che si sistemano nella sala comune, ordinando a gran voce vino e capponi bolliti (oppure fanno campo vicino al rifugio notturno delle canaglie). Questa volta, la banda è quasi al completo: sono oltre una dozzina (quindici, per chi è in grado di contare) **banditi del Rospo***.

Due di loro si allontanano per usare la latrina che si trova dietro alle stalle (o gli alberi attorno al campo), e nello svolgimento delle loro funzioni discutono di come spenderanno la loro parte del tesoro del bigatto.

Appare evidente che anche la Banda del Rospo sia sulle tracce del tesoro, e le accuse rivolte da Trottalone a Biondello diventano perfettamente chiare, se già non lo erano.

È necessario quindi trovare un modo per rallentare o fermare il Rospo e i suoi uomini: questo lavoretto è già abbastanza complicato senza che ci siano anche dei concorrenti per il premio finale.

Le opzioni principali potrebbero essere:

- Affrontare in combattimento il Rospo e i suoi uomini: si può fare, ma che sia ben chiaro ai giocatori che sarà una brutta gatta da pelare.
- Aspettare che il Rospo e i suoi sgherri siano addormentati, e metterli fuori combattimento: non una cattiva idea in sé, ma pare che i mercenari non abbiano intenzione di coricarsi e, quando lo fanno, ben dopo che la luna è ormai tramontata, lasciano degli uomini a montare la guardia. Che strano eh? Sembra che di questi tempi girino brutte persone...
- Dare fuoco alla Stamberga: è vero che il servizio è pessimo, ma probabilmente questo rallenterebbe i mercenari solo fino all'alba.

- Svignarsela alla chetichella viaggiando tutta la notte per distanziare il più possibile la concorrenza: semplice, ma ammettiamolo, non molto divertente. Fa guadagnare mezza giornata scarsa agli avventurieri, un vantaggio molto risicato.
- Adulterare il vino o la cena della banda, in modo da mettere fuori combattimento per un paio di giorni i mercenari: effettivamente la cucina è isolata dal resto della Stamberga (oppure il vivandiere della banda sta un po' in disparte).

Se le canaglie decidono per quest'ultimo sistema, qualcuno a suo agio all'aperto può tentare una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15 per trovare qualcosa di utile nel sottobosco, oppure si può corrompere con 5 petecchioni uno speziale di passaggio. In entrambi i casi si ottiene (lancia 1d6):

d6 Ritrovamenti

	Fungo Balengo – un blando allucinogeno che promette di procurare ai mercenari 12 ore di visioni colorate e risate stupide, e due giorni di mal di testa assassino.
1-2	Erba della Malora – un potente lassativo, in grado di incapacitare un uomo adulto per 36 ore, con dolori lancinanti e deiezioni telluriche.
3-4	Bacche della Cicagna – agiscono come sonnifero e possono stendere un adulto per 24 ore.

Una volta procurato il necessario, uno dei personaggi deve riuscire a usare l'ingrediente malefico nel cibo o nel vino destinato alla banda, effettuando prove adeguate in base alle scelte dei giocatori.

E se le canaglie dovessero eliminare il Rospo e i suoi tirapiedi? In questo caso, la cricca si merita un po' di respiro: dopo tutto se l'è sudata...

Nell'ultima parte dell'avventura, comunque, incontreranno gli ultimi rimasugli della banda, guidati dalla guiscarda **Saetta***, braccio destro del Rospo.

SCENA 5 - IL SALTO DEL FOSSA PER LUNGO

Dopo i primi cinque giorni di viaggio, è il momento di attraversare il Fossa e risalire la Secchia. Il Fiume Fossa, lungo il quale si dipana la prima parte del viaggio, è in questo tratto ancora navigabile, e può essere attraversato pagando un battelliere o rubando una barca, che nel gergo dei contrabbandieri della zona è detto "saltare il Fossa per lungo".

► GAMBARO IL BATELLIERE

Il vecchio Gambaro ha passato la sua vita sul fiume – o anche, spesso, nel fiume – e ne conosce ogni ansa, ogni cor-

rente e ogni leggenda. Vive in una capanna a circa due sputi dall'acqua, dove ha teso una catena che fa da guida allo zatterone col quale traghetti i viaggiatori da una riva all'altra.

È possibile attraversare il Fossa sullo zatterone di Gambaro in cambio di 1 petecchione o – in mancanza di denaro – minacciandolo o raccontando al battelliere una storia che non abbia ancora sentito. Se la transazione si svolge amichevolmente, Gambaro racconta o conferma anche 1 diceria, ma il Condottiero deve sceglierne una tra quelle vere.

Se si tratta male il povero Gambaro, alla prima occasione questi riferirà ai **birri**** della zona o ai **banditi del Rospo*** la posizione e la volontà del gruppo.

☞ RUBARE UNA BARCA

Lungo il Fossa si trovano diversi villaggi di pescatori – poche casupole stortagnate – con bambini e occasionalmente miali che sgambettano nel fango, e un pesante odore di pesce stantio nell'aria.

Rubare una barca da uno dei villaggi, privando così una famiglia dei suoi unici mezzi di sostentamento, richiede un

cuore di pietra, con una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10 per non essere colti sul fatto, e una prova di Destrezza (Veicolo Acquatico) con CD 8 per non rovesciarsi al centro del fiume e rischiare di affogare.

☞ SABOTARE IL TRAGHETTO E LE BARCHE

Le canaglie che volessero ulteriormente intralciare eventuali altri cacciatori di tesori possono troncare la catena del traghetto e forare le barche dopo averle usate.

Non è possibile per motivi di praticità forare tutte le barche in tutti i villaggi lungo il Fossa.

SCENA 6 - LA CASA DELLA NONNA

Nei giorni seguenti, le canaglie risalgono il fiume Secchia e la sua valle disabitata. Guardandosi indietro da punti soprelevati, una prova di Saggezza (Percezione) CD 10 permette di scorgere il fuoco di un bivacco, a qualche miglio di distanza verso sud. Non solo le canaglie sono sulle tracce del tesoro!

Il terzo giorno di viaggio lungo la Secchia, ci si ritrova alla confluenza della Secchia Vecchia con la Secchia Nuova, il ramo fluviale più consistente. Il percorso delle canaglie continua lungo la Secchia Vecchia e da adesso in poi si entra nel territorio della Strega del Ceppo, il vero motivo per cui nessuno

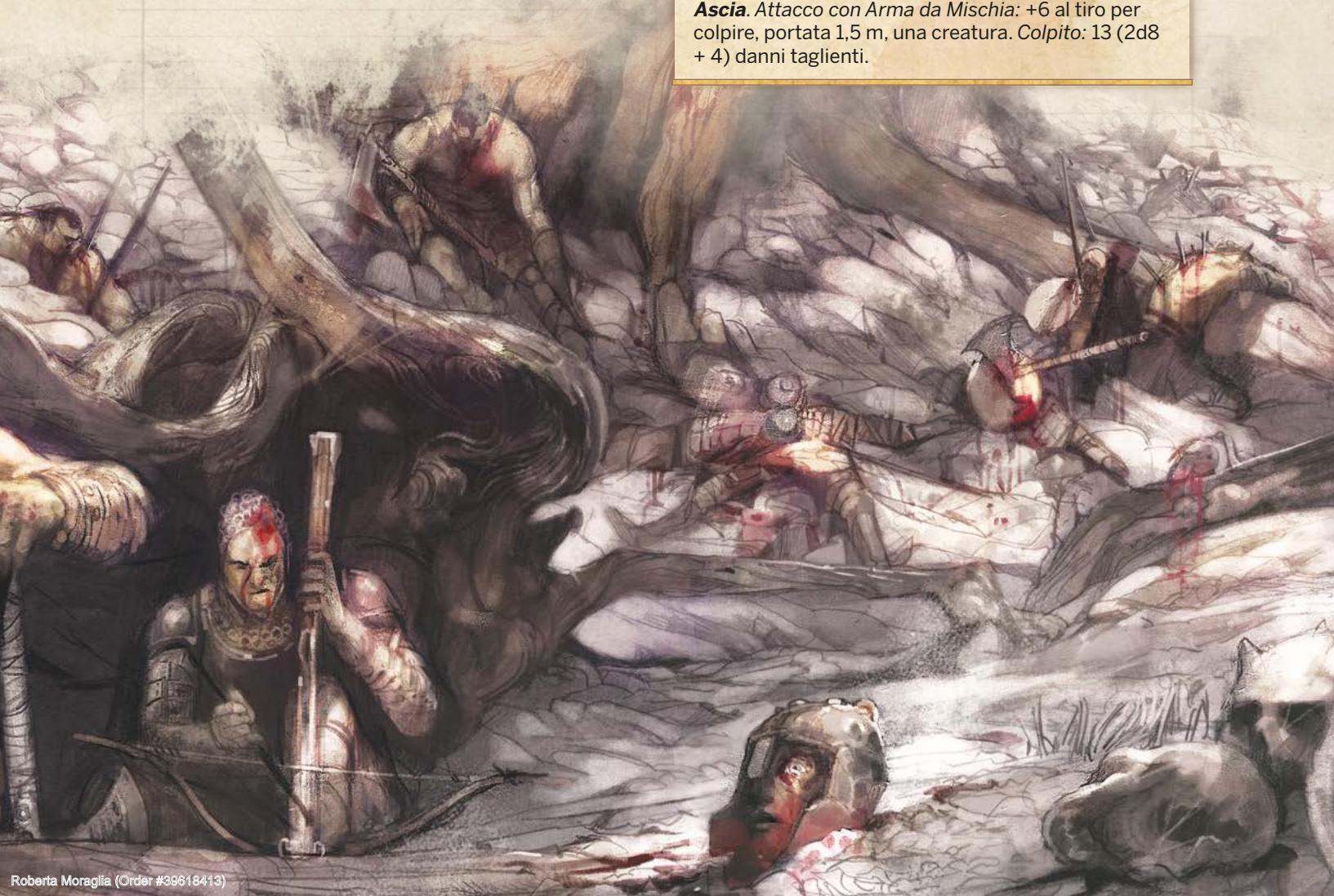
ha ancora trovato il bigatto e il suo Tesoro. Se le canaglie non hanno mai sbagliato strada, allora ci giungono al mattino, altrimenti vanno considerate tutte le mezze giornate di ritardo e le soste notturne.

Per prima cosa quindi è il momento di incontrare la Strega del Ceppo.

Si tratta di una **befana**** di Malevolenza 1, con le seguenti modifiche:

Mutiattacco. La Strega del Ceppo effettua due attacchi con l'ascia.

Ascia. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.





La Strega del Ceppo deve il suo nome al suo vezzo di decapitare con un'ascia le proprie vittime. Così, tanto per dire. Cosa faccia poi delle teste (o, se è per questo, dei corpi) è oggetto di truci leggende e morbose speculazioni.

La Strega si presenta in tre forme diverse a seconda di come e quando incontra le canaglie:

- Al mattino, essa appare come una giovane piacente, vestita con abiti semplici. In questa forma, frutto di malie e illusioni, la Strega interagisce socialmente con i personaggi, può fornire 1 diceria (vera o falsa, ma a scelta del Condottiero) e non costituisce un pericolo immediato. Anzi, con un po' di astuzia, la si può indirizzare contro la Banda del Rospo con il celebre trucchetto 'dei tre capri' (o degli infamoni): "Perché perdere tempo con noi, quando dietro sta arrivando un gruppo molto più nutrito?"
- Al pomeriggio, la Strega appare come una donna matura, avvenente e provocante, vestita di pochi stracci laceri. Ha lunghi capelli neri, una pelle bianchissima, e labbra rosse e piene. Anche questa è un'illusione, che la strega attiva per adescare le proprie vittime, attirandole nella sua capanna per poi poterle decapitare con comodo.
- La sera e la notte, la Strega mostra il suo vero aspetto: una vecchia orribile, con un sorriso osceno di quattro denti ingialliti e storti e un corpo che pare fatto di arbusti appassiti, tenuti assieme dai resti di un abito un tempo di gran classe, ora ridotto a una rovina. Brandisce con estrema facilità una grossa scure da boia, con la lama incrostata di ruggine (si spera, che sia ruggine). Questa è la vera forma della strega, che viene rivelata se la malia viene in qualche modo spezzata; è anche la forma che la strega assume se viene affrontata nella sua capanna (vedi sotto).

In tutti e tre i suoi aspetti, la Strega è dotata di una destrezza sovrumana e possiede una capacità elevatissima di schivare.

Se dopo essersi presentata con un aspetto illusorio, la sua vera forma viene rivelata:

- Se ne ha la possibilità, fugge e si rifugia nella sua capanna, per poi tornare di notte a cercare le canaglie con la sua scure.

SCENA 7 - BIGATTUS DORMIENS NUMQUAM TITILLANDUS

Superata la Casa della Nonna si giunge all'alta valle della Secchia, niente più che un burrone scosceso sul cui fondo scorre un ruscello fangoso.

Se si studia il territorio è possibile notare una serie di tracce impresse nel fango del fondale, superando una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 16. Una volta trovate le tracce con una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12, è possibile seguire una pista, che dal letto del fiume passa sulla sponda per poi tornare nel fiume. Si tratta delle

- Se non ha possibilità di fuga, attacca utilizzando la propria lista di incantesimi.

La Casa della Nonna è ben in evidenza in cima alla valle della Secchia: si tratta di nient'altro che una capanna di quattro muri a secco coperti da un tetto di frasche. La porta è bassa e stretta, e non ci sono finestre.

Un ceppo massiccio fa bella mostra di sé nella piccola radura al fianco della casupola.

L'interno dell'abitazione della befana è una macabra collezione di crani in vario stato di decomposizione. L'odore, che da fuori non è percepibile, qui è come un muro di mattoni, e chiunque entri nella capanna deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è incapacitato fino alla fine del suo turno successivo, mentre è in preda a conati incontrollabili.

La Scure della Strega, nello spazio limitato della capanna, diventa un'arma micidiale, che la vecchia brandisce con forza inaspettata. La lama colpisce spesso le pareti, provocando scintille azzurre che baluginano nella penombra.

Quando viene messa alle strette e ridotta a pochi punti ferita, la Strega diventa invisibile e tenta di fuggire col favore del buio, lasciandosi dietro la sua scure, un'arma pesantemente maledetta (il Condottiero può decidere liberamente quali proprietà nefaste abbia l'oggetto).

Sconfiggendo o mettendo in fuga la Strega, è possibile saccheggiare la sua capanna – cosa che richiede un secondo tiro salvezza sulla Costituzione.

In una nicchia sul fondo della casupola si trova uno scrigno contenente gioielli sfusi per circa 50 monete d'argento, un pugnale dall'elsa a forma di serpente (*Pugnale Avvelenato*) e una medaglia in argento di Santa Sbarella di Belveglia, protettrice dei viaggiatori di commercio.

Un baule sistemato in un angolo contiene una quantità di abiti di buona fattura, inclusi mantelli, cinture e stivali, evidentemente sottratti dalla strega alle sue vittime. Nonostante la qualità, e anche in considerazione delle lacerazioni e delle macchie di sangue, il valore complessivo è di pochi petecchioni, ma ci si potrebbe trovare qualcosa di utile.

Cosa ne sia stato dei corpi resta un mistero, ma sappiate che è meglio così...

impronte di un animale molto grande, dalle zampe palmate e artigliate: il bigatto!

Seguendo le tracce per circa due miglia verso monte, le canaglie arrivano in prossimità di un laghetto dall'acqua intensamente verde. Una caverna semisommersa si apre nel fianco verticale della roccia sul lato occidentale del laghetto.

Le tracce finiscono qui.

E a questo punto arriva il Rospo. Che siano le armi a parlare...



Trottolone dei Rospi* è un uomo molto contrariato.

È contrariato dal fatto che l'infingardo Biondello abbia venduto saldemonio quante copie della mappa del tesoro, su e giù per il corso del Fossa e chissà che altro.

È contrariato perché gli avventurieri hanno a più riprese rallentato la sua marcia e infastidito lui e i suoi uomini, alcuni dei quali ne risentono ancora adesso.

È contrariato perché detesta arrivare secondo.

Non perde perciò neanche tempo a offrire agli avventurieri una scappatoia. Si limita ad attendere il momento giusto e poi scatena contro di loro un attacco senza quartiere.

In questo momento, la sua banda è composta da lui medesimo, da un numero di **banditi del Rospo*** pari al numero delle canaglie +2 e da **Saetta***, che fino a questo momento era rimasta in disparte.

Se le canaglie hanno già sgominato il Rospo e la sua banda lungo la strada, adesso qui ci sono solo Saetta più gli ultimi 2 membri della combriccola.

Dopo tre turni di combattimento, o non appena le cose volgono al peggio per una delle due fazioni...

Be'... c'è un detto in antico draconiano che recita più o meno così: *Bigattus dormiens numquam titillandus*, ovvero "Al bigatto non gli devi rompere le scatole!"

Il mostro in questione è infatti una creatura tanto pericolosa quanto indolente. Trascorre gran parte della sua esistenza semisommerso in qualche corso d'acqua, a sonnecchiare e a digerire con estrema lentezza le sue vittime più recenti. E va tutto bene, fin quando qualcuno non disturba il suo torpore...

Nel nostro caso, la sacrosanta digestione della creatura viene brutalmente interrotta dal baccano causato da due gruppi di forsennati che cercano di accoppiarsi a vicenda, con gran fragore di ferraglia e grida e bestemmie, di fronte alla bocca della caverna che il bestione ha eletto a propria residenza.

Al terzo turno di combattimento, il bigatto esplode attraverso la superficie del laghetto, lanciando il suo caratteristico e inconfondibile barrito, e si avventa sulla riva, senza fare distinzioni fra coloro che va a sbranare.

Il combattimento contro il bigatto è alla morte.

È possibile per una delle canaglie spendere un intero turno senza attaccare e difendere, per cercare di persuadere i sopravvissuti del Rospo a fare fronte comune contro la bestia, con una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) CD 14. O viceversa, per convincere il mostro a indirizzarsi sugli altri nemici con una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) CD 18.

Se l'espiediente funziona, la fazione così astutamente convinta farà tutto il lavoro sporco e, quando il **bigatto**** o i **banditi del Rospo*** saranno stati eliminati dalla battaglia, la cricca potrà affrontare quella ancora in piedi.

SCENA 8 - L'ESTASI DELL'ORO

Sconfiggere la Compagnia del Rospo frutta agli avventurieri 40 monete d'argento di vario taglio e chincaglieria assortita, oltre a una buona selezione di abrasioni, lividi e ossa ammaccate. Le armi e le armature degli avversari sono tutte scadenti, tranne quelle di Trottolone e di Saetta.

Il Tesoro del Bigatto è molto più ricco. Armi e armature delle sue vittime sono tutte rovinate dall'umidità di secoli, ma dentro la tana ci sono centinaia di vecchie corone draconiane, mucchi di gioielli, preziosi e monete d'argento, oltre che migliaia di petecchioni e ramini mezzi arrugginiti.

Il Condottiero può calcolare come preferisce l'ammontare esatto del tesoro, la presenza di Cimeli e quella di eventuali oggetti magici o speciali.

Può inoltre decidere quanto sia difficile recuperare questa fortuna dal fondo sommerso della tana, e cosa compatti provare a riportarla indietro per una cricca di canaglie scalcagnate, senza muli, carri o altro: dopotutto la strada verso il covo è costellata di birri, mercenari, banditi, briganti, ladroni e furfanti di ogni genere.

Riusciranno i nostri eroi a riportare il tesoro alla banda? O finiranno per sperperarlo in bagordi lungo la via?





Mostri e Avversari

LA COMPAGNIA DEL ROSPO

BANDITI DEL ROSPO

La compagnia di tagliagole del Rospo ha riunito alcuni dei peggiori rubagalline della valle del Fossa.

BANDITI DEL ROSPO

Umanoide Medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Volgare

Sfida 1/8 (25 PE)

AZIONI

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

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.



SAETTA

Saetta è la Guiscarda della Compagnia, chiamata così per la sua predilezione a usare e abusare dell'incantesimo *fulmine*, il più potente che abbia mai appreso. O forse, secondo le malelingue, per la sua ineguagliata rapidità nell'arte del darsela a gambe quando serve.

SAETTA

Umanoide Medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3

Abilità Arcano +5, Storia +5

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Draconiano, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi. Saetta è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco*, *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione*

1° livello (3 slot): *armatura magica*, *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *scudo*

2° livello (2 slot): *passo velato*, *suggerizione*

3° livello (1 slot): *fulmine*, *velocità*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.



TROTTOLONE DEI ROSPI, IL CAPITANO

Guerriero esperto, combatte con uno spadone, e indossa una corazza completa, malandata ma ancora efficiente. Ha inoltre un pugnale alla cintura e un secondo pugnale nello stivale. Non è particolarmente intelligente, ma è molto cattivo.

“Capitano, dietro la collina
ci sta la notte, birra ed assassina”

- CANZONE POPOLARE DELLE BANDE -

TROTTOLONE DEI ROSPI

Umanoide Medio (Umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

AZIONI

Multiaattacco. Trottolone effettua due attacchi in mischia.

Spadone. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

REAZIONI

Parata. Trottolone aggiunge +2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Trottolone deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

ALTRI INCONTRI

CAVALIERE ERRANTE

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Maccheronico Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Impavido. Il cavaliere errante dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.

AZIONI

Multiaattacco. Il cavaliere errante effettua due attacchi in mischia.

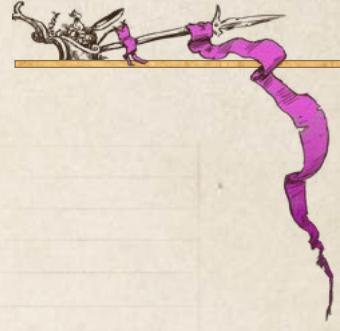
Spadone. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10) danni perforanti.

Autorità. Per 1 minuto, il cavaliere errante può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere un d4 al suo tiro, purché possa udire e capire il cavaliere errante. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere errante è incapacitato. Questa capacità si ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo

REAZIONI

Parata. Il cavaliere errante aggiunge +2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere errante deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.



PAGANO SCAGNOZZO

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

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

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Petroglifico, Volgare

Sfida 1/8 (25 PE)

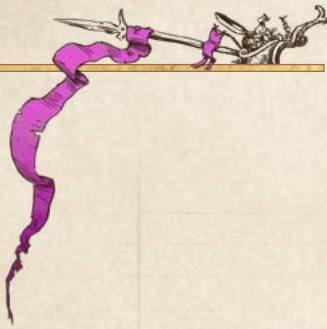
Tattiche del Branco. Il pagano dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del pagano si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza:

+3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.





Brossso guais a Borgoratto

UN LAVORETTO INTRODUTTIVO AMBIENTATO IN PIANAVERNA PER CANAGLIE MATRICOLATE (3° - 4° LIVELLO),
DI DAVIDE MANA.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Dopo quella brutta, brutta, brutta storia del *Tesoro del Bigatto* avevate deciso di prendervi qualche settimana di riposo, per starvene per i fatti vostri e curare i vostri – di certo numerosi e importanti – affari.

Sventura volle che il vostro Capobanda, Manesco delle Sganasse, non fosse d'accordo. Pur tenendo conto delle vostre preclara esigenze, il capo vi ha mandato a calci e sberle a fare un lavoretto al bosco della Merlamorta, una foresta desolata e intricata lungo le Costole del Titano.

A quanto pare, un villaggio da quelle parti, dal pittoresco nome di Borgoratto, deve ancora un vecchio tributo alla vostra banda, contratto anni orsono, ed è il momento di esigerlo. È pur vero che di Borgoratto non si sente più parlare da anni... cosa sia successo lassù non è chiaro.

Il vostro compito è quello di raggiungere quell'insediamento, capire qual è la situazione e tornare a render conto al covo. Ogni possibile bottino trovato lungo la strada o raggranellato su al paese potrete tenervelo, questi i patti.

La prima tappa è un'amena taverna lungo la strada, da cui parte il sentiero che un tempo saliva al villaggio.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Borgoratto è oggi un villaggio fantasma.

Ma proprio nel senso letterale, visto che non solo tutti gli abitanti sono morti male o fuggiti da anni, ma l'intera area è oggi sotto il controllo di una lugubre e potente confinata, Manfredda la Bianca, i cui malefici intridono tutto il borgo e i boschi circostanti.

Dopo un po' di campeggio su per i boschi e qualche scambio di cortesie con le pericolose creature che infestano i dintorni, la cricca si troverà dunque prigioniera del villaggio e dei suoi spettri, attirando l'ira e i sortilegi di Manfredda.

Il motivo di quella furia apparentemente ingiustificata sarà ben presto chiaro alle canaglie: la causa della devastazione del villaggio e della maledizione dei suoi abitanti è proprio la banda in cui essi stessi oggi militano, anche se quei fatti sono avvenuti prima del loro arruolamento.

L'unico modo per salvare la pellaccia, a parte sopraffare un intero villaggio di spettri, sarà quello di scendere a patti con Manfredda e acconsentire a giocare a Manesco un brutto scherzo...

SCENA 1 – NELLA TIPICA OSTERIA

Le canaglie si ingozzano all'Osteria dell'Impiccato prima di partire per i monti. Possibili botte da orbi o raccolta di qualche diceria utile.

SCENA 2 – ANIMALI DISCUTIBILI E DOVE INCONTRARLI

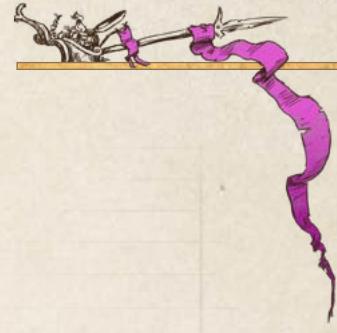
A spasso per i boschi verso il villaggio di Borgoratto, con il rischio di incontrare qualche bestiaccia per strada.

SCENA 3 – TANFO DI GULO

Proprio al confine del villaggio, una cappella abbandonata nasconde un'antica e fetida minaccia...

SCENA 4 – RESA DEI CONTI A BORGORATTO

Giunti finalmente alla meta, le canaglie si trovano intrappolate da forze oscure e assistono a fenomeni inspiegabili e sempre più inquietanti.

**SCENA 5 – QUEL GRAN PEZZO DI MANFREDDA, TUTTA BIANCA E TUTTA... EHM... FREDDA**

Le canaglie scoprono loro malgrado che Manfredda la Bianca ce l'ha proprio con loro!

SCENA 6 – VEDI BORGORATTO... E POI MUORI!

Giunti al fin della storia, le vanaglie potrebbero anche trovare il modo di salvare la pelle. Hai visto mai...

SCENA 1 - NELLA TIPICA OSTERIA

Il lavoretto inizia all'Osteria dell'Impiccato, il peggior covo di tagliagole a sud del Rivo del Malocchio. Ma solo fino a Porto Patacca, ovviamente. A dirla tutta, è anche la più schifosa bettola a nord di Porto Patacca, ma solo fino al Rivo del Malocchio. A essere davvero del tutto sinceri, ci sono topaie come questa a ogni angolo del Regno. Però è vero che questa è la peggiore del circondario, dai... Ed è proprio per questo che voi siete qui.

Le canaglie possono qui raccogliere alcune informazioni prima di procedere verso Borgoratto.

Se il tempo al tavolo di gioco è abbondante e tutti sono ben disposti al libero svacco, il Condottiero può lasciare che le canaglie si ingozzino a dovere di vino e sbobba, facciano qualche mano al gioco delle Minchiate o al Lancio dell'Ascia con gli altri gaglioffi presenti all'Osteria, o suscitino la classica rissa che finirà per devastare la sala comune.

Offrendo da bere, vincendo a uno dei giochi dell'osteria, spacciando i denti alla persona giusta o utilizzando i sistemi che meglio crede, ciascuna canaglia può ottenere 1 delle seguenti Dicerie (lancia 1d12):

d12 Diceria

- | | |
|----|---|
| 1 | Borgoratto è un postaccio, abbandonato da un paio d'anni: meglio girare al largo!
(vero) |
| 2 | Borgoratto è stato abbandonato per via di una pestilenza (<i>falso</i>) |
| 3 | Borgoratto è stato abbandonato dopo essere stato saccheggiata da truppe di passaggio (vero) |
| 4 | Borgoratto è stato abbandonato per via di una maledizione (<i>falso</i>) |
| 5 | Borgoratto è stato abbandonato in seguito a una carestia (vero) |
| 6 | Quali che siano le cause dell'abbandono, ora è un covo di banditi (<i>falso</i>) |
| 7 | Quali che siano le cause dell'abbandono, ora è infestato dagli spettri (vero) |
| 8 | Quali che siano le cause dell'abbandono, ora è infestato dai corviragno (<i>falso</i>) |
| 9 | Lungo la strada c'è una cappella abbandonata, infestata dai guli (vero) |
| 10 | Lungo la strada, attenti ai maledetti foionchi! (vero) |
| 11 | Lungo la strada, attenti agli assalti dei banditi (<i>falso</i>) |
| 12 | Lungo la strada, attenti a quel dannato orso assetato di sangue! (vero <i>l'orso, falsa la sete di sangue</i>) |





Scoprire la direzione del villaggio e il fatto che questo si trova oltre il bosco della Merlamorta, a circa tre giorni di cammino verso ovest, è invece un'informazione comune, che si può ricevere semplicemente chiedendo. Quando le canaglie sono stufe di perdere tempo in questo laido postribolo, possono lasciare l'Osteria dell'Impiccato e procedere con il Lavoretto assegnato.

SCENA 2 - ANIMALI DISCUTIBILI E DOVE INCONTRARLI

I dintorni di Boscoratto sono una foresta incinta e abbandonata, a un giorno di cammino dall'Osteria. Se anni fa questi boschi erano frequentati dai popolani dei villaggi circostanti e della stessa Borgoratto, oggi qui attorno non gira più nessuno.

Le piste e i tracciati della contrada sono invasi di erbacce e stanno svanendo. La via diretta che un tempo esisteva verso il borgo è cancellata, la nebbia confonde i sensi e bisogna compiere lunghi giri tra valloni, dirupi e forese infestate di rovi. Dal secondo mattino di viaggio dall'Osteria e per tutta questa Scena, il Terreno è Difficile e non si procede in linea retta, ma zigzagando su sentieri maltracciati o inoltrandosi direttamente nella selva. Chiunque abbia accesso a percezioni mistiche o arcane, potrà avvertire che un qualche maleficio è all'opera da queste parti e che smarriti è più facile di quanto dovrebbe.

Per ogni 4 ore di cammino nella selva della Merlamorta bisogna fare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) CD 15 per trovare la direzione giusta.

Ogni volta che la prova fallisce, si casca dritti in un incontro con qualcuna delle affascinanti creature che popolano questi luoghi (lanciare 1d6). Non è indispensabile combatterle, e molte di queste vorranno girare al largo. Se lo stesso numero esce più volte, va considerato "1".

d6 Incontro

Foionco:** di giorno, se incontrata e notata, l'abietta bestiaccia fisserà la cricca passare con i suoi occhietti gialli, per poi seguirla e attaccare durante la notte. A quel punto,

1 quando la vittima designata dorme, l'abietto predatore calerà silenzioso su di essa e proverà a berne il sangue nel sonno.

2 **Sciame di Corvoragni**:** nonostante tali bestie immonde nidifichino soprattutto in Penumbrìa, questi esemplari ritengono che siano le canaglie a invadere il loro territorio. Attaccano solo se infastidite.

3 **Fetusa***: questa bestiaccia delle dimensioni di un piccolo orso è in realtà un parente gigante di puzzle e moffette. L'incontro si riferisce al passargli vicino inavvertitamente, quando si rischia un fetido spruzzo in pieno viso, che rende inoltre impossibile alla vittima qualunque tentativo di nascondersi agli altri incontri del bosco e impedisce alla cricca di avvertire l'avvicinarsi dei guli. Dopo l'attacco, l'animale può essere catturato e addomesticato come compagno o cavalcatura. Contenti voi...

4 **Cinghialessa con cinghialetti**: la creatura più pericolosa della foresta, attacca a vista per proteggere la prole. È ottima marinata in vino rosso con bacche di ginepro. Usa le statistiche del **cinghiale**.

Orso: No, è vero, forse esiste qualcosa di più pericoloso della cinghialessa. In realtà, la bizzarra creatura è un **animale parlante (orso bruno)**** chiamato Bernardone, che si finge un orso normale per evitare cacciatori, fieranti e zigani che potrebbero catturarlo per esporlo nei loro baracconi. Se smascherato, per esempio al momento di essere sconfitto quando chiede "Pietà!", l'Orso baratta la propria libertà con 1 Diceria, scelta tra quelle veritiere.

5 1d4 **guli*** (vedi più avanti, p. 148): queste fetide creature sono, per fortuna della cricca, annunciate dal loro tanfo proverbiale. Combattono fino alla totale distruzione. Seguendo a ritroso le loro tracce è possibile raggiungere la Cappella di San Gonnello. Vedi Scena 3.

Se i tre tiri di orientamento riescono, o comunque al calar della notte del secondo giorno di esplorazione, la cricca giunge finalmente alla Cappella di San Gonnello. Nel primo caso, tuttavia, le canaglie guadagnano Ispirazione. Vedi Scena 3.

SCENA 3 - TANFO DI GULO

Che ci siano giunti seguendo i guli, sbagliando strada cento volte o per aver superato a dovere le prove di orientamento, la cricca raggiunge – preferibilmente al calar della notte – i resti di un miserabile cimitero abbandonato situato attorno a un santuario cadente. Proprio allora inizia a cadere una pioggia fittissima.

Un rapido esame delle rovine porta a riconoscere una vecchia cappella dedicata a San Gonnello, protettore degli infusi e dei decotti... Usando poteri soprannaturali o mistici sensi, risulta chiaro che il minuscolo santuario è sconsacrato da tempo e che una terribile malvagità aleggia nell'aria.

Se le canaglie cercano dentro la cappella, non è facile trovare qualcosa in mezzo a rovine, crolli ed erbacce, ma uno sgombero lungo e accurato (giusto quanto basta per far calare la sera e arrivare i guli) potrebbe permettere di ritrovare sotto l'altare "le Nocche di San Gonnello" una mistica reliquia del Santo.

NOCCHE DI SAN GONNELLO (RELIQUIA)

Oggetto Magico, Raro

San Gonnello dalle Nocche Ghignanti era uno dei tanti Santi di Menare del passato, benedetti membri di ordini monastici combattenti, divenuti Miracolari in vita e venerati dopo la morte. Racconta una delle sue leggende più edificanti che egli percuotesse i nemici del Credo con le celebri nocche e in seguito le immergesse nell'acqua di secchie da pozzo per trarne sollievo. Le acque delle secchie divenivano così benedette a loro volta, acquisendo un effetto simile a quello di toccasana e infusi lenitivi, per venire allora subito contesi dai fedeli!

Le Nocche di San Gonnello possono trasformare un bicchiere d'acqua in un decotto dal sapore amaro in grado di ristorare il corpo e l'animo di chi lo consuma.

La Reliquia ha 4 cariche al giorno, che possono essere utilizzate spendendole come descritto di seguito:

1 carica: il decotto cura 1d4 pf | **2 cariche:** il decotto cura 2d4 pf | **3 cariche:** il decotto cura 2d6 pf | **4 cariche:** il decotto

permette di godere dei benefici di un riposo breve.



Al tramonto, se ancora non hanno subodorato la presenza dei guli, le canaglie avvertono una tanfa micidiale levarsi dal cimitero e orride creature venir fuori dal terreno. Se ancora non sono sgamati, sarà facile riconoscere a prima annusata un branco di guli, gli esseri più fetidi di tutti i bestiari di *Brancalonia*...

I **guli*** (vedi p.148) sono 6 e assaltano la cricca per volontà di Manfredda, visto che l'area d'influenza della Confinata giunge proprio fino alla cappella.

La battaglia in mezzo ai boschi desolati e bui dovrebbe erodere le forze delle canaglie, giusto per renderle un po' meno spavalde, ma naturalmente la cricca può decidere di fuggire, vista la lentezza zoppicante dei guli.

Agirarsi di notte nel bosco sotto la pioggia più fitta è faticoso e snervante: non si effettuano altri incontri e si arriva il mattino dopo comunque alla metà, ma ogni canaglia subisce gli effetti di una Marcia Forzata.

Se le canaglie sconfiggono i guli e riposano il resto della notte nella cappella, recuperano un po' delle loro forze (1 Riposo Breve). Inoltre, esplorando i dintorni della cappella al mattino dopo, con a disposizione una buona visibilità e senza pioggia battente, è semplice trovare un sentiero più ampio e curato di quelli visti finora, che conduce senza altri problemi, mezzo miglio più a monte, ai cancelli di Borgoratto.

SCENA 4 - RESA DEI CONTI A BORGORATTO

Ciò che resta dell'amenno e rinomato villaggio di Borgoratto è una distesa di case abbandonate e invase dalla vegetazione, circondate da una palizzata cadente e sfondata in più punti. Il borgo si estende sui due fianchi di una valle scoscesa, in prossimità di un ponte a schiena di mulo, che scavalcava il burrone e il torrentello sul fondo, e che adesso è spezzato al centro. Un cartello sgembo accoglie i viaggiatori. Un corvo appollaiato in cima al cartello gracchia la propria sorpresa nel vedere dei vivi in questi luoghi, e poi si allontana sbattendo lentamente le ali.

La pianta del villaggio è approssimativamente simile a una lettera H, con il ponte a fare da collegamento tra due strade lastricate dritte lungo le quali sorgono gli edifici. È palese come il villaggio sia abbandonato da almeno un paio d'anni, e le bestie selvatiche ne hanno fatto per un certo periodo la propria tana.

Adesso tutto è immobile e stranamente silenzioso. E ora?

Borgoratto è un villaggio infestato dagli spettri di coloro che l'hanno abitato, e che ancora allignano tra le mura dei vecchi edifici. Ancor più nel dettaglio, è controllato da una **confinata**** di Magnitudo 1 conosciuta come Manfredda, l'anima prava e dolente di una gentildonna vissuta al tempo della caduta del borgo, per mano dei violenti scherani che l'hanno saccheggiato e affamato per mesi durante chissà quale campagna militare. Il tormento e la furia che animano questo spirito e l'hanno reso un avversario di tale potenza non sono noti, ma esso ha da tempo intriso della sua malvagità il borgo

e il bosco circostante, ed è in grado di suscitare ombre e apparizioni di ogni genere. Cosa ancor più grave, la bandaccia di venturieri e manigoldi che ha distrutto il villaggio e causato la maledizione era proprio quella a cui oggi appartengono le canaglie. Conoscendo questo fatto grazie ai suoi oscuri poteri, Manfredda è pronta a riversare tutta la sua innaturale crudeltà contro la cricca, che tuttavia, almeno per una volta, è innocente.

Durante il giorno, l'occasione è ghiotta per far salire la tensione. Le canaglie hanno tutto il tempo che desiderano per esplorare le case di Borgoratto; il Condottiero può usare questo tempo e le possibili attività dei giocatori per sottolineare:

- Il silenzio inquietante - non ci sono uccelli che cinguettano, non ci sono insetti
- Le ombre degli alberi che sembrano spostarsi nonostante il sole sia fermo nel cielo
- L'impressione di essere osservati
- La sensazione che qualcuno si sia mosso appena oltre il margine del campo visivo
- Il suono della risata di un bambino, nella casa a fianco
- Dei passi, appena oltre l'angolo

Per ognuno di questi effetti, è necessario effettuare un tiro salvezza con CD 8. In caso di fallimento, il soggetto è Spaventato.

Se le canaglie cercano attivamente tra gli edifici, trovano ciascuno un cimelio curioso ma privo di valore.

Tutto bene quindi, tutto tranquillo...

C'è solo un problema, di giorno, a Borgoratto: andarsene è impossibile! Se le canaglie cercano di lasciare il villaggio tornando indietro, nel buio del bosco tutto attorno appare una folla di spettri inferociti che impediscono loro il cammino (vedi più avanti **la Marmaglia***).

SCENA 5 - QUEL FANTASMA DI MANFREDDA, TUTTA BIANCA E TUTTA EH... FREDDA

Il potere della confinata di Borgoratto si manifesta per prima cosa in due fenomeni secondari, uno al tramonto, e l'altro a mezzanotte. Manfredda usa questi effetti per saggiare e tormentare le canaglie prima di intervenire direttamente, al termine della notte.

Vedi più avanti la descrizione di Manfredda.

La Marmaglia* è anche la stessa che impedisce alle canaglie di fuggire da Borgoratto. Solo se la cricca prova a darsela a gambe a mezzanotte, la via di fuga sarà libera: le canaglie potranno tornare indietro attraverso il bosco e, scansando qualche gulo e qualche Corvoragno, riusciranno a lasciare la contrada salvandosi le terga. La cosa tuttavia dovrebbe garantire loro un minore ammontare di punti esperienza.

Se le canaglie rimangono nel villaggio fino all'alba, poco prima dell'aurora faranno finalmente conoscenza con la terribile Manfredda in tutto il suo potere e la sua furia.



La confinata si avvicinerà con calma da oltre il ponte, proveniente dai resti della sua vecchia abitazione. Attaccherà o userà i propri poteri solo come reazione alle azioni delle canaglie,

oppure dopo essere giunta a tiro e aver spiegato loro che sta per farli a pezzi e perché!

SCENA 6 - VEDI BORGORATTO... E POI MUORI!

A meno che non fuggano dal villaggio esattamente a mezzanotte o non sconfiggano la confinata a botte e spade, c'è solo un modo per le canaglie di salvare la ghirba. Oltre il ponte spezzato, raggiungibile saltando o calandosi nel burrone, c'è l'altra metà del villaggio abbandonato. Nel primo caso bisogna affrontare una Prova di Forza (Atletica) con CD 15, nel secondo solo una consistente perdita di tempo (1 ora).

In una casa incendiata di questo rione ci sono i resti terreni di Manfredda celati sotto cumuli di crolli, assieme ai suoi familiari morti nella stessa occasione. Cercando in questa parte del villaggio, è facile scoprire un vessillo mezzo ammuffito, con i simboli di una banda mercenaria. Sorpresa: è la stessa a cui appartengono le canaglie, la banda di Manesco!

Dovrebbe essere semplice per le canaglie, anche quelle più ignoranti, fare due più due: è stato il loro attuale datore di lavoro a provocare la maledizione del villaggio, e adesso Manfredda ce l'ha con loro a morte!

Una volta compreso quest'ultimo retroscena, la cricca può cavarsela solo in tre modi:

Dare fuoco ai resti terreni di Manfredda, sempre che sia ancora giorno e la confinata non sia in giro.

Seppellirli con dovuti onori, magari spiegando amichevolmente il gesto alla confinata. Riuscire a calmarla quanto basta e argomentare è una Prova di Carisma (Persuasione) con CD 18.

Accordarsi con lo spirito inquieto: trasportando infatti i suoi resti in una cassa fino al covo e poi lasciandola lì di fronte a Manesco, con un'ultima terribile sorpresa la confinata potrà avere la sua orrenda vendetta! Le canaglie, invece, finita la tremenda strage che si sta per abbattere sulla loro banda, potranno saccheggiarne la tesoreria e poi darsela a gambe, in cerca di altre occasioni di onesto guadagno...

E passa la paura.





Mostri e Avversari

FETUSA

La fetusa usa le statistiche della **faina gigante**, con le seguenti modifiche:

Azione - Spruzzo puzzolente. La fetusa scaglia un getto puzzolente contro un bersaglio situato entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti lo spruzzo mefítico la ammorberà per 2 giorni e non c'è bagno o strigliata che tenga. Una creatura che si trovi entro 1,5 m dalla vittima puzzolente 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 allo spruzzo puzzolente per 24 ore.

LA LAVANDAIA

Al tramonto è possibile osservare un'apparizione, che appare nei pressi del ponte come la sagoma eterea di una donna e si dirige lungo l'argine del fiume, portando quella che pare essere una cesta. Lo spettro si ferma presso il corso d'acqua, e procede a compiere i gesti di chi lava dei panni nell'acqua corrente.

Se non viene disturbata, la Lavandaia porta a termine le proprie operazioni, e poi torna al ponte, dove scompare. Se avvicinata o interpellata, risponde invece generando una intensa sensazione di freddo nell'interlocutore. Se l'interlocutore persiste nel rivolgersi a lei e lo fa sgarbatamente, verrà colpito dall'ira dello spettro.

Usa le statistiche dello **spettro**, con le seguenti modifiche:

Sguardo gelido. Quando una creatura inizia il suo turno entro 3m dalla Lavandaia, questa può obbligarla magicamente ad effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, subisce un livello di Sfinimento.

Azione: Affogamento spettrale. Una creatura che si trovi entro 3m dallo Spettro deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti inizierà ad affogare come se si trovasse sott'acqua (vedi soffocare a p. 183 del manuale del giocatore). Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune all'Affogamento spettrale della lavandaia per le 24 ore successive.

MANFREDDA LA BIANCA

Lo spettro conosciuto oggi come Manfredda la Bianca appartiene a uno dei ranghi più potenti di questi esseri, quello dei confinati. In vita, Manfredda era una gentildonna locale cortese e piena di vita, ma le sofferenze e i lutti causati dai masnadieri che hanno devastato Borgoratto l'hanno uccisa di dolore e trasformata in una crudele anima in pena. Il suo odio verso i membri della banda di Manesco è secondo solo alla brama di vendicarsi di quest'ultimo, e tale sua debolezza è l'unico modo per dare la pace agognata alla sua furia.

Manfredda è un **confinato**** di Malevolenza 1. Riesce inoltre a controllare la **Lavandaia*** e la **Marmaglia***, che agiscono come sua diretta estensione.

LA MARMAGLIA

Il secondo fenomeno governato da Manfredda si coagula al centro del ponte da decine di refoli di sostanza oscura che fluttuano attraverso l'aria allo scoccare della mezzanotte.

Inizialmente amorfa, la massa assume la forma di una marmaglia inferocita, che brandisce forconi e fiaccole che bruciano bluastre, e marcia per le strade deserte del villaggio, strillando frasi incomprensibili e aggredendo chiunque si trovi nel perimetro di Borgoratto.

Se Manfredda viene distrutta o convinta, questi effetti terminano immediatamente.

LA MARMAGLIA

Sciame Enorme di non morti Medi, caotico malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 55 (10d8+10)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	8 (-1)	8 (-1)

Resistenza ai Danni Contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

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

Sensi Percezione passiva 9, scurovizione 18m

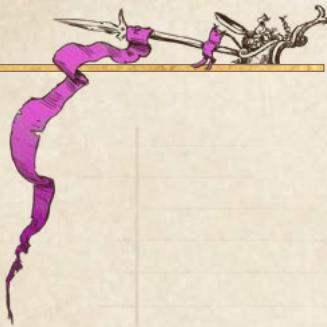
Linguaggi Indistinguibili

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un non morto medio. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Rabbia ottusa. Una creatura che venga attraversata dalla Marmaglia deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti viene travolta da una furia improvvisa ed immotivata, e si scagliera' inferocita sulla creatura vivente più vicina. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Rabbia ottusa della Marmaglia per le 24 ore successive.

AZIONI

Botte e forconi. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. Colpito: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.



Per un pugno di luppoli

UN LAVORETTO INTRODUTTIVO AMBIENTATO IN ZAGARA PER CANAGLIE MATRICOLATE (3° - 4° LIVELLO),
DI VALENTINO SERGI.

Dopo l'ultimo lavoretto siete tornati al Covo a imboscarvi per un po' e spartire tra voi il magro bottino raggranellato, confidando in qualche giorno di meritato riposo (si fa per dire).

Approfittando del tanfo di morte, midolla animale e letame che ammorba le vostre vesti, riuscite a evitare i piccoli incarichi e malaffari quotidiani, ma nonostante abbiate trascorso una settimana al totale riparo dalla pioggia e da qualunque forma d'igiene personale, alla fine l'odore pestilenziale si attenua quanto basta da permettere al vostro capobanda di irrompere nelle vostre tende per proiettarvi a calci fino al torrente più vicino.

Mentre vi lavate nell'acqua gelida, il medesimo vostro datore di lavoretti annuncia di avervi selezionato per "un incarico prestigioso e di assoluto riposo". Uno di quelli da cui non ci si aspetta torniate indietro, insomma.

State infatti per salpare per il Regno delle Due Scille per scoprire cosa stia impedendo ai liodori, i Nani Ciclopi di Monte Tifone, di produrre corazze e spadoni per la nobile Eutanasia Castragatti, reggente di un piccolo feudo marittimo della Vortiga prossimo al conflitto con le armate di Tergesta.

La contessa ha richiesto a chiunque volesse aiutarla di andare in soccorso ai suoi preziosi fornitori giù nell'Isola di Zagara; e con chiunque s'intendono anche le mezze calzette come voi...

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Le pendici del Monte Tifone sono una landa brulla, arida, cosparsa di cenere nera e scossa dai ruggiti del vulcano, i cui canali si dice affondino fino al fondo del mondo, dove giacerebbe per di più un immenso titano dei tempi andati. I suoi sentieri si perdono in un dedalo di grotte fumanti popolate da temibili furfanti, ammorbati, deformi artigiani, monaci combattenti e altre pericolose creature.

Dopo un lungo e periglioso viaggio su una nave di razziatori della costa, la cricca sbarca in Zagara a Vernagallo, per raggiungere poi via terra il centro dell'isola. Qui le canaglie arrivano alla Forgia dei liodori, una vera e propria fortezza presa d'assedio da torme di levrieri infernali emersi dai recessi del vulcano. La ragione di tale persecuzione è il mistero da svelare.

Se l'indagine va a buon fine, infatti, le canaglie scoprono che le creature vengono convocate dai dotti monaci combattenti dell'Ordine di Santa Ragione, da sempre intolleranti nei confronti dei deformi armaioli che rubano i pregiati luppoli dei loro campi. Per mantenere il segreto, i religiosi indirizzano i soccorritori dei liodori in un anfratto del vulcano destinato a ossario, dove alberga la Mummia del Megaloschemo Menagramo, additata come la causa della furia dei maledetti cagnacci. Qualunque sia l'esito, che le canaglie riescano nell'impresa o periscano nella dannazione, è comunque un vantaggio per i monaci. Tuttavia, se le canaglie sconfiggono la mummia, i frati si persuaderanno a desistere dal proposito di estinguere i loro rivali... sempre che questi la smettano di derubarli!

SCENA 1 – LA CONTESSA CASTRAGATTI ALLE GRANDI MANOVRE

Le canaglie vengono spedite al porto di Vortiga, ricevono l'incarico dalla nobile feudataria e salpano su una nave pirata, dove si guadagneranno il trasporto tra una Minchiata e un arrembaggio.

SCENA 2 – LO CHIAMAVANO TRINACRIA

La nave rischia il naufragio al largo di Vernagallo dopo l'attacco di un mostro degli abissi.

SCENA 3 – GLI SCARSAVOGLIA

La cricca erra lungo i riarsi sentieri dell'Isola in direzione del Monte Tifone, con la certezza di fare brutti incontri.



SCENA 4 – CANI MALEDETTI!

Il viaggio si conclude alla fortezza dei liodori, assediata dai levrieri infernali. Ben presto sarà evidente che non c'è modo di contenere le dannate bestiacce.

SCENA 5 – ANCHE GLI ANGELI BEVONO LA BIRRA

Le canaglie vengono indirizzate dagli unici esperti di demoni di quella landa dimenticata, i monaci combattenti dell'Ordine di Santa Ragione, che individuano la causa della calamità nella Mummia del Megaloschemo Menagromo.

SCENA 6 – LA CROZZA MALEDETTA

Lo scontro finale non prevede ritorno, ma se proprio le canaglie dovessero sopravvivere ce ne faremo una ragione.

SCENA 1 - LA CONTESSA CASTRAGATTI ALLE GRANDI MANOVRE

Il loretto inizia al Porto di Vortiga, dove vi attende la nobildonna guerriera, Eutanasia di Valperga, sposata al celebre condottiero Cantuccio Castragatti di Cucca. Eutanasia vi squadra con tutto il disprezzo che meritano delle canaglie come voi, ma il conflitto con Tergesta è prossimo e non può mandare le proprie truppe a recuperare i rifornimenti bellici necessari.

Siete la sua unica possibilità, a buon mercato s'intende. Anzi, a dirla tutta, il vostro capobanda vi ha appioppato questo Loretto senza averne alcun rientro dalla nobildonna, solo nell'ottimistico tentativo di ingraziarsi il di lei compagno castragatti, e ottenere la vaga promessa di entrare nel suo esercito. Di questo aspetto ovviamente eravate tenuti all'oscuro fino all'appuntamento sul molo.

Ma a quel punto è troppo tardi. Con le lance puntate alla schiena per evitare defezioni e ripensamenti dell'ultima ora, salpate su una bagnarola pirata guidata da una marmaglia di lestofanti scalcagnati, in direzione di Zagara. Ovviamente presterete servizio come mozzi, per ripagarvi il viaggio...

La cricca dovrà affrontare una lunga traversata lungo la costa per il Mar di Zaffiro su un barcone che contrabbanda grasso di balena dall'odore nauseabondo, e sarà il Condottiero a definirne durata e incontri.

LA BALORDERIA

La Balorda è un vascello appena in grado di prendere il mare, ma il suo capitano Edvige Baffanera ha una grande ambizione: arruolare quanta più ciurmaglia possibile, compiere scorriere sui mari orientali, farsi un nome temuto e inaugurare il dominio della *Balorderia*, la sua versione personale della pirateria. Se i giocatori vogliono e i loro personaggi se la giocano bene, in futuro Edvige potrebbe diventare un personaggio ricorrente o addirittura la nuova capobanda del gruppo, condividendo con loro la sua banda (piccola ma in espansione), le sue navi, la sua ciurma e i suoi covi. Attualmente, la sua ciurma è composta da:

Edvige stessa, dotata e impavida sognatrice, che a volte è costretta ad attaccarsi sul muso col catrame due baffi ricci per non sfigurare nei porti e negli arrembaggi.

Capitan Barracuda, il suo secondo, detto dai più, ma rigorosamente sotto voce, "Capitan Talpa", visto che non ci vede nulla. Ha enormi occhiali con montatura di carapace, ma rifiuta di portarli in pubblico, dove al massimo ostenta un salvifico cannocchiale. Nonostante questo, grazie al suo fiuto sopraffino, va – letteralmente – a naso, riconoscendo approdi, porti e via dicendo dall'odore.

Mastro Salmastro detto Salma, il nostromo, è talmente anziano da aver maturato il soprannome del soprannome. Il secondo lo ha ottenuto sul campo per la veneranda età, il primo perché è sempre così incrostato di sale che condisce la zuppa infilandoci dentro una mano (nel migliore dei casi).

Domitilla di Punta Ala, cartografa e navigatrice, ex ragazza di vicolo e di molo, ormai divenuta ragazza di cabina. Datele una barca, una bussola e una scimitarra e sarà felice. Cercate di testarne la sodezza delle poppe e potrete ritrovarvi senza mano. Provate ad ingannarla per venderla come prostituta e lei riuscirà a fare altrettanto con voi...

Don Bastiano Secondo (lui), nobile decaduto assai in disgrazia, sedicente armatore della *Balorda*, socio di buona quota con Capitan Baffanera, ne è in realtà innamorato altrimenti non si sarebbe mai unito a questa follia. Trattasi in realtà di impostore e guitto, eppure talmente ormai in là con l'età e col cervello da aver dimenticato di essere un imbroglione e credersi un nobile per davvero. Colto, esperto di cose di terra e di mare, archivio completo di ogni albero genealogico nobiliare del reame, sa leggere e scrivere in almeno quattro lingue, cui si aggiunga maccheronico e draconiano di cui è appassionato cultore. In realtà non comprende nulla di queste scienze e imbroglio con totale convinzione. È anche affetto da terribile forma di mal di mare che non gli dà tregua.

I Fratelli Zaccagni, pirati gemelli, cambusieri e arrembatori d'eccezione, banditi da tutte le locande della costa dell'Alazia. Sono famosi per finire l'uno la stilettata dell'altra ed essere dei maghi nella preparazione del filetto di serpente marino.

Franchino Pièveloce, mozzo e pelatuberi di Vernagallo con vent'anni di onorata navigazione ed esperienza sulle spalle, che però nasconde benissimo. Insuperabile in quella che lui definisce "ritirata strategica", utile per progettare piani infallibili contro l'avversario, ma anche nell'"assaggio mirato" in vista di abbondanti libagioni, quando si offre come cavia in modo da scongiurare avvelenamenti al danno della ciurma.

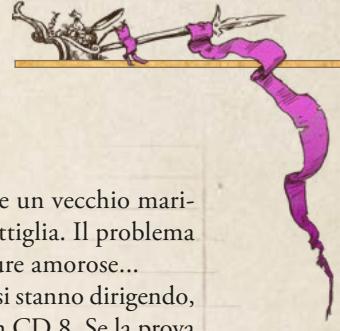
Forcola il Claducante, marionetta (mezzo marinaio) di origine vortigana, vedetta, arpioniere e feroce pirata. A differenza di molti suoi colleghi umani, che suppliscono alle mutilazioni del mestiere con vistose gambe di legno, Forcola ha una gamba di carne e ossa, bizzarro effetto parziale di qualche potente Fandonia.

Padre Trucido da Roccapelata, selvatico convertito al Credo e divenuto cappellano di bordo senza aver mai capito nulla del Calendario e di tutto quell'alatinarum. Infido come pochi, cambiabandiera sopraffino, imbroglione venditore di intrugli e reliquie di dubbia provenienza, ligio al comandamento Desiderare la Donna d'altri, venderebbe sua madre se sapesse dove si trova, visto che già lei all'epoca fece lo stesso con lui per una stozza di pane e una pentola di fagioli. Evita di farsi gettare fuoribordo solo in virtù di una ipotetica utilità come barbiere, segaossa e cavadenti. Occhio a stargli sottovento.

Lenzo e Penzo, detti Ratto e Faina, marinai di lungo corso, maghi dell'espeditore e della pezza. Manca tessuto per le vele? Lo troveranno. Cibo fresco? Lo avrete... anche se non proprio nelle quantità pattuite. Se c'è qualcosa d'oro o prezioso che vi è scomparso, ce l'hanno loro in tasca... naturalmente era in momentanea custodia e con lo scopo di restituirlo al legittimo proprietario... qualora lo reclami.

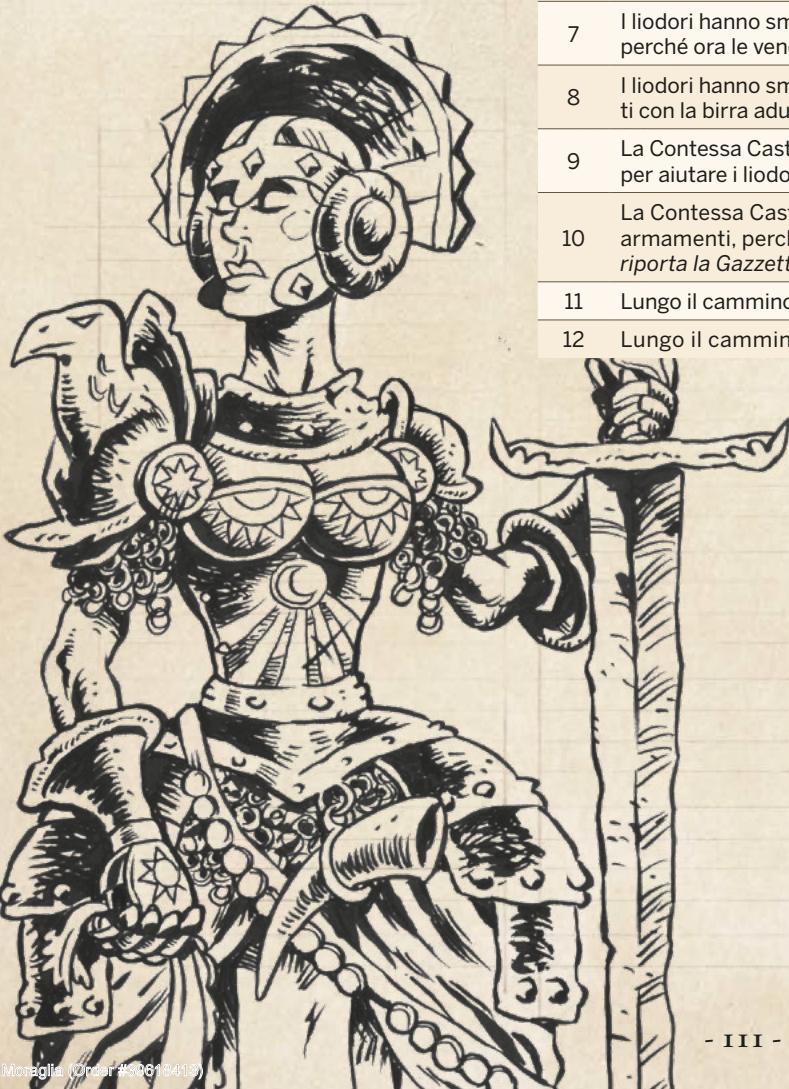
Balconcello Saltindietro detto "Spingardino", addetto allo stivaggio, ai rifornimenti di bordo e al contrabbando, è un nano congegnere che in battaglia imbraccia un trombone più grosso di lui che spara pietrame. Ogni volta che Spingardino fa fuoco, vola all'indietro di dieci passi per il rinculo.

Alcuni Lavoretti pensati apposta per la Balorderia si trovano negli *Annali della Gazzetta del Menagramo*, alle prime pagine di questo Almanacco.



SCAZZOTTATE

Tra un arrembaggio e uno scontro con le creature del mare, non si dimentichi che le canaglie dovranno guadagnarsi il rispetto e il complicito con olio di gomito o qualche mano fortunata al gioco delle Minchiate, tenendo ben presente che anche a bordo di una nave pirata vige il codice d'onore delle risse. Il Quickstart o il Manuale Base di Brancalonia contengono tutti i dettagli necessari per gestire eventuali tafferugli sul ponte.



RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Durante le lunghe giornate a bordo della *Balorda*, è facile che un vecchio marinaio narri dei suoi viaggi in cambio di qualche sorso dalla bottiglia. Il problema sarà poi fermarlo quando passerà ai dettagli delle sue avventure amorose...

Per raccogliere informazioni e dicerie riguardo il luogo in cui si stanno dirigendo, le canaglie possono fare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 8. Se la prova ha successo, tirare 1d12 e consultare la tabella Dicerie Zagaresi per determinare cosa un personaggio possa scoprire.

È possibile inoltre effettuare una prova di Intelligenza (Storia) con CD 15. Se la prova ha successo, tirare solo 1d6:

Dicerie Zagaresi

d12	Diceria
1	Il Monte Tifone è pieno di grotte popolate da assassini, ammorbati e strane creature! (vero).
2	I liodori hanno smesso di inviare le scorte di armi perché sono assediati da demoni latranti (vero).
3	La Contessa Castragatti ha promesso una ricompensa, ma non ha i soldi per pagarla (vero, per questo non ci sono altre canaglie in missione per conto della nobildonna).
4	Lungo il cammino, state attenti agli sbirriti, gli spiriti dei birri che custodiscono i tesori dell'Impero Draconiano (<i>incredibile ma vero!</i>).
5	Lungo il cammino, state attenti ai pagani (vero).
6	Al largo del Mar di Zaffiro, il terribile mostro Trinacria attende le navi di passaggio per stritolarle (vero).
7	I liodori hanno smesso di inviare le scorte di armi alla Contessa Castracani perché ora le vendono alla fazione avversaria (falso).
8	I liodori hanno smesso di inviare le scorte di armi perché sono stati avvelenati con la birra adulterata dai monaci (falso).
9	La Contessa Castragatti ha mandato più di cento soldati in missione segreta per aiutare i liodori, ma sono morti tutti (<i>ma figuriamoci!</i>).
10	La Contessa Castragatti non ha mandato nessun altro a recuperare gli armamenti, perché ne ha già abbastanza per la guerra (falso, ma è quanto riporta la Gazzetta del Menagramo, Edizione Vortiga).
11	Lungo il cammino, state attenti agli ammorbati (falso).
12	Lungo il cammino, state attenti ai colossali Titani di Lava (seeee...).



SCENA 2 - LO CHIAMAVANO TRINACRIA

Dopo essersi tenuta alla larga dalle coste maledette di Penumbrìa e a ponente delle Bocche di Malifacio, la Balorda punta diritta verso Vernagallo. La traversata sta per giungere al termine, la giornata è limpida e il mare calmo. Dalla prua è ben visibile il Cassero, la fortezza del Despota, in cima allo sperone di roccia che sovrasta il porto. Per fortuna il perfido La Grua, governatore di buona parte dell'Isola, pare sia stato accoppato l'anno scorso da un paio di tizi, per una storia di donne, e i pirati sono certi che adesso l'approdo a Vernagallo non costerà a tutti cinque piedi di corda al collo, come sarebbe avvenuto fino a qualche mese fa.

D'improvviso, il mare attorno alla bagnarola si solleva e onde immense si abbattono sul ponte.

Attirato dal fetore di grasso di balena, ai suoi sensi pregiatissimo, un mostro immane emerge dagli abissi. È tanto grande e confuso da non poter essere descritto con precisione. Riuscite solamente a notare tre arti simili a tentacoli colossali e una testa enorme dal crine aggrovigliato.

Non può che trattarsi del mostro leggendario conosciuto come Trinacria, una delle più antiche progenie del Quinotaurò, simile ai bucentauri e ai trisceli che si dice si nascondano tra le forre di Quinotaria.

Le canaglie devono fare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15; se lo falliscono sono spaventate per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Le sciabordanti onde e i tremendi tentacoli del mostro rendono la navigazione estremamente difficoltosa, quasi impossibile, anche perché numerosi marinai se la sono data a gambe sottocoperta, terrorizzati, mentre altri, meno fortunati, sono stati sbalzati tra grida laceranti tra le spumose acque scure a far da pasto al mostro. Se non ci pensano i giocatori, il Condottiero può suggerire di effettuare delle prove da far eseguire alle canaglie che vogliono aiutare i pirati a sfuggire al mostro marino. Per esempio, potrebbero effettuare delle prove di Forza o Destrezza per rizzare le vele o tirare le cime, di Intelligenza per suggerire a Baffanera o di liberarsi del carico, di Carisma per incitare la ciurmaglia a reagire con ardore, o addirittura potrebbero tentare degli attacchi ai tentacoli del mostro marino con lo scopo di farlo desistere, e così via; per queste prove la CD consigliata è 15 (il Condottiero si senta libero di variare la CD in base alla prova).





Se entro due round i giocatori superano almeno 3 prove effettuate per aiutare la ciurma, con un ultimo slancio disperato la Balorda si salva dalle spire della Trinacia e fila via verso Vernagallo, mentre il mostro si accontenta di sgranocchiare gli sfortunati pirati finiti in acqua o afferrati all'ultimo momento.

Se tutto sarà andato per il meglio, i personaggi avranno in futuro un buon aggancio con i pirati di Baffanera e con tutta la Balorderia dei Sette Mari e Mezzo.

In caso contrario, gli sforzi di ciurma e canaglie saranno insufficienti e la nave colerà a picco in pochi, terrificanti, minuti. Le canaglie possono tuttavia salvarsi, salendo su una scialuppa o tuffandosi in acqua per raggiungere la costa a nuoto.

SCENA 3 - GLI SCARSAVOGLIA

Una volta raggiunta la costa, la cricca noterà immediatamente a miglia di distanza nell'entroterra il pennacchio fumante del Monte Tifone, ma saranno necessari almeno tre giorni di cammino per raggiungerlo. Per la maggior parte del viaggio si procede su un terreno difficile caratterizzato da piste ciottolose male in arnese e fitto sottobosco spinoso. Lungo i sentieri, sotto un sole cocente a cui si trova riparo all'ombra di ulivi nodosi, è facile imbattersi in fortezze di-

rocce o antiche torri d'avvistamento, vestigia dell'Impero Draconiano, o nelle Pietre dei Ciclopi, megalitiche tombe preistoriche, teatro perfetto per possibili incontri.

Tirare 1d6 e consultare la tabella Incontri Zagaresi per determinare uno o più incontri casuali.

Incontri Zagaresi

d6 Incontro

Un plotone di birri , presidia un crocicchio lungo la via. Sono a caccia di taglie facili e non lasceranno passare le canaglie se non dietro un cospicuo pagamento o altri buoni argomenti (tipo quattro coltellate ben assestate). In caso contrario, per evitarli è necessario prima avvistarli a distanza con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12 e allungare il cammino di diverse ore. (5 birri** e 1 capobirro**)
Un truffatore girovago cercherà di vendere a carissimo prezzo le provviste rancide e l'Equipaggiamento Scadente che porta sul suo mulo pulcioso. Non ha nulla di utile a parte una mappa delle principali grotte del vulcano (utile nella Scena 6), ma costerà cara. Per 1 ma in più ci aggiungerà anche 1 Diceria, espressamente falsa.
Tre fantasmi di birri (o sbirriti* , come vengono definiti dalla gente del luogo), con le divise dei La Grua, infestano da tempo immemore una vecchia torre diroccata, per impedirne l'accesso a chiunque non faccia parte della famiglia dei despota di Zagara. Se sconfitti o messi in fuga (sono molto loquaci e superstiziosi, e hanno paura dell'inferno e dei fantasmi) lasceranno libero il passaggio all'interno della struttura, dove la cricca potrà rinvenire ...un tesoretto di monete del vecchio conio draconiano, del valore complessivo di 120 monete d'argento.
Una banda di pagani (2 pagani scagnozzi* per ogni canaglia) armati di coltelli e bastoni assaltano mercanti e avventurieri di passaggio lungo un sentiero inerpicato tra le rocce senza vie d'uscita. Lo scontro è inevitabile a meno che le canaglie non accettino di mollare le borse con il denaro.
Un gruppetto di frati di Santa Ragione* del Monastero di Darsele che distribuiscono immaginette con l'effigie della Santa. Vestono di stracci e sono diretti a un villaggio a mezza giornata di cammino. Le canaglie possono accompagnarli lungo il cammino, dividendo con loro le provviste, ma ottenendo in cambio 2 Dicerie. Al termine del percorso, prima di riprendere la marcia, potranno riposare in una piccola osteria.
Capitan Cardone di Panzanatico , (comandante** umano LB) unico superstite di una spedizione locale inviata contro i Levrieri, rifugiatosi in un vecchio rudere coperto dalla vegetazione. Appare subito chiaro che il soldato ha perso la ragione ed è convinto di mantenere un presidio in attesa dei rinforzi per sconfiggere i cernecri che assediano la fortezza dei liodori e l'orrore che li ha generati. Se le canaglie insistono nel chiedere dettagli sui mostri che hanno sterminato la sua guarnigione, Cardone si chiuderà in un catatonico mutismo. Se invece lo persuadono di essere i rinforzi che attendeva, con un successo in una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) con CD 12, guiderà le canaglie alla fortezza dei liodori in mezza giornata, per poi darsela a gambe alla vista dei Levrieri.



SCENA 4 - CANI MALEDETTI!

Dopo un lungo e faticoso peregrinare, la cricca risale un pendio che conduce a una gola scavata nella pietra lavica. La fortezza dei liodori si erge massiccia tra le pareti di roccia scura, e da una spaccatura fumante di fronte alla struttura emerge una torma di levrieri infernali che attacca a ondate la rocca nel tentativo di scalarne le mura o di sfondarne l'ingresso, mentre una pioggia di frecce li inchioda al terreno.

Si tratta dei leggendari cernecri del Monte Tifone, levrieri infernali veri e propri, dal colore bianco cenere, gli occhi rossi come brace e le zampe che ad ogni passo trasformano la roccia in impronte di pietra fusa.

A poca distanza dalle canaglie, un gruppetto di liodori armati di mazze e picconi combatte strenuamente contro una decina di queste creature, nell'improbo tentativo di difendere un carro di provviste. Queste creature appaiono alle canaglie ancor più bizzarre dei cernecri: simili a nani nella statura, ma con un corpo immenso - come quello di piccoli pachidermi - e un unico occhio in mezzo alla fronte. Hanno fama di essere fabbri, artefici magici e negromanti, ma in questo momento vi sembrano solo tre grasse prede braccate da una muta di cani da caccia.

Ai piedi dei tre che sembrano resistere all'assalto cernecrino, altri due giacciono immobili, forse morti.. di sicuro feriti gravemente.

È semplice rendersi conto che i combattenti al sicuro sulle mura della fortezza saranno infine in grado di gestire l'attacco frontale e che, nel giro di pochi minuti, avranno crivellato ogni cane maledetto al terreno. Viceversa, il gruppo di liodori in difficoltà, se lasciato privo di soccorso, verrà verosimilmente massacrato e il carro di provviste distrutto.

Le canaglie possono fronteggiare i levrieri infernali che assaltano la Fortezza (1d3 **cernecri*** per ogni personaggio) oppure lasciare che il destino faccia il suo triste corso.

Nel caso le canaglie non siano intervenute in aiuto dei nani, questi si rifiuteranno fermamente di lasciarle entrare nella

fortezza, a meno che i personaggi non offrano laute provviste (e magari un'offerta in danaro) al rifugio dei frati di Darsele.

Nel caso le canaglie abbiano invece aiutato a mettere in salvo carro e vittime, o che almeno ci abbiano provato, la cricca verrà accolta in trionfo nella sala comune della fortezza e premiata con un lauto banchetto, del pessimo vino e un giaciglio per le notte.

Il Condottiero, nel descrivere le gozzoviglie della serata, può fornire preziose informazioni ai giocatori:

La Fortezza è una gigantesca forgia che a quanto pare lavora da secoli su commissione; è qui che da alcuni mesi vengono prodotte le armi per la Contessa Castragatti, ma al momento le scorte vengono impiegate per difendersi dai continui assalti dei levrieri, i cui cadaveri si sgretolano come cenere al momento della morte. I nani-pachidermi-ciclopi sono assediati da settimane e non hanno idea del perché le creature li stiano attaccando.

C'è un **cernecro*** imprigionato nei sotterranei, che può essere studiato per capirne i punti deboli.

I liodori si vantano di essere i diretti discendenti degli antichi ciclopi, per questo hanno tutti un occhio solo e una fluente peluria corvina.

Gli unici che stanno provando a comprendere la natura di questi attacchi sono i Frati di Santa Ragione, da cui la cricca viene pregata di recarsi per scoprire come porre fine a questo incubo.

I liodori affermano (e sono convinti) di essere in ottimi rapporti con i monaci, pur razziando di quando in quando i pregiati "Luppoli d'Oro" dei loro campi, poiché i sant'uomini si rifiutano di vendere la birra del monastero.

Prima di levare le tende, alle canaglie verrà offerto di acquistare armi semplici da mischia come asce, spade e coltelli, ma anche armature e scudi (medi e leggeri), oppure archi e frecce a metà del costo normale.





SCENA 5 - ANCHE GLI ANGELI BEVONO LA BIRRA

A poche ore di cammino dalla fortezza dei liodori, in una radura verdeggianti costeggiata da un campo coltivato a luppolo, si erge il borgo di Darsele, raccolto attorno al monumentale convento dei monaci birrafondai di Santa Ragione. I frati di questo ordine manesco sono tra i più noti monaci combattenti dell'isola, secondi solo a quelli del monastero di Cefalea, celebri a loro volta per la Via della Mano di Travertino. I frati di Darsele sono invece maggiormente celebrati come produttori di birra di grande qualità e campioni isolani di Botte alla Botte, i cui proventi destinano sempre alla carità. I religiosi si mostrano subito affabili con la cricca (anche troppo) ma elusivi nel rispondere alle domande, che - spiegano - potranno essere poste soltanto al più anziano tra loro, Padre Perdono ("E di cosa, figliolo?").

Le canaglie verranno invitate nel chiostro comune e affabilmente sorvegliate a vista da una decina di questi mastini da preghiera. Di lì a poco giungerà ad accoglierli Padre Perdono ("E di cosa, figliolo?"), un vecchio monaco assai massiccio, dalla chioma grigia ed il viso segnato dall'insonnia, sfidandoli per prima cosa a una gara giocosa di Botte alla Botte usando uno dei grossi barili che solitamente ospitano la loro celebre Birra d'Oro.

Durante la piccola pausa, una canaglia della cricca può effettuare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14. Se la prova ha successo, può svicolare inosservato e indagare alla ricerca di prove e indizi tra le camere spartane e tutte uguali del monastero, nel laboratorio della birra, e nella modesta cappella con piccola biblioteca annessa, a cui sarà possibile accedere nei seguenti modi: scassinando la serratura con una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 12, oppure superando una prova di Intelligenza (Investigare) con CD 12 trovando così una chiave di riserva sotto la statuetta di Santa Ragione posta nell'abside della cappella.

Se la prova per lasciare il chiostro furtivamente dovesse fallire, le canaglie incontreranno uno o più frati che, con manesca cortesia, chiederanno loro di tornare nel chiostro. In questo caso, non sarà possibile effettuare nessuna delle due prove per aprire la porta della biblioteca senza incorrere in ovvie conseguenze.

Nel caso uno o più canaglie dovessero raggiungere inosservate la biblioteca, un successo in una prova di Intelligenza (Arcana o Religione) con CD 15 rivelerà le tracce di un oscuro rito di convocazione appena consumato, probabile indizio che i frati hanno a che fare con l'evocazione dei levrieri infernali!

Una volta che la cricca si sarà riunita nel chiostro (con o senza informazioni) e il gioco delle Botte alla Botte avrà avuto il proprio vincitore, Padre Perdono ("Di nulla, figliolo!") tenterà di liquidare le canaglie in maniera piuttosto sbrigativa e con atteggiamento visibilmente nervoso.

Le canaglie, insospetrite, potranno naturalmente tentare di resistere alla richiesta di allontanamento.

Il successo in una prova di Forza (Intimidire) o Carisma (Intimidire) con CD 18 potrà convincere i monaci a confessare parzialmente i propri peccati. Questi riveleranno di sapere quale sia la grande minaccia che va sconfitta per porre fine all'assalto dei levrieri infernali, professando vergogna per non essere ancora intervenuti a riguardo per pura paura. La cricca verrà quindi indirizzata verso le non troppo lontane grotte infestate dal terribile Megaloschemo Menagramo, ovvero la mummia maledetta che Padre Perdono ritiene l'origine della calamità dei cernecri.

Se i monaci non cedessero alle minacce e le canaglie non accennassero ad andarsene, non rimarrebbe che un'unica soluzione per risolvere la questione, ovvero affrontare **Padre Perdono*** e i **frati di Santa Ragione***. Sconfiggerli porta gli stessi effetti di un successo nella prova di Intimidire, mentre un fallimento porterà le canaglie a ritrovarsi acciuffati e dolenti, al di fuori dal serrato cancello del monastero.

BOTTE ALLA BOTTE

Botte alla Botte del chiostro del monastero di Darsele di Santa Ragione:

(**Botte | PF Totali: 20 | CA: 11**)

DESCRIZIONE

Al monastero di Darsele (di Santa Ragione) il "travestimento" a disposizione dei partecipanti alle Botte alla Botte è piuttosto particolare: viene richiesto infatti di lasciarsi fare il classico taglio di capelli a scodella in uso nella maggior parte dei monasteri del Regno; tale "travestimento" non è ovviamente obbligatorio, ma chiunque si sottoponga al taglio riceve un tiro alla Botte gratuito. Inoltre, la birra servita per il gioco è la rinomata Birra d'Oro per cui il monastero è famoso in tutta Zagara, e i tiri salvezza effettuati per non diventare ubriachi hanno vantaggio.

Armi a disposizione: Icone di legno di Santa Ragione (1d4).





Nota: In alternativa, le canaglie potrebbero optare per scatenare una civile **Rissa** contro **Padre Perdono** e la sua **Marmaglia di Frati!**

Il Megaloschemo era l'antico Patriarca dei religiosi dell'Isola ai tempi della Fede Paradossa, tra la fine dell'Impero Draconiano e la conversione al Calendario. In quei giorni fu eletto Megaloschemo un furbo e ambizioso menagramo, che portò sventura sui propri fedeli e sul popolo di tutta l'isola, e venne dopo morto esiliato sul Monte Tifone, in un sepolcro da cui non avrebbe più potuto portare altro male sulla sua isola martoriata. Con un successo in una prova di Intelligenza (Storia) con CD 16, un personaggio potrebbe confermare o essere a conoscenza di questa leggenda.

Le canaglie possono effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 17 per svelare le menzogne che si nascondono tra le parole dei frati.

Se la biblioteca è stata scovata da una o più canaglie ed è stata compresa la natura dell'oscuro rituale che collega i frati a doppio filo con l'arrivo dei cernecri, le canaglie possono effettuare la prova di Saggezza (Intuizione) con vantaggio.

Se la prova ha successo, i monaci vengono smascherati e Padre Perdono ammette infine le proprie colpe, rivelando di aver scatenato la calamità contro i liodori per fermare le loro continue ed esasperanti razzie di Luppoli d'Oro dai campi. L'uomo vorrebbe smettere ed è consapevole oltre che rammaricato dei danni e delle morti causate sinora, ma il rituale di convocazione dei cernecri che compie ogni giorno serve anche a mantenere confinata la ben più pericolosa minaccia della mummia menagrama, involontariamente risvegliata la prima volta che il rito è stato officiato.

Non resta - se le canaglie vogliono portare a termine il proprio compito - che andare ad affrontare il mostro nascosto nelle grotte, con il vantaggio di conoscere l'esatta ubicazione della creatura, ovvero la Grotta dell'Ossario, tramite una mappa fornita loro per poterla raggiungere.

Nel caso, invece, che Padre Perdono riesca a serbare il proprio segreto, la cricca verrà indirizzata alle grotte senza uno straccio d'indicazione.



SCHENA 6 - LA CROZZA MALEDETTA

Le grotte sul fianco del Monte Tifone sono strette e buie aperture nella nera pietra, a cui si giunge dopo una marcia di un paio d'ore su un terreno difficile, irto di rocce aguzze e vegetazione spinosa. Non c'è un'anima nella zona, il terreno è coperto di cenere lavica e l'aria puzza di zolfo al limite del sopportabile. Se gli avventurieri hanno la mappa dei monaci, possono procedere diretti alla Grotta dell'Ossario; altrimenti dovranno procedere per tentativi.

Tirare 1d4 e consultare la tabella Grotte Zagaresi per determinare la grotta in cui entrano i personaggi. Se esce un risultato già ottenuto in precedenza, salta alla Grotta dell'Ossario.

Grotte Zagaresi

d4 Grotta

Grotta del Fetore: in questo buio anfratto i gas vulcanici formano una densa nube nauseante e giallastra. Ogni personaggio o creatura che inizi il suo turno all'interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o diventare avvelenato fino al termine del turno. Se il tiro fallisce, il personaggio spende la sua azione a vomitare in preda al dolore e subisce 2 (1d4) danni da Veleno. Le creature che non hanno bisogno di respirare o sono immuni al veleno superano automaticamente questo tiro salvezza.

Grotta della Lava: la caverna si presenta come vuota, ma se dovessero entrare più di tre personaggi contemporaneamente, il pavimento cederebbe frantumandosi su un piccolo canale sotterraneo di lava. Ogni personaggio o creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13 o subire 7 (2d6) danni da fuoco. Se il tiro salvezza ha successo i danni sono dimezzati.

Grotta delle Bestie: dopo un lungo e stretto corridoio, la caverna si apre in un antro coperto di guano e ragnatele. Le canaglie che avranno l'ardire di entrare subiranno l'attacco di una mandria di **caproni neri*** dalle affilate corna a spirale!

Grotta dell'Ossario: Superato un piccolo ingresso con un paio di tibie incise nella roccia, la cricca entrerà in uno stretto passaggio sotterraneo lercio e fetido. Le canaglie più esperte riconosceranno il tanfo micidiale: sono 3 **guli***, che indossano i resti di vecchi sai e si lanciano all'assalto a vista. Dopo averli sconfitti, le canaglie potranno procedere sino alla camera principale dell'Ossario.

La camera principale è un ampio spazio conico dalle pareti ricoperte di resti umani di tutte le epoche... crani, peroni, casse toraciche si elevano in cataste ordinate a vari gradi di imbrunimento. Al centro della sala la mummia menagrama sta indicando ad altri 2 **guli*** vestiti da monaci come disporre le ossa. La **mummia** si muove lenta, quasi meccanicamente, e appare compiaciuta del macabro arredamento. Indossa dei vecchissimi paramenti sacri, ma di un culto antico e dimenticato. Sotto le sue vesti corrono un nugolo di topi e serpi, ma il dettaglio più inquietante è il suo teschio: una crozza pallida, animata da una venefica fosforescenza e sor-

montata da due corna demoniache tra cui è incastrata una mitra: la mummia megaloschemo menagramo era anche un malebranche! Quando le sue orbite nere si posano sulle canaglie, non ci sarà scongiuro che potrà metterli al riparo, e avrà inizio lo scontro!



Qualora le canaglie dovessero farcela, nel caso Padre Perdonò ("Sei perdonato, figliolo!") non abbia confessato, la cricca può effettuare una prova Intelligenza (Indagare) con CD 15. In caso di successo, emergeranno le prove necessarie a inchiodare i monaci. Se una confessione era già stata rilasciata, verranno rinvenute soltanto ulteriori conferme. A questo punto la cricca potrà tornare al Monastero per porre fine al rituale, raggiungere la fortezza dei liodori per ottenere le armi per la Contessa Castragatti e trovare il modo di fare rotta nuovamente verso Vortiga. La *Balorda*, o la *Balorda Z* (che sarebbe "2", ma i Balordi non sanno scrivere benissimo...) potrebbe essere la nave giusta per portare quelle decine di quintali di armi alla Contessa.

Dopotutto, le canaglie stanno riempiendo di armi da guerra nuove di forgia una nave pirata mezza rattoppata: cosa potrebbe mai andare storto?



Mostri e Avversari

CAPRONE NERO

Per le caratteristiche di queste bestiacce utilizzare le statistiche della **capra gigante**.

CERNECRO DEL MONTE TIFONE

I levrieri infernali sono creature che infestano le profondità del vulcano e sono avvezze a escursioni anche frequenti in superficie per angosciare i viandanti. Utilizzare le statistiche del **lupo**, con le seguenti modifiche: **Immunità ai danni da fuoco**.

FRATI DI SANTA RAGIONE

Umanoide Medio, neutrale

Classe Armatura 14

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Abilità Atletica +4, Religione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi volgare

Sfida 1/8 (25 PE)

Monaco di Menare. Finché un frate non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 +il suo modificatore di Forza + il suo modificatore di Saggezza.

AZIONI

Multiaattacco. Il frate effettua due attacchi in mischia.

Colpo Senz'armi. Attacco con Arma da Mischia: + 4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

FRATI (MARMAGLIA)

Classe Armatura 14

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +4

Batoste: Ogni membro della Marmaglia possiede 2 livelli di Batoste invece dei normali 6.

Mosse: Pugnone in testa, brodaglia in faccia

Slot Mossa: 2

Pugnone in testa. Come azione, il frate effettua un tiro per colpire (Forza o Costituzione) che infligge 1 Batosta e la condizione incapacitato ad un bersaglio.

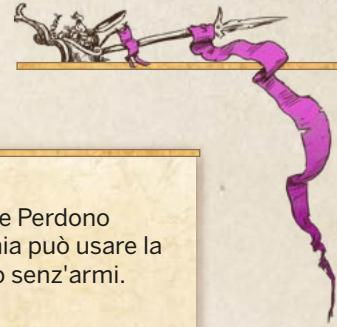
Brodaglia in faccia. Come azione bonus, il frate può effettuare un tiro per colpire (Destrezza o Saggezza) che infligge la condizione accecato a un bersaglio.

MUMMIA DEL MEGLOSCHEMO MALEBRANCHE MENAGRAMO

Il rituale di Padre Perdonò ("Inginocchiate, figlioli...") per scatenare i cernecri contro i liodori, rei di aver trafugato i preziosi Luppoli d'Oro del Monastero, ha inavvertitamente rianimato la Mummia del Megaloscheno e di altri monaci paradossi morti da secoli (nella forma di **guli***). Questo genere di creature, quando rianimate, si sparge fuori da templi e tombe per uccidere chiunque abbia disturbato il proprio riposo, seminando morte e orrore nelle contrade. I frati di Santa Ragione hanno però modificato l'empia magia di convocazione per vincolare tale minaccia all'Ossario, condannandosi nel contempo a ripetere ogni giorno le formule peccaminose per salvare i confratelli e gli zaguesi, nonché a ingannare soldati, cavalieri di ventura e avventurieri di passaggio nella speranza di sventare tale minaccia. Questo senza altro risultato se non quello di riempire le pance dei guli e fornire nuovi macabri complementi di arredo alla mummia. Fino all'arrivo delle canaglie, almeno...

Per quest'avventura il Condottiero può fare riferimento alla descrizione della **mummia**.





PADRE PERDONO

Umanoide Medio, neutrale

Classe Armatura 17

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 12m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Abilità Atletica +5, Intuizione +5, Religione +2

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi volgare

Sfida 3 (700 PE)

Monaco di Menare. Finché Padre Perdono non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a 10 +il suo modificatore di Forza + il suo modificatore di Saggezza.

AZIONI

Multiattacco. Padre Perdono effettua tre attacchi in mischia.

Colpo Senz'armi. Attacco con Arma da Mischia: + 6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, Padre Perdono può scegliere di aggiungere all'attacco uno dei seguenti effetti:

- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti lascia cadere un oggetto impugnato (a scelta di Padre Perdono).
- Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti sarà stordito fino alla fine del turno successivo di Padre Perdono

REAZIONI

Porgi l'altra guancia. Quando Padre Perdono viene colpito da un attacco in mischia può usare la sua reazione per effettuare un colpo senz'armi.

PADRE PERDONO (CAPOCCIA)

Classe Armatura 17

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +7

Batoste: 6.

Mosse: 3 Mosse e 1 Asso nella Manica che possono essere scelti da qualunque lista. Possiede inoltre la Mossa speciale Scudo Umano.

Slot Mossa: 5

Speciale: Possiede i privilegi da rissa Ignoranza Eroica e Mascella di Ferro.

Scudo Umano (Mossa). Quando un Capoccia è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per afferrare un membro della marmaglia che subisce il colpo al suo posto.

Raffica di Schiaffoni. Come azione bonus, Padre Perdono può effettuare due Saccagnate.

Pugnone in testa. Come azione, Padre Perdono effettua un tiro per colpire (Forza o Costituzione) che infligge 1 Batosta e la condizione incapacitato ad un bersaglio.

Schianto. Come azione, Padre Perdono effettua un tiro per colpire (Costituzione o Forza) che infligge 1 Batosta e la condizione paralizzato e prono a un bersaglio. Padre Perdono subisce 1 Batosta.

Rosario di San Cagnate. Padre Perdono può effettuare una Saccagnata che infligge 1 Batosta aggiuntiva e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti cadere a terra come se avesse subito il suo massimo di Batoste.

TRINACRIA

La Trinacia è un colossale mostro marino che normalmente giace sul fondo del mare e caccia leviatani 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 volerle testare la potenza, per quest'avventura il Condottiero può fare riferimento alla descrizione del **kraken** ignorando le caratteristiche **anfibio** e **libertà di movimento**.

SBIRRITI

Gli *Sbirriti* sono antiche guardie, soldati e birri di Zagara, che vagano tra campagne e rovine proteggendone i tesori. Utilizzare le statistiche dello **spettro**.



Tarantasia: Il furto dei petecchioni

LAVORETTO AMBIENTATO IN QUINOTARIA PER CANAGLIE ALLE PRIME ARMI (1° LIVELLO). LIBERAMENTE RISCRITTO DA SIMONE TIRELLI E MAURO LONGO A PARTIRE DALLE SESSIONI DELLA CAMPAGNA UFFICIALE DI GIOCO DI BRANCALONIA SUL CANALE TWITCH DI ACHERON GAMES.

Uno strabiliante tesoro nascosto attende di essere conquistato.
Ma non da voi. Voi è già tanto se riportate a casa la pellaccia...

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

Ma per tutti i Santi del Calendario! Com'è possibile che mentre tutti i Fratelli di Taglia cominciano la loro carriera in una bettola facendo a schiaffi, noi si parta da subito nel fondo dei Fossi, le più lerche e sordide prigioni che si siano mai viste?

Tutte le canaglie, che si conoscano tra loro o meno, sono finite a suon di calci e pugni nella più famigerata prigione del Regno di Taglia, i Fossi; qui è dove vengono mandati i malfattori raccattati da Equitaglia da tutte le regioni del Nord, o perlomeno quelli abbastanza infami e in salute da poter essere assegnati a tale terribile colonia penale, contando sul fatto che sopravvivano almeno qualche mese...

La storia comincia poco dopo il loro arrivo, quando tutte le canaglie (ovviamente private di qualsiasi equipaggiamento a loro disposizione) sono ficcate a forza nella stessa cella, assieme a un altro detenuto.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Questa storia è perfetta per iniziare una qualsiasi campagna brancalonesca. La cricca, senza ancora essere formalmente creata, si trova a dover collaborare assieme per fuggire dalla prigione più sicura della Quinotaria: i Fossi, chiamata anche la "spezza prigionieri" per via dei suoi duri lavori forzati e per il fatto che nessuno sia mai evaso da lì.

Qualora si volessero giocare in ordine *Tarantasia: Il Furto dei Petecchioni*, *Ricchi e Morti: Una Notte da Tassoni* e *L'armata dei Chitemmorti* considerate di giocare una serie di lavoretti intermedi che portino le canaglie ai livelli adeguati.

SCENA 1 – VI RITROVATE TUTTI IN UNA PRIGIONE...

La mamma ve lo diceva sempre: non sono le bettole ma le prigioni il posto migliore dove trovar i giusti compagni di cricca. E dopotutto, se non sei mai stato in galera, puoi dire di avere davvero vissuto? Dopo le presentazioni iniziali, i membri della cricca fanno la conoscenza con un prigioniero che promette di avere un piano per fuggire... ma lo condividerà con le canaglie solo se queste lo porteranno con loro!

SCENA 2 – LA GRANDE FUGGITORIA

Il carcere può anche andare bene, ma i lavori forzati proprio no! Se avete voluto lavorare vi sareste trovati un mestiere a bottega... Il vecchio Gambalesta si propone come capobanda per una fuga rocambolesca, alludendo anche a dei possibili sviluppi futuri, estremamente allettanti...

SCENA 3 – L'AUDACE COLPO DEI SOLITI IDIOTI

Se le canaglie sono riuscite a fuggire dai Fossi (cosa che non è affatto scontata), Gambalesta li conduce alla propria vecchia dimora, dove possono riorganizzarsi e pianificare il colpo di una vita: il furto dei petecchioni di Criminfest. Dopotutto, cosa potrebbe mai andare storto?

CONCLUSIONE

La cricca potrebbe finalmente aver messo a segno il colpo della vita e avere Tarantasio e tutta la Criminfest sulle proprie tracce, oppure accettare una proposta che non si può rifiutare...



SCENA I - VI RITROVATE TUTTI IN UNA PRIGIONE...

Che le canaglie si conoscano o meno, la cricca si ritrova incatenata in una cella scavata nella roccia che fa parte della prigione più malfamata della Quinotaria. Nella fredda e umida grotta, il cui accesso è bloccato da una spessa grata di robusto ferro, la cricca si ritrova incatenata alle pareti. Le braccia sono indolenzite per via delle catene e la luce è al minimo, provenendo da un paio di torce fumose che ardono oltre la grata.

Se ci sono dei personaggi speciali, o dotati di poteri particolari (pantegani, arciomboldi, inesistenti, guiscardi, scaramanti, miracolari), questi sono stati comunque gettati nella cella senza riguardi o attenzioni particolari alla loro natura o alle loro facoltà. Tanto il concetto semplice: chiunque provi a fuggire verrà comunque fatto a pezzi dalle guardie...

"Perché mi sono fatto acchiappare? E soprattutto, perché mi hanno mandato proprio ai lavori forzati?" sono le parole che ronzano nella testa di ogni prigioniero. Nel corridoio oltre la grata, una porta di legno rinforzato dotata di una vistosa serratura sembra essere l'unica via per poter uscire da questo luogo, ma ognuno ha già visto con i propri occhi che l'intera fortezza-prigione è strettamente presidiata da birri e capibirri truci e ben addestrati.

Dell'equipaggiamento personale non c'è traccia, e la "divisa carceraria" è una tunica lercia e macchiata di ogni sorta di sostanza disgustosa (a partire dal sangue) passata di prigioniero in prigioniero per generazioni di forzati.

Questa è l'occasione per far sì che i personaggi possano conoscersi e raccontare un po' della loro storia e delle malefatte loro attribuite, vere o false che siano.

Insieme ai personaggi dei giocatori c'è solo un altro prigioniero, che inizialmente rimane in un angolo in silenzio. È un vecchio con la barba e i capelli luridi e incolti, smagrito e dallo sguardo spiritato. Quando si potrà mettere in piedi, diventa anche evidente che zoppica malamente e le gambe sono storte e malconce. Quando le canaglie si sono presentate a dovere e hanno iniziato (verosimilmente) a macchinare per fuggire, il vecchio si rivela e si avvicina loro strisciando, presentandosi come Gambalesta, il soprannome di scherno che gli hanno dato in prigione. "Io conosco un modo per fuggire" è la prima cosa che bisbiglia, guardandosi timoroso alle spalle. "Ma dovete fare esattamente quello che vi dico, e dovete portarmi con voi!"

Qualsiasi risposta o atto ostile nei riguardi di Gambalesta provoca ovviamente il ritrarsi del prigioniero e la fine della collaborazione. Se le canaglie a quel punto riescono a fuggire per conto proprio, bene, altrimenti alla prima occasione verranno malmenati, separati e incatenati ancora peggio, e la loro fuga finisce davvero qui, prima ancora di cominciare.

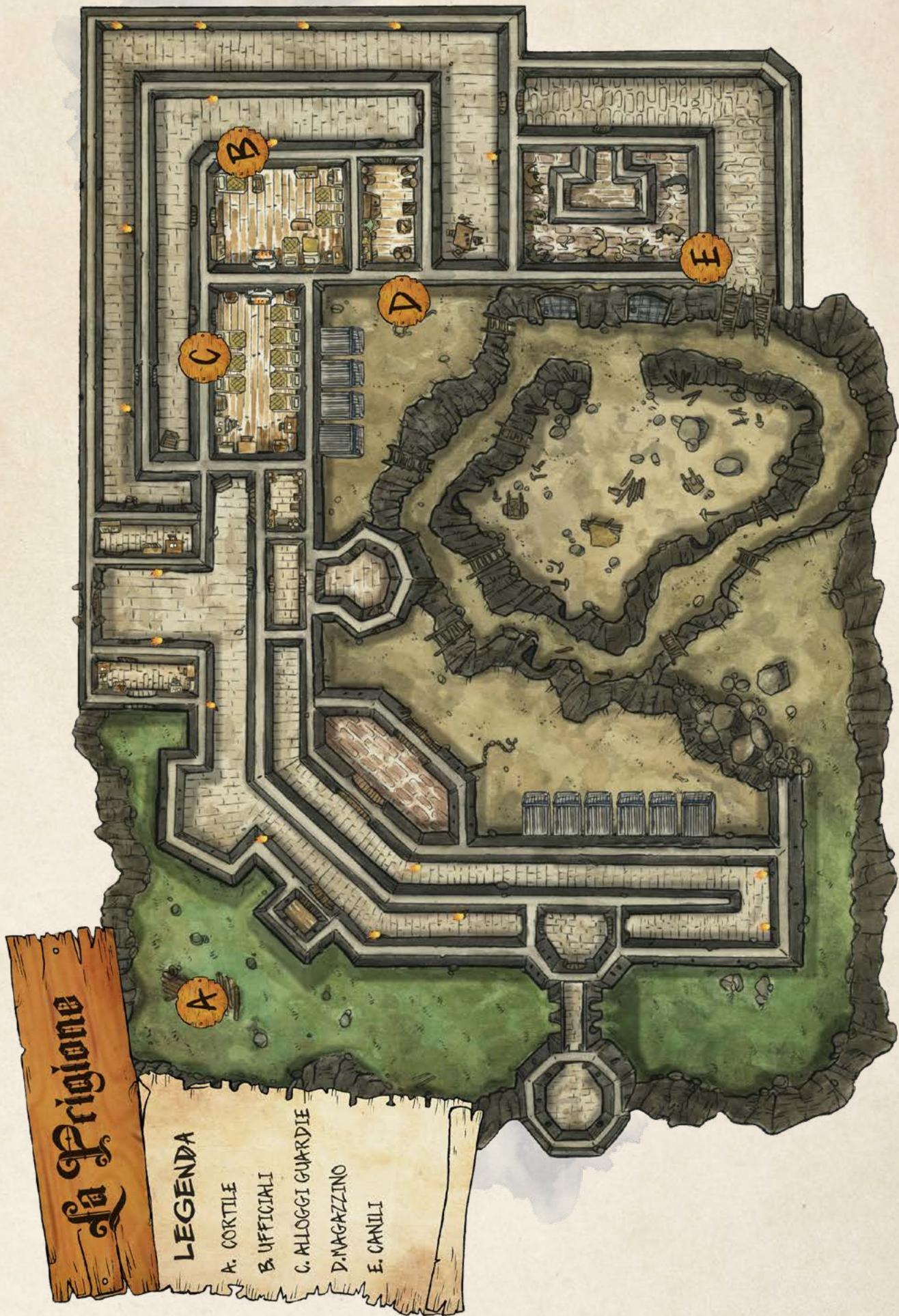
Se le canaglie stanno ai patti, o fingono di volerlo fare, Gambalesta spiega che conosce la posizione di una porta murata e di un cunicolo che può condurre tutti alla salvezza. Ma quello è solo il primo passo: bisogna poi lasciare la prigione, percorrere la Vecchia Landa nella direzione giusta, trovare una strada che conosce solo lui e raggiungere un nascondiglio adatto a far calmare le acque per qualche giorno, lasciandosi alle spalle definitivamente la masnada di guardie e segugi che il Barone Rogerio invierà al loro inseguimento. E dopo di ciò, occorre raggiungere un suo covo sicuro a Tarantasia dove riprendersi e forse ottenere la possibilità di guadagnare qualcosa!

Il vecchio prigioniero ha acquisito molte di queste conoscenze durante i tentativi precedenti di fuga, dei quali è l'ultimo sopravvissuto, e mantiene la lucidità sufficiente per rivelare ogni dettaglio solo al momento giusto, per non farsi fregare. Consiglia inoltre a tutti di conservare il più possibile le forze (e quindi di evitare di accumulare livelli di indebolimento), per quando dovranno fuggire dalla regione, altrimenti tutto sarà stato vano.

GAMBALESTA

Il Condottiero può interpretare Gambalesta con voce rauca e tosse frequente, come quella di un uomo invecchiato malamente, piagato e pieno di acciacchi, astioso e rancoroso verso la guarnigione dei Fossi, e ormai anche mezzo ammattito. Puzza come un arcimbolto andato a male ed è pieno di piattole, pidocchi, cimici e altri parassiti. Il suo vero nome è Lato del Cerchio, e un tempo era un notabile fioracciano che era riuscito a fare un po' di fortuna come contabile a Tarantasia. Mentre è ai Fossi, a causa dei trattamenti subiti, Gambalesta ha le statistiche di un **popolano**, ma se le canaglie riescono a raggiungere Villa di Lato riesce a recuperare un po' della dignità perduta fino a poter usare le statistiche del **maramaldo** (vedi *L'Impero Randella Ancora*). In entrambi i casi, purtroppo, le gambe rovinate rendono la sua velocità base pari a 3 m. Gambalesta ha provato più volte a fuggire dai Fossi, ma ogni volta è andata male, e adesso spera che questa marmaglia etereogenea possa riuscire a compiere quello in cui tutti gli altri prima hanno fallito... evita però, a meno che non caschi in errore, di citare il fatto che ha già provocato la cattura e l'esecuzione sommaria di quattro gruppi di possibili evasi.

Gambalesta può anche descrivere nel dettaglio la vita ai Fossi, visto che ormai ci staziona da cinque anni: lavoro massacrante, punizioni corporali e menomazioni per ogni effrazione (a lui stesso sono state spezzate le gambe tre volte per i tentativi di fuga precedenti), malattie, cibo orrendo, ogni sorta di angherie. Fuggire è un imperativo!





SCENA 2 - LA GRANDE FUGGITORIA

FUGONE IN DIECI FASI

Le tappe della Grande Fuggitoria sono dieci e rappresentano tutto il percorso costellato di prove e tiri salvezza che le canaglie devono superare per riuscire a scappare dai Fossi.

Per ogni fase, Gambalesta spiega ciò che occorre fare, ma non anticipa nulla delle fasi future, per essere sicuro di non essere tradito e abbandonato all'ultimo momento. Se la sequenza delle fasi dovesse risultare al tavolo troppo lunga e complessa, il Condottiero può utilizzare i seguenti accorgimenti:

- ☞ Eliminare alcune fasi intermedie, o le prove connesse, per esempio la 4, la 6 e la 7.
- ☞ Gambalesta ha già lo strumento o l'idea giusta per superare alcune di queste prove, e non richiede l'aiuto diretto della cricca.
- ☞ Gambalesta spiega nel dettaglio cosa occorre fare prima di ogni fase, e i rischi connessi, quindi ogni volta può farsi avanti il personaggio giusto per affrontare il problema di turno.

Passata la notte sui loro giacigli, i birri vengono a prelevare i detenuti per portarli ai tanto rinomati e faticosi lavori forzati delle miniere dei Fossi: d'altronde tutte quelle pietre non si spaccheranno certo da sole! I Fossi sorgono infatti su una cava di manganellese, per metà all'aperto e per metà sotterranea, e la detenzione è solo una scusa per avere schiavi a basso costo che scavino i filoni di minerale per conto del Barone Rogerio, a cui è assegnato lo sfruttamento della miniera.

Per ogni giorno completo di lavoro nelle cave si acquisisce un livello di indebolimento, che viene recuperato solo dopo una notte decente di sonno, se si è mangiato qualcosa la sera prima. Qualsiasi prigioniero che faccia troppo il furbo, infastidisca le guardie o causi qualsiasi problema o sospetto, viene malmenato, lasciato incatenato alle pareti e senza cena, e quella notte non recupera alcun livello di indebolimento. Queste punizioni possono anche essere reiterate per più giorni.

Ogni dieci giorni di questa vita infame è previsto un giorno di riposo dedicato alla bontà del Padre Terno, in cui si distribuisce cibo per tutti e le punizioni vengono comminate. Quella notte, i sopravvissuti a questi trattamenti recuperano tutti i livelli di indebolimento e sono pronti a ricominciare il giorno dopo a lavorare nelle miniere...

Una volta compreso il destino che hanno di fronte, e aver acconsentito che Gambalesta diventi di fatto il loro "capobanda", bisogna solo levare le tende: scatenare una rissa, trovare il cunicolo murato, scappare dai birri, lasciarsi alle spalle la prigione, trovare il rifugio dove riposarsi e nascondersi e infine dirigersi verso Tarantasia. Una passeggiata, no?

Se i personaggi dovessero essere scoperti in qualsiasi tappa della Fuggitoria, possono sopraggiungere fino a 4 pattuglie, ognuna delle quali è composta da tre **birri**** e un **mastino**, che cercheranno di prendere le canaglie vive o morte e riportarle indietro. A quel punto, sarà davvero finita...

FASE 1: LA RISSA!

Alla prima occasione utile, anche al primo giorno, le canaglie si ritrovano incatenate assieme a marciare incolonnate per diversi corridoi fino a un refettorio all'aria aperta. La sbobba mattutina è orribile e appena sufficiente a scaldarsi lo stomaco. A questo punto, Gambalesta spiega a tutti che è necessario scatenare una rissa, per farsi malmenare un po' e venire schiaffati nella cella di rigore che si usa in questi casi, proprio quella dove si trova la parete murata del cunicolo che devono imboccare.

Nessuno degli altri prigionieri ha però voglia di cominciare una rissa, ben conoscendo la reazione delle guardie. Le canaglie dovranno ingegnarsi per farla scoppiare, o organizzare tutto tra loro, coinvolgendo ovviamente anche Gambalesta.

Dopo pochi minuti di botte, vere o simulate che siano, arrivano come da copione le guardie per manganellare tutti, e gettano secondo la prassi tutti i prigionieri coinvolti nella cella di rigore, compresi eventuali altri detenuti intervenuti nel tafferuglio.

FASE 2: LA CELLA DI RIGORE

La cella di rigore è completamente spoglia se non per un paio di secchi marci e puzzolenti. Una piccola porta di ferro rinforzata e guardata a vista, con una feritoia per sbirciare o passare secchi di brodaglia, è l'unico passaggio verso il mondo esterno. *Apparentemente.*

Il feroce trattamento causa un livello di indebolimento a tutti i soggetti coinvolti, ma qui per fortuna non ci sono ferri alle caviglie.

Se la rissa aveva coinvolto anche altri prigionieri, per proseguire la cricca deve tramortirli o coinvolgere anche loro nella fuga, sempre che Gambalesta sia d'accordo. Si possono usare questi prigionieri come eventuali sostituti dei personaggi che dovessero morire nel tentativo di fuga, ma fino ad allora si tratta di **popolani**, **felloni** e **maramaldi** (per questi ultimi due tipi di personaggi, vedi *L'Impero Ran-*

della Ancora) privi di qualsivoglia equipaggiamento e pronti a tradire e fregare i fuggitivi alla prima occasione.

FASE 3: IL PASSAGGIO MURATO

È adesso necessario rimuovere i conci dal vecchio canale di scarico murato che si apriva un tempo nella cella, poi richiuso proprio per evitare fughe. Gambalesta è l'unico che sa dove sia: un angolo vicino al pavimento grande come l'ingresso della tana di una fetusa, bloccato da una parete di conci di pietra profonda un braccio. Per liberare il passaggio ostruito è necessario essere silenziosi ma rapidi, lavorando tra un controllo delle guardie e l'altro e riuscendo ad aprire la via di fuga prima di mezzanotte.

Se i giocatori hanno qualche sistema speciale o magico per rimuovere i conci del muro, l'operazione si conclude in meno di un'ora, altrimenti impiegheranno tre ore, e ciascuno di loro acquisisce un altro livello di indebolimento.

FASE 4: IL CUNICOLO

Dietro la parete, il cunicolo puzza di letame anticato ed è stretto e umido, ma non tanto da impedire la discesa alle razze più corpulente. È tutto completamente al buio e Gambalesta impone che siano altri ad andare avanti. Nessuno degli eventuali altri fuggitivi accetterà di farlo di buon grado, e questo potrebbe causare tafferugli che attirano le guardie.

Utilizzare qualche trucco per rimettere tutto in ordine alle proprie spalle potrebbe essere una buona idea, ma occorre essere davvero bravi nell'opera, oppure sarà solo una perdita di tempo.

Il cunicolo è ovviamente malfermo e rischia di crollare sul primo della fila. Questa insidia può essere notata con un successo in una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza

(Indagare) con CD 12, ma solo se chi si trova avanti riesce a vedere qualcosa. Come azione, una canaglia può colpire i detriti pericolanti con un oggetto appropriato, o con un incantesimo che infligga danni da forza o tuono. Questo permette di far crollare il tratto instabile. Altrimenti, il primo della fila deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se fallisce, viene sepolto dai detriti e rischia di soffocare, acquisendo un livello di indebolimento. Una volta avvenuto il crollo la prima volta, il cunicolo non causa più altre sorprese.

FASE 5: LA GRATA

Alla fine del cunicolo, la fila dei fuggitivi raggiunge una vecchia grata di ferro. A quel punto il personaggio che apre la fila deve superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per poter rimuovere questo ulteriore ostacolo. Se più personaggi collaborano, in un modo o nell'altro, chi se ne occupa può disporre di vantaggio nella prova. In caso di fallimento, chi ha effettuato la prova riceve un livello di indebolimento, ma si può riprovare fin quando le canaglie hanno energie a sufficienza, purché ci si passi sopra uno con l'altro lasciando spazio alle canaglie più vigorose.

FASE 6: LO SGABUZZINO

Oltre la grata si raggiunge un vecchio ambiente poco usato della fortezza, probabilmente uno sgabuzzino abbandonato. L'unica porta che è possibile utilizzare è alta appena un metro e chiusa da un chiavistello dall'altro lato. Gambalesta avverte che quel settore delle prigioni è vicino alle mura e al fossato sottostante, e che si può fuggire attraverso la latrina delle guardie, che a quell'ora di notte è poco usata (si spera).





La porta non è chiusa a chiave e bisogna solo azionare il passetto. I personaggi devono superare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 10 per smuovere il chavistello dall'altro lato senza farsi notare, altrimenti destano l'attenzione di due **birri**** di ronda notturna che entreranno subito nella stanza e li attaccheranno, anche se saranno abbastanza sorpresi.

Anche in questo caso, se i fuggitivi saranno rapidi e silenziosi, le spesse pareti di questo angolo di fortezza non lasciano passare troppi rumori, e la fuga può proseguire.

FASE 7: LA LATRINA

Gambalesta indica il buco nel vano di una feritoia, una canaletta di scolo che si getta nel fossato sottostante: ormai ce l'hanno quasi fatta... bisogna solo calarsi giù fin dove reggono le braccia e poi saltare nel fossato (asciutto) sottostante.

Il buco consente il passaggio a qualsiasi personaggio di taglia Piccola o che superi una prova di Destrezza (Furtività) di CD 12, altrimenti questi deve torcersi e contorcersi, slogarsi una spalla e raschiare via un po' di pelle, acquisendo un livello di indebolimento.

FASE 8: IL FOSSATO

Una volta all'esterno delle mura e sopra il fossato, bisogna effettuare ancora una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 12, per scalare la parete o saltarla senza danni, altrimenti la caduta è di sei metri, pari a 2d6 danni contundenti.

E bisogna trovare anche il modo di far scendere Gambalesta...

FASE 9: CORSA NELLA NOTTE

Una volta venuti fuori dal fossato, i fuggitivi si trovano nel cuore della Vecchia Langa, il feudo del Barone Rogerio, che non tollera ovviamente questo tipo di imprese. Bisogna ora correre fino all'alba nella direzione indicata da Gambalesta, portandoselo pure a spalla per tutto il tempo.

Se i fuggiaschi non hanno attirato alcuna attenzione durante la fuga, ogni canaglia deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione con CD 10 per resistere alla fatica di una marcia forzata, tranne chi trasporta con sé Gambalesta, che la affronta con CD 15.

Se invece alle loro spalle già latrano i cani e squillano le trombe dell'adunata, i tiri salvezza consecutivi da superare sono due.

Per ogni fallimento si acquisisce un altro livello di indebolimento.

Ogni pattuglia sulle loro tracce è composta ciascuna da 4 **birri****, un **capobirro**** e un **mastino**, risultando praticamente letale da affrontare per la cricca, già abbastanza mal messa. Abbandonare dietro di sé i più lenti, liberarsi delle tuniche puzzolenti e rotolarsi nel fango, o creare qualche altro diversivo, potrebbe essere a questo punto l'unico modo per cavarsela.

FASE 10: UNA STRADA CHE NON VA DA NESSUNA PARTE

Se le canaglie sono giunte a questo punto dell'evasione, Gambalesta indica una strada che non va da nessuna parte (vedi *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*, p. 84), e l'unico a conoscere dove si debba trovare. Il Condottiero tira i dadi per vedere il tipo di strada, cosa fare per poterla percorrere e cosa ci si incontra, secondo quelle regole di ambientazione. Qualunque cosa succeda durante il percorso, tuttavia, la sua destinazione (Dove va la strada) è già prefissata: al cancello coperto di edera di una villa abbandonata, un tempo proprietà proprio della famiglia di Gambalesta.

Giunti alla Villa di Lato, i fuggiaschi ce l'hanno fatta! Le guardie inviate a cercarli fingono di averli trovati e uccisi nello scontro che ne è seguito, e tornano ai Fossi portandosi dietro delle tuniche insanguinate, a testimonianza del proprio operato. La fuga è terminata e i personaggi possono finalmente dedicarsi a un riposo lungo, ottenendone tutti i benefici.

Tra le camere e i ripostigli della villa, le canaglie riescono a mettere le mani su un bel po' di equipaggiamento che potrebbe essere loro utile, comprese armi e armature. Sono però tutte, ovviamente, di qualità scadente.



SCENA 3 - L'AUDACE COLPO DEI SOLITI IDIOTI



Prima di questa fase, se il Condottiero lo ritiene opportuno, si possono inserire dei lavorietti aggiuntivi e degli eventi lungo il viaggio che dalla Quinotaria conduce nel cuore della Galaverna: incontri con altri banditi, qualche bestiaccia dei boschi o qualche guardia lungo la via... Opportunamente riadattate, *Il Tesoro del Bigatto o Grosso guaio a Borgoratto* presenti in questo *Almanacco*, sono abbastanza adeguate.

I personaggi non dovrebbero però superare il 3° livello al momento di continuare con Tarantasia: *Il furto dei petecchioni*.

Una volta trascorsa una settimana di doveroso riposo e imbosco, Gambalesta fa un'ulteriore rivelazione alle canaglie. Il vecchio pazzo si è anche rasato e ripulito in parte, e adesso sembra finalmente degno dell'umano consenso. Se non lo aveva ancora fatto, si presenta col suo vero nome, Lato del Cerchio, e spiega a tutti che egli era un tempo un contabile agli ordini di una loggia di azzeccagarbugli e faccendieri di Tarantasia, gli stessi che lo hanno condannato ai Fossi, per scaricarlo come uomo di paglia dopo un affare scoperto dagli agenti di Equitaglia.

Se la situazione non è troppo cambiata, Gambalesta conosce un modo per effettuare un bel colpo nella capitale di Galaverna e mettersi in tasca un gruzzolo di monete d'oro, quanto basta per cambiare identità e trovarsi un bel posto dove trascorrere gli anni futuri, da gran signore.

Se le canaglie sono interessate, il furto dei petecchioni di Criminfest è alla loro portata e lui è disposto a servirglielo su un piatto d'argento!

Dopo un viaggio attraverso il Falcamonte ed eventualmente qualche lavoretto di second'ordine lungo la strada, è il momento di entrare a Tarantasia. Una descrizione dettagliata della città, con tanto di mappa e legende, si trova nel *Macaronicon*.

Una volta a Tarantasia, Gambalesta conduce il gruppo nella sua vecchia abitazione, abbandonata da anni. La Casa di Lato si trova nella Contrada delle Corracchie, a un paio di isolati di distanza dalla Locanda dei Polentoni, una delle più celebri della città.

Dopo qualche giorno per sistemarsi e rimetterla in sesto, e per permettere a Gambalesta di riallacciare dei vecchi contatti, la "Casa di Lato" può diventare ufficialmente il covo della cricca, dotato dei seguenti Granlussi: Borsa Nera, Livello 2.

Per permettere alla cricca di effettuare il colpo e potersi vendicare di chi lo ha mandato al gabbio, Gambalesta distribuisce ai suoi nuovi alleati qualche moneta d'argento tirata fuori da un nascondiglio murato, quanto basta per permettere ai personaggi un equipaggiamento leggermente migliore, di qualità normale (a discrezione del Condottiero).

A quel punto, Gambalesta svela il suo piano.

Lato del Cerchio ha lavorato a lungo come contabile per la Criminfest, una consorteria di azzeccagarbugli, notai e pezzi grossi di Tarantasia che opera affari loschi per conto di alcuni arricchiti e signorotti della città. L'edificio occupato dai loro uffici non è sorvegliato come un palazzo nobiliare, ma contiene però un paio di casse di petecchioni per le piccole spese del gruppo, e Gambalesta sa perfettamente dove si trovano e come arrivarcì. Possiede inoltre una copia della vecchia chiave della tesoreria, che aveva fatto realizzare al tempo in cui ci lavorava, e che consegna alla cricca.

Gli ingressi ufficiali dell'edificio sono fuori dalla portata delle canaglie, e dentro è pieno di guardie veterane, ma Gambalesta aveva scoperto anche qui un cunicolo che questa volta può servire per *entrare* nel palazzo, attraverso un dedalo di cunicoli tra vecchie cantine e dispense che si trovano alla fine di Via Monte Caprileone, il quartiere del lusso e della moda di Tarantasia.

Il vecchio è però troppo conosciuto e ormai malfermo sulle gambe e non può andarci di persona. Spiega quindi tutto alla cricca e le canaglie devono recarvisi da sole.

FASE 1: VIA MONTE CAPRILEONE

Per raggiungere l'imbocco del passaggio sotterraneo, per prima cosa le canaglie devono intrufolarsi in un palazzo vicino a quello del loro obiettivo, nel cuore del Quadrilatero della Mota di Tarantasia, sede tutti i giorni e tutte le notti di cortigiani, ciarlatani, notabili e arricchiti. Le canaglie devono travestirsi a modo, eventualmente rinunciando alle armi e alle armature più appariscenti, e trovare



un sistema per fingersi parte della bella vita di Tarantasia durante uno qualsiasi degli eventi mondani a cui l'edificio è dedicato. Oltre a qualsiasi sistema ideato, potrebbe essere necessario superare una prova di Carisma (Inganno) con CD 15 per riuscire a mescolarsi ai cialtroni della zona e trovare l'accesso alle cantine del palazzo.

FASE 2: CANTINE E DISPENSE

Sono trascorsi cinque anni e i passaggi che Gambalesta ricordava, e che ha spiegato così bene alle canaglie, sono cambiati. Un paio di collegamenti sono stati murati e alcuni magazzini sono diventati nel frattempo pericolanti o invasi da bestiacce fastidiose.

Per trovare la direzione giusta in quel dedalo sotterraneo, bisogna superare una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15, o incorrere in uno dei seguenti ostacoli a scelta del Condottiero:

SCALA SCIVOLOSA

Una rampa di gradini che bisogna discendere è scivolosa e il fondo è completamente disseminato da cocci di ceramica e ferraglia arrugginita. Una creatura che la discende deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 9, altrimenti rotola giù in malo modo e subisce 1d8 danni taglienti.

DISPENSA INFESTATA

Una vecchia dispensa abbandonata si è riempita di disgustosi parassiti. Un personaggio può accorgersene ottenendo un successo in una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 13, ed evitare il problema. Se i personaggi passano nelle vicinanze del nido, 1d4 **sciami di insetti** si avventano su di loro.

Dopo il secondo inconveniente consecutivo o alla prima prova di orientamento riuscita, la cricca arriva a destinazione.

FASE 3: NEI SOTTERRANEI DI CRIMINFEST

Il passaggio conduce infine nei sotterranei del palazzo della Criminfest, in un locale seminterrato e non sorvegliato, dietro un mucchio di casse accatastate che non è difficile spostare.

Secondo le istruzioni di Gambalesta, la tesoreria della loggia si trova a questo stesso livello, ma per raggiungerla occorre superare dei corridoi e una guardiola, presidiata da due **veterani** pronti a intervenire al minimo rumore e a dare l'allarme.

Dopo aver gabbato le guardie, eliminandole oppure semplicemente superandole con una prova di Destrezza (Furtività) con CD 12, la cricca si ritrova davanti alla tesoreria, chiusa da una pesante porta ferrata.

FASE 4: LA PORTA

La porta non ha trappole, ma necessita di una chiave adeguata per aprirla, che non è addosso alle guardie e non è quella fornita da Gambalesta, visto che nel frattempo la ser-

ratura è stata doverosamente sostituita. È possibile accorgersene per tempo, decidendo di esaminare chiave e serratura, e superando una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 12.

Un glifo magico inciso in argento sulla porta è inoltre evidente a chiunque sia dotato di un minimo di competenze magiche, o si premuri di esaminare anche il resto dell'uscio: un incantesimo di *individuazione del magico* o una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 12 permettono di riconoscere un incantesimo permanente di *allarme* collegato alla serratura.

Usare una chiave sbagliata, o fallire una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 18 nel tentativo di scassinare la serratura, fa scattare l'allarme e causa l'arrivo dei due **veterani** della guardiola, se ancora attivi, più altri sei **veterani** e un **capobirro**** presenti ai piani superiori dell'edificio.

CONCLUSIONE

Come le canaglie probabilmente impareranno a loro spese, rubare a casa dei ladri non è affatto facile, e non c'è peggior ladro in giro di quelli che stanno tentando di fregare.

Il furto dei petecchioni può terminare solo in due modi:

- Se la cricca riesce a superare la porta della tesoreria, anche semplicemente tornando indietro senza farsi scoprire e procurandosi una chiave falsa adeguata per una effrazione futura, con un po' di fortuna può portarsi via fino a tre forzieri stracolmi di soldi di ferro. Ogni forziera pesa un quintale e contiene 10.000 petecchioni, ovvero 5.000 monete d'oro al cambio comune.
- Altrimenti, le guardie non uccideranno gli intrusi ma li cattureranno vivi, per poi condurli alla presenza del vero signore di Criminfest, nient'altro che il Biscione in persona, il drago Tarantasio che è il vero padrone della città. Al suo terribile cospetto, nel cuore sotterraneo della capitale della Galaverna, le canaglie dovranno ammettere cosa è accaduto e assistere alla fine ingloriosa del loro capobanda, sgranocchiato dal mostro.

“Bene, bene, bene. Non so come abbiate solo pensato di derubare me, e sinceramente potrei gustarvi come portata principale del mio pasto di oggi, dopo questo croccante aperitivo. Eppure, non posso non apprezzare la vostra spavalderia e le vostre abilità: avete voglia di guadagnarvi un posto tra i miei uomini anziché nel mio stomaco?”

Questa è naturalmente una richiesta che i nostri non possono rifiutare...



Ricchi e morti: Una notte da Tassoni

LAVORETTO AMBIENTATO IN GALAVERNA PER CANAGLIE INCALLITE (4° LIVELLO).

QUESTO LAVORETTO È LA FUSIONE DI DUE SCENARI MOLTO SIMILI TRA LORO, ESPRESSAMENTE UNIFICATI PER LA PRIMA VOLTA PER QUESTO ALMANACCO. ORIGINARIAMENTE, *RICCHI E MORTI* ERA UNO SCENARIO RISCRITTO DA SIMONE TIRELLI A PARTIRE DALLE SESSIONI DELLA CAMPAGNA UFFICIALE DI GIOCO DI *BRANCALONIA* SUL CANALE TWITCH DI ACHERON GAMES, MENTRE *UNA NOTTE DA TASSONI* È STATA IDEATA DA FEDERICO COI, ENRICO FORTUNATO CORNO E NICOLAS CRUDO PER LA CAMPAGNA DI GIOCO (DIS)ORGANIZZATO *I MOLTI FEUDI DI BRANCALONIA*. NONOSTANTE SIA STATA FATTA GIOCARE DALL'ASSOCIAZIONE VENTI DI RUOLO TRA I LAVORETTI OPZIONALI DELLE SESSIONI MILANESE, NON È STATA INSERITA NELLA CAMPAGNA UFFICIALE PUBBLICATA ONLINE, E APPARE QUI PER LA PRIMA VOLTA.

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

La situazione è più pericolosa che mai per le nostre canaglie, visto che queste vengono inviate a rompere le uova nel panierino di una befana bicentenaria, Meneghina, una delle creature più pericolose della regione.

Ecco il perché e il percome, scegliendo tra questi possibili agganci o altri creati all'occorrenza.

LA CONDANNA DELLA FRATELLANZA

Le canaglie sono inviate da un capobanda o uno zio dei Fratelli di Taglia a togliere di mezzo una volta per tutte la befana, che ha portato scompiglio anche a Tarantasia. Ella infatti ha venduto fatture e incantesimi a loschi figuri o potenti senza scrupoli, che successivamente hanno impedito o rallentato molti lavoretti di tutte le canaglie della zona. Il contatto della Fratellanza a Tassonia è un tale di nome Pignoletto.

UNA RICHIESTA CHE NON SI PUÒ RIFIUTARE

Le canaglie sono state inviate da Tarantasio in persona, a causa di un debito di vita da esse contratto (per esempio alla fine di *Tarantasia: Il furto dei petecchioni*) e che non si può rifiutare. Tarantasio ha un conto da saldare con la dannata vecchiaccia, che dal borgo di Tassonia trama per strappargli il controllo del suo dominio, col desiderio di trasformare Tarantasia nella Città Meneghina. Tale desiderio, tale affronto, non può essere tollerato dal Biscione, e le canaglie sono il perfetto gruppo di sbandati utile per l'occasione, visto che anche la loro eventuale dipartita non causerebbe ad alcuno – tanto meno a lui – il minimo battito di ciglio. Il contatto del Biscione a Tassonia è un tale di nome Pignoletto.

IL CEDRINO DOC

Le canaglie sono state ingaggiate da un consorzio di tenuari di locande e osterie della regione, perché da qualche mese la qualità del Cedrino, una delle bevande più apprezzate

in tutte le bettole di Galaverna, è calata vertiginosamente: nessuno riesce più a sbronzarsi, e ciò è gravissimo! Occorre investigare direttamente alla fonte, ossia a Tassonia, presso la famiglia Tassone, i produttori della bevanda. L'unico membro dei Tassone rimasto in quella città è un certo Pignoletto.

L'IMPERO MANDA I SUOI SALUTI

I Tassone di Tassonia sono imparentati con la celebre e ramificata famiglia de' Tassi, confluita poi nella dinastia principesca dell'attuale Imperatore di Altomagna. Non che a questi gliene importi poi molto, però una maledizione scagliata contro dei propri lontani parenti si merita perlomeno un'indagine approfondita, anche se riservata, e magari una bella scarica di randellate contro la colpevole befana. Durante la discesa delle armate imperiali nella Pianura Pagana, l'Arcancelliere Reginaldo invia una cricca ben rodata a scoprire cosa stia accadendo a Tassonia e a controllare che i lontani cugini della Sua Altissima Maestà siano rispettati come è giusto che sia. L'unico membro dei Tassone rimasto in contatto con Reginaldo è un certo Pignoletto.

Queste vicende sono coerenti con i fatti e le informazioni della campagna *L'Impero Randella Ancora*, e possono essere inserite tra i lavoretti da compiere per la cricca prima di raggiungere Pavida.

LA COMUNELLA MANDA I SUOI SALUTI

Questo aggancio è esattamente speculare al precedente, con la cricca che viene inviata dagli ufficiali delle armate della Comunella, a indagare se sia possibile portare dalla propria parte la famiglia Tassone. Poter contare sull'alleanza con i più importanti imprenditori e mercanti di Tassonia (e fare uno sgarbo allo Imperatore) sarebbe già un risultato auspicabile, ma non mancano ulteriori vantaggi: una fornitura di



RICCHI E MORTI: UNA NOTTE DA TASSONI



Cedrino per gli eserciti dei comuni ribelli potrebbe alzare di molto il morale delle truppe.

Attenzione però: al momento di iniziare il lavoretto, di tutto ciò le canaglie non ricordano un accidente di nulla! Vedi i Retroscena per il Condottiero.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

La Meneghina è una befana che risiedeva un tempo in quel di Tarantasia, prima che il Biscione prendesse del tutto il controllo della capitale, e supera infatti i duecento anni di età. Dopo esser stata scacciata da Tarantasio in persona e aver viaggiato nel corso degli anni su e giù per la Galaverna, tenendosi sempre lontana da attenzioni indiscrete, ha trovato da qualche mese rifugio in una città sul Lago di Guardia, Tassonia, famosa per la produzione fin da tempi remoti di un liquore basato sul cedro, il Cedrino.

Una volta insediatasi in città, il suo primo operato è stato quello di maledire la famiglia Tassone, produttrice del Cedrino, costringendo alla fuga dalla città l'intera schiatta. Da quel momento in poi tutti i membri della famiglia, compiuto il ventesimo anno di età, si trasformano in tassi ubriaconi, aggravando i loro tratti corporei animaleschi, visto che si tratta di una famiglia di selvatici.

Proprio a Tassonia risiede però ancora un esponente della famiglia, l'unico dei Tassone che, fermo nella decisione di scacciare la befana, è pronto a fornire aiuti alle canaglie. Il suo nome è Pignoletto.

Arrivate a Tassonia, le canaglie hanno immediatamente fatto conoscenza con un tasso scorbutico e parlante, nient'altri che Pignoletto, il quale ha affermato di star tenendo d'occhio la tana della befana ormai da settimane, aspettando la prima occasione per poterla scacciare dalla città.

Pignoletto sapeva dove si trovava, ossia nell'azienda della sua famiglia, i Tassone, ma anche che la tenuta era protetta da una barriera magica che impediva il passaggio a chiunque fosse sobrio. Ritrovatisi tutti davanti all'entrata della tenuta, Pignoletto ha offerto al gruppo sei diversi tipi di liquori, che aveva conservato proprio in attesa dell'occasione di potersi riprendere tutto quello che era suo. Dopo essersi scolate varie bottiglie, le canaglie sono entrate nella tana e hanno affrontato la befana, riuscendo a sconfiggerla e, su suggerimento di Pignoletto, l'hanno anche infilata in un enorme distillatore per liquori per darle il colpo di grazia. Al momento di accendere il fornelletto sottostante, tuttavia, soddisfatte per la vittoria e già alticce, le canaglie si sono dimenticate di finire il mostro e sono andate a festeggiare con il tasso, lasciando la befana priva di sensi rinchiusa nel bollitore.

Tuttavia, di tutti questi accadimenti, le canaglie non rammentano quasi nulla!

Le canaglie ricordano invece di essere giunte a Tassonia per chissà quale motivo e di dover incontrare un certo Pignoletto,



di cui non rammentano altro se non il nome. Sanno anche di aver bevuto un bel po' di liquori speciali la sera prima. Tutto il resto è un'incognita. Dovranno quindi ripercorrere i passi della loro Notte da Beoni, seguendo la scia di problemi che si sono lasciati alle spalle, e magari anche risolvendoli in parte. Giungeranno infine nuovamente di fronte alla Meneghina che, già bastonata precedentemente, sarà ora su tutte le furie.

UNA NOTTE DA BEONI

Ecco nel dettaglio il resoconto dei bagordi della notte prima, che le canaglie scopriranno man mano.

La notte precedente, appena usciti euforici e ubriachi dalla tenuta dei Tassone, le canaglie sono andate a festeggiare con Pignoletto presso la più lussuosa locanda del borgo, Il Palazzo di Cesarino, senza rivelargli che la Meneghina era ancora viva. Qui, con il denaro sottratto alla befana, hanno preso la più costosa camera della locanda e hanno fatto conoscenza del padrone del posto, Cesarino in persona, a cui hanno offerto da bere innumerevoli volte. Travolto dalla medesima ubriachezza molesta delle canaglie e di Pignoletto, Cesarino si è unito a loro nelle imprese notturne e nei bagordi in giro per il borgo.

Dopo aver assistito a uno spettacolo notturno al teatro locale, in un turbine di follia, uno dei personaggi ha sposato una guitta della zona, Narciso, e ne ha ricevuto in affidamento Cadrego, una fastidiosa marotta appartenente alla sua compagnia teatrale.

Cesarino li ha poi condotti al palazzo del fratello, Micheletto, noto mattatore del luogo, arricchitosi con il traffico di misteriosità su e giù per la Galaverna. Insieme, questa masnada di dementi ha preso il bavalischio addomesticato di Micheletto, rubato la sua carrozza di lusso, sfondato il cancello d'ingresso della tenuta e furoreggiato per la città, finendo per lasciare la carrozza in mezzo alla via. Nel frattempo Cesarino, ubriaco lessò, è finito riverso nella gabbia del bavalischio e lì è rimasto, subito dimenticato dai compagni di bevute.

Sempre più ubriache, le canaglie hanno poi deturpato la statua di Pignolo Tassone, protettore della città, e vi hanno infilato su per le terga Pignoletto, lasciandolo incastrato nella struttura metallica della statua.

Infine, hanno ritrovato la via per Il Palazzo di Cesarino, con tanto di bavalischio, e sono tornati in camera. La bestia, furiosa, li ha allora attaccati, e la cricca si è rinchiusa nel bagno della camera assieme a Cadrego, dove tutti hanno poi perso indecorosamente i sensi.

Ed è qui che la loro meravigliosa avventura ha inizio!

SCENA 1 – “MA CHE DIAVOLO...?”

Le canaglie si risvegliano in una lussuosa stanza nella locanda Il Palazzo di Cesarino, e più precisamente nel bagno, assieme a una marotta molesta e arrabbiata di nome Cadrego. Nella loro camera furoreggia un bavalischio e devono capire per prima cosa come uscire dal bagno, dalla camera e dalla locanda.

SCENA 2 – PIGNOLO E PIGNOLETTO

Le canaglie scoprono la statua vandalizzata della famiglia dei Tassone con uno dei suoi membri incastrati all'interno. È Pignoletto, che le informa su una parte degli accadimenti della notte precedente.

SCENA 3 – IL MATRIMONIO DELLE BEFFE

Le canaglie possono cercare di capire perché Cadrego è stato appioppato a loro e scoprono che una di esse si è sposata nottetempo...

SCENA 4 – LO SCAMBIO

La ricerca di Cesarino e dei frammenti delle memorie perdute porta le canaglie alla casa di Micheletto Tifone, e a uno scambio tra una persona e una bestia ammaestrata. Sperando che tutto vada per il meglio.

SCENA 5 – RESA DEI CONTI

Manca solo una cosa ancora da fare... ma cosa? Ah sì, giusto: Meneghina è ancora viva, furiosa come una bicia e si è appena liberata dal bollitore dove era stata rinchiusa!

CONCLUSIONE

Se le canaglie sopravvivono a questa sarabanda di scempiaggini, e alla resa dei conti con la befana, beh, tutto è bene quel che finisce a bere...



SCENA I - “MA CHE DIAVOLO...?”

I personaggi si risvegliano sudati e devastati in un bagno di locanda particolarmente lussuoso, senza altre vie d’uscita se non la porta che dà sulla loro camera da letto. A parte gli effetti personali, il loro equipaggiamento d’avventura non è nel bagno con loro.

Aperti gli occhi e provando un terribile mal di testa, ogni canaglia deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è avvelenata fin quando non esce dalla locanda al sole del mezzogiorno.

Accanto a loro, una marionetta (o meglio una marotta – vedi *Macaronicon* a p. 58) estremamente petulante e fastidiosa strepita e insulta tutti, e nessuno sa chi sia e perché si trovi lì.

Cadrego è una “marotta”, ovvero una sorta di marionetta non del tutto senziente, dalla forma di uno di quei pupazzi da teatro in cui si infila la mano da sotto, con la faccia di un simpatico monello di strada. È in grado di parlare e rispondere alle domande, ma non di attaccare o muoversi indipendentemente. Non risponde alle domande del gruppo se prima non lo si calma, e continua a insultare nel peggior modo possibile tutte le canaglie, fin quando non viene rabbonito. Durante i fatti della Notte da Beoni, la guitta della compagnia di teatranti a cui era affidato ha sposato una delle canaglie (il Condottiero sceglie o tira un dado per determinare quale), e da quel momento Cadrego si dichiara suo “figlio”.

Per ottenere l’aiuto di Cadrego, bisogna che il novello genitore lo riconosca o finga di riconoscerlo, lo consoli e gli metta una mano sotto per animarlo, oppure gli offra uno dei suoi sigari favoriti, che si trovano nella sacca “del genitore”, nella camera da letto occupata da Ringhio. Se le canaglie vogliono avere il suo aiuto, inoltre, da questo momento in poi la canaglia affidataria deve tenerlo in mano e non può usare quindi quel braccio per fare nient’altro.

Nella stanza accanto, quella noleggiata dalla cricca, sta imperversando Ringhio, il **bavalischio**** addomesticato di Micheletto Tifone.

Aperta la porta, Ringhio si mostrerà sulla difensiva, snudando i denti e ringhiando, ma non attaccando. Il combattimento ha luogo solo se sono i giocatori a iniziarlo, altrimenti la creatura girerà attorno cercando un modo per scappare.

Osservando attentamente in giro, ogni personaggio può notare il proprio equipaggiamento sparso alla rinfusa, ma anche che le porte della stanza sono graffiate, evidente segno che il bavalischio ha tentato la fuga. Al collo, il bestione porta un collare con su scritto “Ringhio”, segno che si tratta di una creatura addomesticata. Se già rabbonito, Cadrego può fornire le medesime informazioni, ma nient’altro.



La situazione può volgere in diversi modi, per esempio:

- Le canaglie lasciano rinchiuso il bavalischio nella stanza ed escono.
- Il bavalischio scappa dalla stanza quando le canaglie escono.
- Il bavalischio viene ucciso dalle canaglie.

È importante tener conto che il bavalischio potrebbe servire successivamente per lo scambio col suo padrone, Micheletto Tifone.

Se riescono in un modo o nell'altro a uscire dalla camera, i personaggi si rendono conto di trovarsi in una lussuosa locanda, con scalinate decorate, tappeti e bei candelabri. Scese le scale, si ritrovano in una vasta sala comune, dove una quindicina di ospiti stanno consumando un pranzo assai gustoso. C'è una sola persona di servizio, la cuoca, che impreca tutto il tempo.

Chiedendo o semplicemente origliando le sue imprecazioni è assai facile apprendere che Cesarettò, il tenutario della locanda, non è presente e non c'è nessuno ad aiutarla. Se nessuno chiede nulla, è la cuoca a intervenire. Il suo nome è Bonarda (NB, selvatica dai tratti ursini, **tenutario** - vedi *L'Impero Randella Ancora*) e apostrofa il gruppo di canaglie con tono tra l'astioso e il confuso, come se li conoscesse già e li biasimasse, poi chiede loro notizie su Cesarettò.

Conversando con la donna (o con Cadrego), le canaglie possono apprendere di aver noleggiato la migliore camera della locanda ieri sera, di aver iniziato a bere con Cesarettò all'ora di cena, e di essere poi usciti con lui a far baldoria, ma che ora il gestore della locanda è sparito e nessuno sa dove sia. Se le canaglie interrogano ulteriormente Bonarda, e se superano una prova di Carisma (Persuasione) con CD 15, scoprono inoltre che con loro c'era un tasso parlante; altrimenti Bonarda prosegue con le sue mansioni e le sue imprecazioni.

SCENA 2 - PIGNOLO E PIGNOLETTO

Poco prima di ritirarsi alla locanda, le canaglie hanno lasciato la carrozza di Micheletto in mezzo a una strada, e deturpati la statua in bronzo dell'eroe del paese, Pignolo I dei Tassone, incidendo sulle natiche il nome della propria cricca. Trovando poi la cosa divertente, hanno anche infilato Pignoletto, caduto addormentato tra i fumi dell'alcol, tra le gambe della statua, leggermente arcuate, fino all'interno della medesima, che è ovviamente scadente e cava all'interno, come una sorta di ingabbiatura di metallo.

Pignoletto è attualmente prigioniero dentro la statua del suo antenato e può al massimo imprecare e lamentarsi.

Una volta usciti dal Palazzo di Cesarino, la cricca sente un banditore locale annunciare le novelle quotidiane ai quattro venti, strillando che dei vandali hanno deturpato la statua di Pignolo I dei Tassone con delle incisioni sulle terga. L'incisione pare essere il nome di una cricca, proprio quella delle canaglie. Se la cricca non ha un nome ufficiale, allora sono stati incisi i nomi di tutti i suoi membri.

Se le canaglie giungono presso la statua, vedono che essa raffigura un selvatico con tratti da tasso, che sorregge un calice e un cesto di agrumi, con una spada sul fianco e un cappello piumato in testa.

Tutto intorno a essa vi sono una ventina di persone esterrefatte per l'accaduto, intente a osservare i disegni osceni e le iscrizioni offensive presenti dappertutto. Avvicinandosi ulteriormente alla statua è possibile sentire le imprecazioni provenienti dal suo interno. Pignoletto è stato infilato in uno scomparto interno alla struttura di metallo e non riesce a liberarsi, urlando come un forsennato.

A causa dei ricordi perduti, questa è praticamente la prima volta che la cricca incontra Pignoletto in gioco, e questi appare come un tasso parlante, altamente scorbutico, sboccato e scontroso, che non la smette di urlare e ha dei pessimi modi. Sembra costantemente ubriaco. Se la cricca ha il favore di

Cadrego, la marotta spiega bene che il tasso alcolico è stato loro compagno di bevute ieri notte, e sono stati loro i disgraziati a infilarlo lì dentro...

A sua volta, Pignoletto cerca di farsi riconoscere dal gruppo e afferma di aver offerto loro da bere la notte scorsa, ammiccando forzatamente, e che la situazione è andata fuori controllo da quel momento in poi.

Per ottenere maggiori informazioni, la cricca deve però per prima cosa liberarlo dalla statua mentre quello cerca di morderli, evitando i birri del borgo e la gente indignata lì riunita, ovviamente senza ferire o uccidere nessuno. In questa occasione è appropriato ogni sorta di expediente per distrarre i presenti, comprese supercazzole e risse, se le cose si dovessero mettere male.

Una volta liberato, Pignoletto fornisce tutte le informazioni su quanto accaduto la sera prima, compreso l'arrivo della cricca in città, la prima ubriacatura e la prima battaglia con la Meneghina, che lui crede però sia stata sconfitta definitivamente!

Informa inoltre il gruppo del furto della carrozza, della presenza di Cesarino con loro e del matrimonio celebratosi la sera precedente, quello tra una certa Narciso Anastasia e il personaggio, di cui Cadrego è lo sgradito frutto.

Pignoletto mostra anche il contratto matrimoniale, perfettamente in regola, sul quale ci sono le firme di Narciso e del personaggio, più quella dell'officiante, niente altri che Cesarino stesso, che è anche uno dei notabili della città ed è autorizzato a celebrare queste "unioni incivili".



SCENA 3 - IL MATRIMONIO DELLE BEFFE

Durante la loro Notte da Beoni, Cesarino aveva portato le canaglie in un teatro notturno dove hanno conosciuto Narciso Anastasia, una malebranche arlecchino, fascinosa e suadente. Presa dall'enfasi dell'ubriacatura e dei bagordi, una delle canaglie ha chiesto a Narciso di sposarla, e questa ha acconsentito volentieri, in cambio di una borsa sonante di denaro e della possibilità di sbolognare il fastidiosissimo Cadrego. Un tempo infatti, la marotta di cui Narciso era ufficialmente l'affidataria e tutrice legale era il vezzo della compagnia, ma da quando ha preso a fumare il sigaro e insultare chiunque, Cadrego non è più adatto al teatro per bambini e risulta solo un peso.

Narciso è un'attrice e ballerina di teatro, abilissima nel cambiare il proprio aspetto e sempre in viaggio per i teatri e i tavolati del Regno. Per regolamento coniugale di Galaverna, Narciso ha sfruttato gli ubriaconi per appioppare alla canaglia il pezzo di legno molesto.

Parlando con lei e se si prova a convincerla, Narciso fa capire di essere in realtà un'anima buona, e non volere il male di Cadrego, che la chiama subito "mamma!" appena la vede. Forse in compagnia di qualcuno che faccia una vita migliore di quella di un carrozzone di teatranti sempre in viaggio, la povera marotta si troverà bene...

Se la cricca promette di darle un'altra borsa di denaro e di convincere Cadrego a fare il bravo, riportando indietro

anche Cesarino, Narciso è disposta a firmare un documento di rescissione del matrimonio e degli accordi di affidamento.

Se invece la prendono di petto e provano a costringerla, Narciso e la sua compagnia di arlecchini, saltimbanchi e guitti semplicemente gridano e chiamano i birri.

Delle canaglie particolarmente smaliziate possono accorgersi che tutto l'affare dell'affidamento e del matrimonio sia una bella truffa organizzata tra Cadrego e Narciso ai loro danni, e che i due vanno d'accordo e stanno recitando per fregarli, ma tant'è... il documento firmato è reale ed è legale. Se dovessero ignorare il documento di affido e abbandonare semplicemente i due, sulla testa della canaglia presto penderanno due nuove Malefatte: abbandono del tetto coniugale e insolvenza, per un totale di 16 monete d'oro.

Alla fine di tutte queste contrattazioni, se ancora non dovessero averlo scoperto, Cadrego o Narciso possono rivelare che la notte precedente la cricca si è diretta verso la tenuta di Micheletto Tifone, un ricco mattatore locale, padrone sia di Ringhio che della carrozza di lusso trafigata.



SCENA 4 - LO SCAMBIO

Dopo la liberazione di Pignoletto e l'eventuale liberazione da Cadrego, la cricca si ritrova nuovamente per le strade di Tassonia e assiste allo spettacolo di alcuni birri che stanno provando a sollevare una carrozza di lusso rovesciata sulla pubblica via, con i cavalli trattenuti nelle vicinanze.

I birri cercano anche i colpevoli del furto della carrozza ai danni del noto mattatore locale Micheletto Tifone, a cui è stato anche sfondato il cancello della villa.

Le canaglie possono fare finta di nulla sgattaiolando via come possono, oppure intestarsi la colpa, spiegare tutto con una supercazzola invereconda, sollevare da terra come possono la carrozza rovesciata, pagare una multa/tangente di 25 mo per far chiudere un occhio ai birri, e recuperare così il lussuoso mezzo di trasporto.

Nel frattempo, alla sua villa, Micheletto ha trovato Cesarino che dormiva nella cuccia di Ringhio, e lo ha preso in custodia fin quando non si riprende dalla sbornia, per sapere che fine hanno fatto il bavalischio e la carrozza.

Se le canaglie arrivano alla sua villa, propone loro uno scambio, che consiste esclusivamente nel riportargli il bavalischio e la carrozza *illesi*, e riaggiustargli il cancello, in cambio del rilascio di Cesarino. Qualora si arrivasse agli schiaffi, Micheletto (CN, umano **pagano****) chiama a sé i suoi fidati scagnozzi,

4 felloni (vedi *L'Impero Randella Ancora*) di basso rango ma buoni a rifilare coltellate dove serva. I tafferugli tuttavia non dovrebbero concludersi nel sangue, sia per evitare di nuovo impicci con le guardie, ma anche perché Cesarino e Micheletto sono fratelli, e nonostante i disguidi e i litigi non hanno intenzione di dare inizio a una faida.

Una volta tornato libero Cesarino, questi saluta il fratello e si sbraccia a rifilare pacche sulle spalle alle canaglie, ridendo e affermando che quella è stata la notte più bella di sempre, e che se la ricorderà a vita.

Se serve, annulla immediatamente il matrimonio con Narsiso, ma soprattutto – tornati alla sua locanda – rifila a tutti il suo speciale “sturalavandini”: un intruglio portentoso che rimuove di colpo ogni effetto di sbornie, avvinazzamento e aliticitudine.

A quel punto, tornata la memoria alle canaglie e a Pignoletto, tutti ricorderanno ormai nel dettaglio quel che è accaduto, ma soprattutto ricorderanno di aver già sconfitto la Meneghina, di averla cacciata nel bollitore... ma di non averlo acceso!

Pignoletto incita il gruppo allora a correre di nuovo alla tana della befana, prima che la vecchiaccia si liberi e torni a vendicarsi di tutti loro!

SCENA 5 - RESA DEI CONTI

L'interdizione stregata sulla tenuta dei Tassone è ancora attiva quindi (“Oh no, non di nuovo!”) le canaglie devono bere un'altra volta fino a essere aliticce, entrare nello stabilimento e gettarsi prima possibile nella mischia.

Per fortuna, questa volta hanno a disposizione (si spera!) le cantine ben fornite di liquori di gran lusso del Palazzo di Cesarino, e possono quindi bere gratis un intruglio qualsiasi a loro piacimento, senza incorrere in particolari controindicazioni, a parte quelle previste dalle regole dello stesso intruglio.

Per un elenco degli Intrugli a disposizione, vedi *Brancalonia – Manuale Base* p. 65-66 oppure *L'Impero Randella Ancora*, capitolo 2, o usa i seguenti:

BOMBARDINO

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

CEDRINO

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

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

FICARONNO

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

NOCIVO

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



VINO STORICO BARBERO

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

Il rientro nella tenuta e nello stabilimento è rapido e privo di ostacoli... se pure un tempo ci fossero stati dei guardiani o dei magici alleati di Meneghina, sono stati comunque fatti fuori il giorno prima.

CONCLUSIONE

Sconfitta la Meneghina, tutte le sue maledizioni si annullano e davanti a loro Pignoletto si trasforma, assumendo le sembianze di un fascinoso selvatico di mezza età, ultimo discendente della famiglia dei Tassone.

Finalmente ringrazia il gruppo e fornisce tutto l'appoggio che serviva loro a seconda del retroscena del lavoretto, offrendo anche alloggio nella sua ormai libera e sgombra dimora, utilizzabile d'ora in poi come covo.

Fin quando ci sarà un Tassone a Tassonia, le canaglie saranno sempre le benvenute!

Alla salute!

Quando la cricca rientra nella tana della befana, una vera e propria distilleria abbandonata, in lontananza si sentono clangori e strepiti. Quando la cricca giunge nella sala di distillazione principale, il grande bollitore di metallo dove **Meneghina*** era stata rinchiusa si apre con un calcio e la vecchiaccia viene fuori furibonda, attaccando il gruppo a vista, il turno successivo.





Mostri e Avversari



BEFANA MENEGHINA

La Tana di Meneghina è la tipica tana di una befana, e ne esistono di innumerevoli.

Meneghina risiede in una distilleria abbandonata.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, la befana perde), la befana può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti magici seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round di fila:

- La befana chiama a sé magicamente uno sciame di insetti e uno sciame di topi che agiscono come suoi alleati e obbediscono ai suoi comandi. Gli sciami rimangono per 1 ora, finché la befana non muore o finché non li congeda con un'azione bonus.
- La befana può lanciare l'incantesimo *nube di nebbia* (non è richiesta concentrazione).
- Se la befana è priva di sensi e a 0 punti ferita, può usare un'azione speciale per recuperare metà dei suoi punti vita massimi arrotondati per difetto. Non può effettuare nuovamente questo privilegio nella stessa tana.

EFFETTI REGIONALI

La regione che circonda la tana di Meneghina è alterata dalla presenza innaturale della creatura, che genera i seguenti effetti:

- Il vino diventa aceto e, in generale, gli alcolici non prodotti da Meneghina vanno a male; essa vende il falso Cedrino, un analcolico!
- Entro 150 metri dalla tana il terreno è pieno di cedri velenosi.
- La zona intorno alla tana è coperta da una sottile nebbia giallognola che emana un fetore dolciastro.
- La tana ha una barriera magica che impedisce alla gente sobria di entrarci.
- Se la befana è distrutta, questi effetti terminano subito.





BEFANA MENEGHINA — GIANDOMENICA

Immondo Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 127 (17d8 + 51)

Velocità 9m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)

Immunità ai Danni veleno

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

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi Male Parole, volgare

Sfida 9 (5.000 PE)

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se la befana fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della befana è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). La befana può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *anatema, individuazione del magico, tocco gelido*

3/giorno ciascuno: *dardo incantato, risata incontenibile, sonno*

2/giorno ciascuno: *confusione, dominare bestie, metamorfosi*

1/giorno ciascuno: *dominare persone, nube mortale* (urlando "Sia fatta Scigheraaaa!")

Imitare. La befana può imitare i versi degli animali e le voci degli umanoidi. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di una imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 15.

AZIONI

Multiattacco. Multiattacco. La befana effettua due attacchi in mischia con gli artigli.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni taglienti.

Aspetto Illusorio. La befana avvolge se stessa e tutto ciò che indossa o trasporta in un'illusione magica che la fa apparire come un'altra creatura di taglia e forma umanoide simile alla sua. L'illusione termina se la befana usa un'azione bonus per terminarla o se muore. I cambiamenti apportati da questo effetto non reggono a un'ispezione fisica. Per esempio, la befana potrebbe apparire dotata di una pelle liscia, ma chi la toccasse sentirebbe che la sua pelle è aspra e ruvida. Sotto ogni altro aspetto, una creatura deve usare un'azione per ispezionare l'illusione e superare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 20 per capire che la

befana è camuffata. Predilige l'aspetto di una dolce vecchietta dal nome Giandomenica.

AZIONI LEGGENDARIE

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

Incantesimo (Costa 2 Azioni). La befana lancia un incantesimo.

Potere Unico (Costa 2 Azioni). La befana usa un potere unico tra quelli a sua disposizione.

Artigli. La befana effettua un attacco di Artigli.

POTERI UNICI

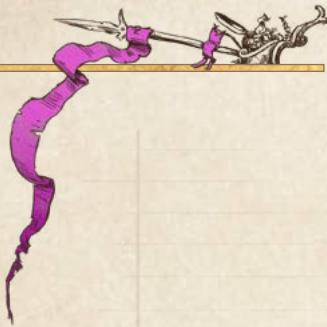
Creare Effige. Se la befana riesce a procurarsi una ciocca di capelli, uno scontrino o il 730 (o qualcosa di analogo), di una creatura, può creare una figurina di cera che ne rappresenti le sembianze. Tramite un rituale di 1 ora la befana crea un legame tra la creatura e l'effige, e da questo momento può compiere le seguenti azioni:

- Come azione la befana manipola l'effige, costringendo la creatura connessa a essa a compiere un'azione da lei scelta.
- Come azione bonus la befana stritola l'effige, infliggendo 6d4 danni contundenti alla creatura connessa a essa.
- Come azione la befana pianta uno spillone o un pugnale nell'effige infliggendo 3d6 danni perforanti alla creatura a essa connessa. La creatura deve inoltre superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 per non cadere prona o per non lasciare cadere un oggetto che sta tenendo in mano (a scelta della befana).

AZIONI

Sguardo Mortale. La befana bersaglia una creatura spaventata situata entro 9 metri da lei e che sia in grado di vedere. Se il bersaglio può vedere la befana, deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 contro questa magia, altrimenti scende a 0 punti ferita per lo shock che la creatura subisce vedendo una fattura a suo carico dal valore esorbitante.

Fattura (Costa 3 Azioni Leggendarie). In aggiunta all'utilizzo di un suo incantesimo, la befana emette una fattura per il costo dell'incantesimo, che grava sulle creature affette dall'incantesimo stesso. Compare magicamente una pergamena intestata nella mano delle creature, che subiscono 10 (3d6) danni psichici aggiuntivi, oltre a quelli che subirebbero per l'incantesimo, a causa dello shock del prezzo. Le creature devono inoltre superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o lasciar cadere un ammontare di monete d'argento pari al danno psichico subito in questo modo, che volano immediatamente in tasca alla befana. Devono anche ringraziare per la fattura ricevuta per tempo. Le monete spariscono in una sacca dimensionale e non possono essere recuperate in alcun modo.



L'Armata dei Chitemmorti

LAVORETTO AMBIENTATO IN ALAZIA PER CANAGLIE EMERITE (6° LIVELLO+)

INTRODUZIONE E AGGANCI PER LA CRICCA

Sorella Spaccacoste (vedi anche in questo volume p.76), una vecchia conoscenza della cricca, viaggia su e giù per il Sinstro Stivale aiutando giovani sbandati, orfani di guerra e sfortunati vari a riprendere la retta via... a suon di sganassoni. La Sorella ama gli schiaffi quanto le chiacchiere davanti a una buona caraffa di vino, e di recente ha diffuso la voce tra i Fratelli di Taglia ché uno dei ragazzini che ha recuperato di recente, Ciancica, pare abbia visto qualcosa di interessante tra le rovine di Plutonia.

I morti inquieti e i fetidi guli che abitano i ruderi di Plutonia sembrano aver iniziato a radunarsi presso il Campidosso, l'antico cuore della città in rovina. Tra di loro è stato perfino avvistato un Chitemmorto, leggendario cadavere animato con risapute capacità iettatorie, con una scintillante corona d'argento in testa. Ciancica non la smette più di parlare di tale fantastico orpello, e i guiscardi della Fratellanza ritengono si possa trattare della leggendaria Corona d'Argento del Signore

dei Guerlocchi, un artefatto che era andato perduto durante la Guerra Segreta di mille anni prima.

Che l'incarico arrivi da sorella Spaccacoste in persona, dal loro capobanda o dal potente Tarantasio (vedi anche il finale di *Tarantasia: Il furto dei petecchioni*), la cricca si ritrova a Porto Patacca, il luogo migliore per fare rifornimenti e poi partire verso Plutonia.

Il "Libero Comune del Popolo", offre i più svariati intrattenimenti, e grazie alla sua immensa rete di libero contrabbando è possibile trovare ogni risorsa, equipaggiamento e ammenicolo che un'onesta canaglia possa desiderare. Sempre che si disponga di abbastanza denaro e dell'accortezza per evitare le frequenti fregature che i commercianti del luogo cercano di rifilare, le famose patacce.

Che abbiano o meno una guida a condurli, risalire le acque del Biondo è con molta probabilità la via più sicura e veloce per le canaglie di raggiungere la Devastazione e Plutonia.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Chiunque sia il capobanda che le abbia inviate tra le rovine dissestate e pericolanti di Plutonia, le canaglie si troveranno innanzi sfide e perigli che li costringeranno a dare fondo ad ogni loro risorsa, abilità e capacità appresa durante la loro lunga carriera.

Sul colle sprofondato del Campidosso, tra le mura del Colossalio, il Chitemmorto noto come Manco Marcio sta effettivamente radunando un'armata grazie alla Corona d'Argento, un leggendario manufatto appartenuto in passato al misterioso Signore dei Guerlocchi. Il temibile essere sarebbe già una sfida più che notevole per qualunque cricca patentata, ma le insidie che si nascondono tra le mura in rovina di Plutonia sono molteplici.

Ma se la cricca dovesse riuscire nei suoi intenti, si troverà tra le mani un tesoro di valore inestimabile, che potrà rivendere al miglior offerente per migliaia di monete d'oro, per poi ritirarsi finalmente a Costantinopoli a fare la bella vita...

SCENA 1 - TUTTE LE STRADE PORTANO A PLUTONIA

La cricca lascia Porto Patacca e attraversa la Devastazione, cercando di evitare banditi e marroche terragne.

SCENA 2 - LA ROVINA DELLA CITTÀ ETERNA

La cricca avanza tra le rovine, ritrovandosi di fronte le terrificanti insidie che infestano i quartieri esterni dell'antica capitale.

SCENA 3 - COLPO GROSSO AL CAMPIDOSSO

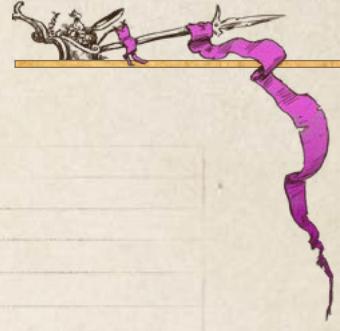
Le canaglie raggiungono il Campidosso e si rendono conto che il quartier generale del Chitemmorto è costituito dall'immane Colossalio.

SCENA 4 - LE SABBIE DEL COLOSSARIO

Nel cuore dell'enorme anfiteatro in rovina, la cricca incontra Manco Marcio con tutta la legione dei morti suoi.

CONCLUSIONE

Se sono ancora in piedi per raccontarlo, le canaglie fuggono via dal Colossalio braccate da migliaia di carogne incarognite; ma magari sono riusciti a fregare qualcosa, hai visto mai...



SCENA I - TUTTE LE STRADE PORTANO A PLUTONIA

Il territorio attorno a Plutonia è tutt'altro che accogliente, e non per niente è chiamato "la Devastazione". Zone aride e incolte si alternano ad acquitrini e paludi, in una contrada che da rifugio a mostri, banditi, disperati, e talvolta persino a mostri banditi disperati... Dopo essersi lasciati alle spalle il Biondo e le terre civilizzate, le canaglie devono attraversare diverse miglia di questo territorio inospitalle prima di raggiungere le vere rovine draconiane di Plutonia.

Il condottiero è libero di inserire incontri in questa parte del viaggio. Qui di seguito sono elencate alcune delle insidie tipiche del luogo.

LA BANDA DELLA MAIALA

Questa temibile banda di predoni e banditi commette razzie in tutta l'Alazia, taglieggia tutti i reietti e i viandanti della Devastazione, e accoglie "infami" disprezzati da qualunque canaglia di buon nome. Si dice che sia comandata dalla Maiala (**pagan****, CM), una grassa e colossale ungumana dagli squallidi costumi.



VECCHI AMICI

Se la cricca ha già fatto qualche lavoretto in Alazia o a Porto Patacca, è il momento di incontrare qualche vecchio contatto o compare di malefatte. Per esempio, se le canaglie hanno affrontato con successo *Rugantino – Storie d'amore e di coltello*, presentata in *Branclonia – Manuale di Ambientazione*, adesso lo stesso *Rugantino*, o *Mastro Gheraccio*, o ancora *Sacripante* o *il Meretriciano*, potrebbero dare loro indicazioni, indizi e aiuto.

LE MARROCHE TERRAGNE

Nelle paludi e negli acquitrini formatisi a causa del collasso del bacino dell'Acheronte, è possibile trovare numerose **marroche**** selvatiche nascoste tra gli acque-dotti crollati, pronte ad assalire qualunque canaglia si trovi a portata di ventose.

Questa variante alaziana è capace di strisciare lontano da pozze e acquitrini, ma non ha perso le cattive abitudini. Le **marroche**** Terragne sono marroche con le seguenti modifiche:

- **Velocità** 12 m.
- Senza capacità **Anfibio**.

LA BANDA DELL'ANGUANA

Questa banda si muove continuamente tutto attorno Plutonia in cerca di tesori e cimeli del passato da rivendere ad antiquari e rigattieri. È guidata dalla celebre **Agrappa la Vispa***, rivale dichiarata della Maiala. Questa audace brigantessa e capobanda carismatica si dice che una volta fosse un'Anguana, ed è associata regolarmente alla Fratellanza.

LA TRATTORIA DI SORA SNELLA

Questa è l'unica bettola che è possibile trovare nelle vicinanze delle rovine di Plutonia, un covo e rifugio per tutti i reietti, i banditi, i disperati e i ricercati del circondario, e perfino per guardie, cacciatori di taglia e ostellieri. **Sora Snella*** è un orco cattivo che ammette chiunque nella propria trattoria, purché non dia fastidio, e serve squisiti piatti di cucina alaziale, e per di più senza componenti "sinistre", diciamo così...

Ama i guappi, gli stornelli e il popolino, e ha un buon cuore, così come non tollera che gli Infami della banda della Maiala o i Fratelli di quelli dell'Anguana snudino le lame nel proprio locale... tutt'al più accetta risse e giochi da bettola, se si seguono le regole!

La mole e le mannaie di Sora Snella tengono lontani guli, cercagli e altri problemi della Devastazione, ma anche la Sora custodisce un segreto: "Snella" è una potente Cagliomante che venera la Pasta Mater e sperimenta continuamente nuove "ricette" nelle cantine della trattoria.





SCENA 2 - LA ROVINA DELLA CITTÀ ETERNA

Superata la Devastazione, la cricca si ritrova nella cinta esterna di Plutonia, tra ruderi di antiche mura, acquedotti, santuari e palazzi. Non è difficile orientarsi per trovare il Campidosso, visto che si tratta di andare sempre avanti nel cratere che ha inghiottito la città. Dopo l'ingresso tra le rovine di Plutonia è possibile che le canaglie incontrino alcune delle insidie tipiche del luogo. Il condottiero è libero di scegliere a piacimento quali e quante insidie tipiche far gustare alle canaglie.

NOTA: Dato che oche e guli si muovono senza sosta in cerca di prede, ogni volta che le canaglie combattono all'aperto o che indulgono in attività chiassose, potrebbero attirare questi insaziabili predatori.

OCHE DEL CAMPIDOSSO

Queste **oche del campidosso*** provengono dal cuore di Plutonia, il “Campidosso” appunto, e si aggirano adesso affamate per la parte esterna delle rovine di Plutonia, pronte ad assaltare e divorare qualunque essere vivente sia così sciocco da mettere piede a quelle parti.

I GULI PESANTI

Per secoli, Plutonia è stata infestata da fetidi **guli*** che ne hanno spogliato le rovine da ogni ratto, predatore, viandante e morto vivente osasse aggirarsi intorno alla cinta più esterna. Quando ogni altra forma di nutrimento è venuta a mancare, i guli hanno iniziato, molto prevedibilmente va detto, a mangiarsi gli uni con gli altri. I superstiti di questa squallida mattanza, i guli apicali più forti e feroci, sono oggi mostri grossi come orchi cattivi, dalla pancia strabordante, lenti e pigri ma sempre a caccia di nuove prede.

Sono chiamati **guli pesanti*** e non sono in grado di inseguire le prede come facevano un tempo, quando erano giovani e di belle speranze, ma se riescono a mettere una vittima con le spalle al muro la scorpacciata è assicurata.

EMISSARI DEL VATICINIO

Alcuni Reliquiari ritengono che sia opportuno lasciare le rovine di Plutonia e i guli a chi se ne intende, e non gradiscono interferenze nel recupero e nella catalogazione delle sacre reliquie ancora disperse all'interno del Campidosso. Gruppi scelti di Ostellieri, Tombolari e Domenigatti vengono spesso mandati ad occuparsi di canaglie e tombaroli che hanno avuto l'ardire di non chiedere (e pagare) il permesso per mettere piede a Plutonia.

CROLLI IMPROVVISI

Data la condizione pericolante e precaria delle strutture draconiane è possibile incorrere in un **crollo di detriti**, in un **suolo pericoloso** o in un **sentiero dei nidi di insetti** (vedi *Macaronicon*).

TESORI DELLE ROVINE

Se le canaglie dovessero perlustrare le rovine in cerca di cimeli, reliquie e tesori, possono trovare con un po' di ricerca qualche d20 di antiche monete d'oro draconiane, e i seguenti oggetti: un gladio magico (*Claudius il Gladius**); una *lingua del mattatore alla brace** e un'ocarina d'osso (*statuina del potere mediocre: oca d'osso**).



SCENA 3 - COLPO GROSSO AL CAMPIDOSSO

Ben presto la cricca raggiunge il Colle del Campidrosso, così chiamato perché oggi completamente ricoperto di resti umani calcificati. Osservando la zona dalla copertura delle rovine, è facile vedere che tutte le carogne ambulanti e le carcasse macilente del circondario si dirigono a passi caracollanti verso un immenso anfiteatro in rovina, che si staglia nel cuore del quartiere.

La struttura esterna è alta circa 50 metri, un costante e agghiacciante lamento proviene dall'interno e appollaiate in cima ai suoi spalti vi sono decine di **oche del Campidrosso*** intente a scrutare i dintorni in cerca di prede. Se le canaglie non si avvicinano furtivamente, superando una prova di gruppo di Destrezza (Furtività) con CD 11, attirano l'attenzione delle oche e il conseguente attacco. In quest'ultimo caso le oche continuano ad attaccare fino alla morte delle canaglie o finché queste non decidessero di infilarci per delle ripide scale che discendono nei fetidi cunicoli al di sotto dell'edificio.

Cercare di entrare nell'anfiteatro attraverso altri accessi che non siano la Cloaca Maxima o il Sotterraneo porta ogni volta allo scatenarsi dell'allarme da parte di oche e morti viventi.

LA CLOACA MASSIMA

Una distesa di melma puzzolente ricopre la via verso l'unico ingresso del Colossario. Il percorso di 27 metri fino alla Porta delle Molteplici Verità è ricoperto interamente da densi liquami, esondati dalle celebri e rovinate cloache cittadine e costellati da oblunghi agglomerati di bruna materia dal fetore insostenibile. Se una creatura entra in quell'area (profonda 3 m), sprofonda di $(1d4 + 1) \times 30$ cm e diventa trattenuta. All'inizio di ogni suo turno, la creatura affonda di ulteriori $1d4 \times 30$ cm e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12 o è avvelenata. Fintanto che la creatura non è completamente sommersa dai liquami, può sfuggire usando la sua azione e superando una prova di Forza. La CD è pari a 10 più 1 per ogni 30 cm di cui essa è sprofondata nei liquami. Una creatura completamente sommersa dai liquami non può respirare. Una creatura può tirare fuori un'altra creatura immersa nella pozza ed entro la sua portata usando la sua azione, e superando una prova di Forza con CD pari a 5 più 1 per ogni 30 cm di cui la creatura bersaglio è sprofondata nei liquami. Una creatura che intraprenda questa azione d'aiuto deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è avvelenata. Questa pozza di melma fetida è collegata al Sistema di Scolo e può essere drenata attivandolo, lasciando così libero il passaggio verso la Porta delle Molteplici Verità.

IL SOTTERRANEO

L'intricato dedalo che si estende al di sotto dell'arena del Colossario offre da decenni rifugio a numerosi (12) **guli***. A causa della sporcizia e del tanfo di gulo, l'aria del sotterraneo è diventata irrespirabile. Oltre ai guli, a difesa di questo luogo infausto vi è un **marcigno***, un temibile costrutto non

morto che attende solo di poter schiacciare le prime canaglie che passano.

NOTA: *Sebbene sia possibile attraversare questa zona tratteneendo il respiro, l'odore è talmente intollerabile che in caso di combattimento, il numero di minuti per i quali una creatura può trattenere il fiato, cala di 30 secondi al termine di ogni suo turno.*

IL SISTEMA DI SCOLO

Un vecchio marchingegno draconiano permetteva di allagare l'intera arena tramite una cisterna piovana situata chissà dove. Le strabilianti tecniche architettoniche draconiane e il riciclo dell'acqua piovana hanno mantenuto la cisterna funzionante e ma ancora pronta all'uso, ma azionare il congegno adesso farà defluire tutta l'acqua nella fenditura che divide in due l'anfiteatro e permetterebbe di ripulire dal tanfo di gulo tutto l'ambiente. Per farlo è necessario tirare entrambe le leve presenti nelle due stanze del sotterraneo..

Qualunque creatura si trovi nel sotterraneo (fatta eccezione per le due stanze delle leve) quando il sistema di scolo viene attivato, rischierà di venire travolto dall'acqua e dai liquami se non supera un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti viene trascinato per 9 metri verso il baratro. Ogni round la CD cala di 1 e dopo 3 round il flusso l'acqua si interrompe.

Mentre l'acqua scorre il sotterraneo è considerato terreno difficile.

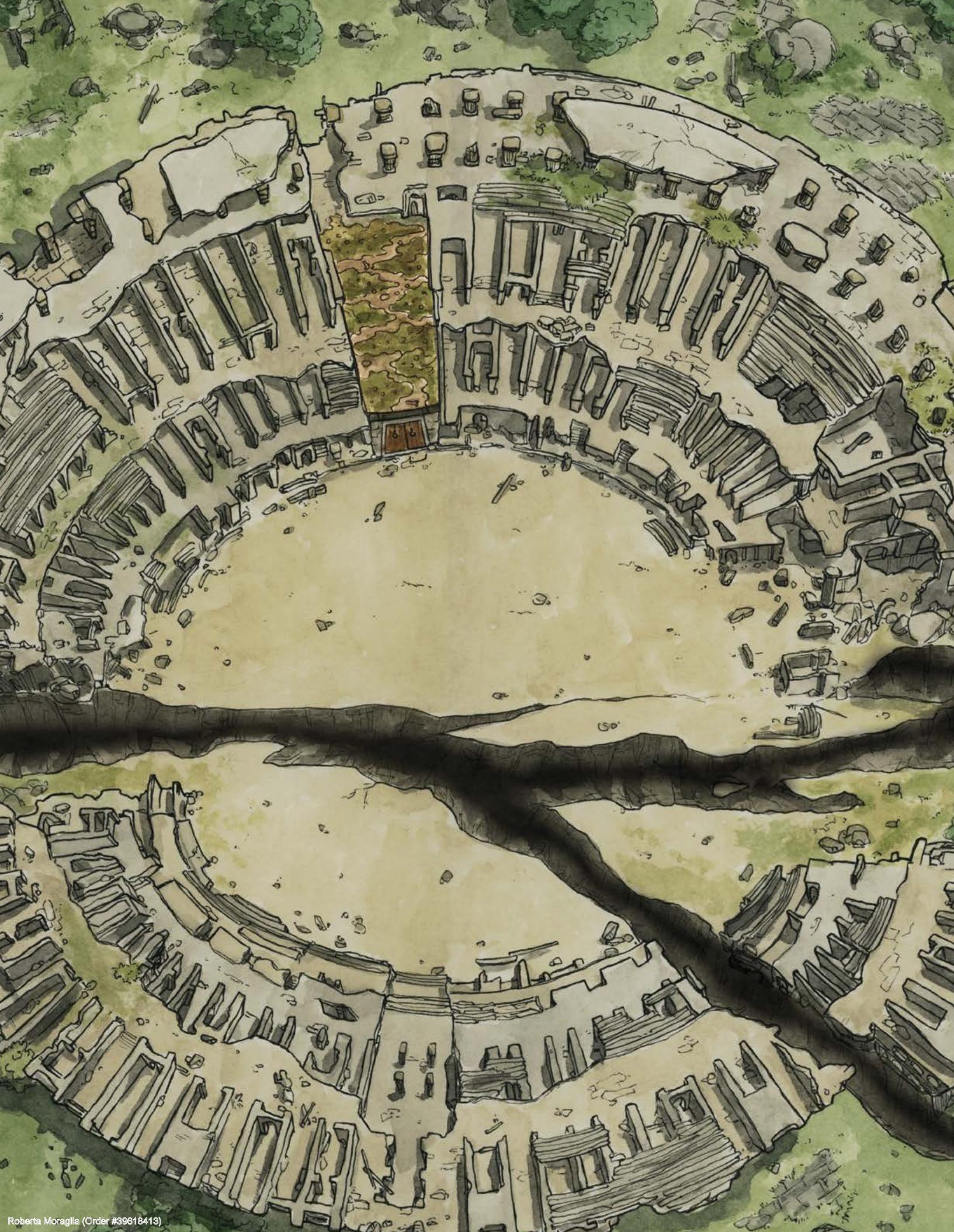
Se qualcuno dovesse precipitare nell'abisso cadrebbe verso morte certa ma attivare il Sistema di Scolo è il modo più efficace per ripulire il sotterraneo dai guli e liberare l'ingresso alla Porta delle Molteplici Verità.

LE PORTA DELLE MOLTEPLICI VERITÀ

Questa portone gigantesco, ricoperto da numerose ossa umane ammazzate l'una sull'altra, è l'unico ingresso ufficiale all'arena del Colossario. Gli scheletri che compongono la porta rimangono immobili e silenti finché una canaglia non giunge a 3 metri dalla porta. A quel punto i numerosi teschi si animano e cominciano a parlare: "Inserite la mano nella Bocca della Verità e rispondete all'indovinello per poter passare".

Se le canaglie accettano di partecipare a questo gioco di indovinelli i vari teschi cominceranno a formulare vari indovinelli, ma nessuna risposta che i personaggi forniranno andrà mai bene ai teschi, che procederanno nel mordere la mano che è stata infilata nella bocca, infliggendo $1d4+2$ danni. Se una delle canaglie supera una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14, intuisce il gioco è truccato e che gli scheletri non hanno nessuna intenzione di far passare le canaglie.

L'unico modo per superare la porta è intimorendo gli scheletri superando una prova di Carisma (Intimidire) con CD 14, oppure attaccandoli. La porta ha 30 punti ferita e CA 10 ma se subisce 10 o più danni i teschi grideranno chiedendo pietà e si arrenderanno lasciando passare le canaglie.







NOTA: Il Condottiero può utilizzare gli indovinelli che preferisce, qui di seguito ne presentiamo alcuni con due opzioni di risposta per far sì che le canaglie sbagliino sempre:

- Indovinello 1. "Vedi Apollonia e poi?" Risposte: "non muori" (riferimento ai non morti) o "muori".
- Indovinello 2. "Quante dita ha la mano di un monco?" Risposte: "cinque perché sulla mano le dita ci sono ancora anche se è staccata", oppure "nessuna".

SCENA 4 - LE SABBIE DEL COLOSSARIO

Le porte dell'arena si spalancano e le canaglie si ritrovano dinanzi uno spettacolo incredibile per quanto macabro. Gli spalti in rovina del Colossario sono gremiti di carcasse animate, cadaveri in vario stato di putrefazione, carogne vestite ancora alla moda draconiana e ogni sorta di orrore non morto. Al centro dell'arena semicircolare vi è un imponente figura sepolcrale che indossa una corona d'argento e siede su un trono improvvisato, ricavato da una statua di pietra semidistrutta. La sua mano destra regge una sorta di scettro simile a quello degli antichi imperatori, mentre la mano manca pende avvizzita e decomposta al suo fianco, perfusa però di una sinistra luce violacea. Attorno a lui luccicano montagne di oro e gioielli e un grosso felino mortifero è accoccolato ai suoi piedi, e sbadiglia come annoiato.

Appena le canaglie si riprendono dall'impatto della scena, il **Chitemmorto*** si alza ed esclama con tonante eloquio: "Ave, Canaglie, Moriti ve salutant! Spero che sarete in grado di intrattenere la mia armata, prima di diventare voi stessi parte di essa!"

La sconcertante banalità viene accolta con un roco boato di giubilo dalle legioni dei morti radunate sugli spalti...

COMBATTERE NELL'ARENA

Arrivate a questo punto le canaglie si trovano a dover fronteggiare dei temibili avversari.

Per prima cosa Manco Marcio farà affrontare ai nostri una masnada di **guli*** e un **gulo pesante***, suo campione, completamente corazzato (con la seguente modifica: CA 15).

Poi, se le canaglie dovessero prevalere, lancerà loro contro la sua fedele **gatta carogna***, accompagnata da un manipolo di "mortangerrieri", i suoi gladiatori non morti (2d6 **scheletri**).

Se le canaglie riescono a sopprimere anche il mostruoso felino, Manco Marcio si alza in piedi furente per la perdita e l'umiliazione e si prepara ad affrontarli personalmente.

Dato però che il togato signore dell'arena vuole ancora dare spettacolo, cercherà di far durare lo scontro qualche round più del necessario, non usando fin da subito tutte le sue capacità, e in particolare quelle della sua orrenda mano manca.

CONCLUSIONE

Se le canaglie dovessero riuscire a sottrarre a Manco la *Corona d'Argento** o a sconfiggere il Chitemmorto, le migliaia di carcasse sugli spalti perderanno il controllo tornando non morti privi di disciplina e intelletto, e sciameranno verso di loro carcollando. Le canaglie avranno pochi attimi per afferrare tutto quello che possono e fuggire dal Colossario, dal Campidosso, da Plutonia e da tutta quella situazione di Chitemmorti...

MANCO MARCIO

Mancus Marcius Maximus Meridionalis fu un antico patrizio e magistrato dell'Impero Draconiano, oltre mille anni orsono. Già prima della caduta di Plutonia, egli era morto e risorto, e infestava le catacombe cittadine dalle quali lanciava strali e jatture sui nemici dell'Impero.

La sua esistenza crepuscolare subì poche scosse con la distruzione della antica capitale, cosa di cui anzi alla lunga si giovò, divenendo uno dei segreti signori delle rovine.

Sotto il comando del misterioso Stramorto che controlla Plutonia, "l'Imperatore Caracolla", Manco Marcio è riuscito a mettere gli artigli sulla Corona del Signore dei Guerlocchi, cosa che ha ingigantito a dismisura il suo potere. In questo modo, l'ambizioso Chitemmorto ha iniziato a radunare le sue legioni di carogne viventi e mortangerrieri nell'antico anfiteatro, per chissà quale piano segreto...





Mostru e Avversari

AGRAPPA LA VISPA

Agrappa è davvero un'Anguana, o per meglio dire lo è stata fino a qualche anno fa. Convertitasi poi al Credo, ha perso la coda e parte della sua natura mostruosa per divenire oggi una donna a tutti gli effetti, sebbene dotata ancora di qualche facoltà innata e speciale. Queste abilità le hanno consentito di diventare facilmente una abile e rispettata capobanda, mentre la sua devozione al Calendario fa sì che sia un'informatrice ufficiale e un buon contatto del clero di Città del Vaticinio.

AGRAPPA, ANGUANA CONVERTITA

Mostruosità Medio, caotico buona

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 9 m, nuotare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	17 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Abilità Percezione +5, Furtività +6, Persuasione +6

Resistenza ai danni freddo, contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici.

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 5 (1.800 PE)

Anfibio. Agrappa può respirare in aria e in acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dell'anguana è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). L'anguana può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: amicizia, controllare acqua, illusione minore, passo velato

2/giorno ciascuno: charme su persone, immagine silenziosa, invisibilità (solo se stesso)

1/giorno ciascuno: trama ipnotica, immagine maggiore

AZIONI

Multiattacco. Agrappa effettua due attacchi in mischia o un attacco con segreti maliziosi.

Segreti Maliziosi. Attacco con Incantesimo a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 18 m, una creatura. Colpito: 9 (2d8) danni psichici.

Stocco. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8+3) danni perforanti.

REAZIONI

Parata. Agrappa aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco in mischia che la colpirebbe. Per farlo, Agrappa deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

AZIONI LEGGENDARIE

Agrappa 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. Agrappa recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Agrappa si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco (Costa 2 Azioni). Agrappa effettua un attacco con lo stocco o con segreti maliziosi.

Incantesimo (Costa 3 Azioni). Agrappa lancia un incantesimo.



CHITEMMORTO

I Chitemmorti rappresentano la casta dominante dei morti viventi del Regno. Si tratta di cadaveri rianimati appartenuti a potenti guerlocchi, fattucchieri, menagrami e iettatori, che dopo morti sono stati fatti risorgere dal sepolcro dai sinistri poteri che li imbevevano in vita.

I Chitemmorti sono carcasse corporee ben conservate e dotate di intelletto e libero arbitrio, che al passare dei secoli subiscono un lento processo di mummificazione mentre il loro spirito si volge sempre più a materie ultraterrene, segreti misticici e trame occulte.

I loro scopi non sono noti, se non quelli che la tradizione gli attribuisce da sempre: trovare cripte polverose in cui nascondersi, circondarsi di scheletri e mostri rianimati, spul-

ciare antichi grimori di magia e gettare jella sui regni dei viventi...

Nonostante continue voci di avvistamenti, impropri e invocazioni di scongiuro ai Chitemmorti, il loro numero è estremamente contenuto, perlomeno nel Regno. Si conta infatti a spanne che ne esisterebbero forse una decina, sparsi principalmente tra le necropoli e catacombe di Plutonia e del Regno delle Due Scille. Altri ancora più ottimisti parlano di un Triumvirato, composto appunto dagli ultimi Tre Chitemmorti rimasti in circolazione, che rappresentano il vertice insuperabile delle forze dell'Oltretomba nel mondo terreno. I Reliquiari di Città del Vaticinio temono però esista da qualche parte anche un loro imperatore supremo, che da secoli intriga per chissà quale scopo nefando, conosciuto genericamente come lo Stramorto.

CHITEMMORTO

Non morto Medio, legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 102 (12d8 + 48)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza For +6, Cos +8, Sag +6, Car +7

Abilità Percezione +6, Storia +6

Resistenza ai danni necrotico; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai danni veleno

Resistenza alle condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 16, scurovazione 36 m

Linguaggi Draconiano, Volgare

Sfida 10 (5.900 PE)

Immunità allo Scacciare. Il chitemmorte è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se il chitemmorte fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Incantesimi. Il chitemmorte è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Conosce i seguenti incantesimi da warlock: Trucchi (a volontà): deflagrazione occulta,

illusione minore, mano magica.

Incantesimi dal 1° al 3° livello (2 slot di 3°):

anatema, animare i morti, dissolvi magie, frantumare, oscurità, scagliare maledizione, sonno

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovazione del chitemmorte.

Sciagura. I tiri salvezza per resistere agli incantesimi del chitemmorte vengono effettuati con svantaggio.

AZIONI

Tocco Mortifero. Attacco con Incantesimo in Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 10 (3d6) danni necrotici.

AZIONI LEGGENDARIE

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

Movimento. Il chitemmorte si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Trucchetto. Il chitemmorte lancia un trucchetto.

Tocco Mortifero. Il chitemmorte usa il Tocco Mortifero con la sua mano monca.





GATTA CAROGNA

Di Gatti Mammoni, Gigatti e Gatte Carogna sono piene le leggende del Regno. Si tratta in genere di animali fatati, belve troppo cresciute arrivate da chissà dove, o bestiacce strisciate fuori dall'Inferno. La Gatta Carogna al seguito di Manco Marcio è un enorme e feroce felino portato da province lontane a Plutonia al tempo dell'Impero. Da secoli, questo terrificante predatore ormai non morto imperversa per il Campidosso e il cuore dell'antica capitale sprofondata, dove è stato trovato e asservito dal Chitemmorto.



GATTA CAROGNA

Non morto Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 12

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Resistenza ai danni necrotico

Immunità ai danni veleno

Immunità alle condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 3 (700 PE)

Balzo. Se la gatta carogna si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e poi la colpisce con un attacco con gli artigli nello stesso turno, quel bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono. Se il bersaglio è prono, la gata carogna può effettuare un attacco con il morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto e Udito Acuti. La gatta carogna dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'udito.

AZIONI

Ruggiolio (Ricarica 6). Ogni creatura entro 18 metri dalla gatta carogna che possa sentire il suo ruggiolio e che non sia un non morto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 11, altrimenti è spaventata fino alla fine del turno successivo della gata carogna. Se la creatura supera il tiro salvezza, è immune al ruggiolio della gatta carogna per le 24 ore successive.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni taglienti.

GULO E GULO PESANTE

Diffusi, ahinoi, per tutte le contrade del Regno, i Guli sono abiette creature mangiacadaveri dall'origine controversa, celebri per il tanfo che emanano al solo approssimarsi. Una delle varianti più disgustose e pericolose è quella dei Guli Pesanti, secondo alcuni i corpi decadenti di morganti guli, secondo altri mostri che hanno assunto una stazza gigantesca e innaturale dopo secoli trascorsi a divorare carogne, viandanti e perfino altri guli, accrescendosi continuamente e divenendo una sorta di predatore apicale delle necropoli e delle catacombe più vaste.

GULO

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)

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.

GULO PESANTE

Non morto Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 68 (8d10 + 24)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	7 (-2)	17 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Resistenza ai Danni necrotico

Immunità ai Danni veleno

Resistenza alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Tanfo di Gulo. I guli 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: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura diversa da un non morto, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti è paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

Alito Scompensante (Ricarica 6). Il gulo esala una nube pestilenziale in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti subisce svantaggio ai tiri per colpire basati sulla Destrezza, alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.





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 è trasmessa 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)

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 altrimenti cade a terra prono.

De-scomposto. Se i danni riducono il marcigno a 0 punti ferita, 2d4 scheletri sorgono dai suoi resti.

AZIONI

Multiaattacco. 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.

OCA DEL CAMPIDOSSO

Si dice che sul fondo di Plutonia si aprano le porte dell'Inferno. Le Oche del Campidrosso ne sono una delle possibili riprove. Questi esseri che ora infestano e fungono da guardia del Campidrosso per conto di Manco Marcio sono a tutti gli effetti delle sottospecie di diavoli punitori sciampati fuori starnazzando dagli inferi.

Quelle che nei cerchi infernali sono note come Oche Aguzzine, appaiono a una certa distanza come normali animali da cortile, se non fosse per la stazza considerevole e i versi diabolici che emettono. I loro becchi sono dotati di piccole zanne affilate e le loro zampe palmate di unghioni aguzzi, gli occhi sono iniettati di sangue e sempre bramosi di dannati o viventi da scannare.

OCA DEL CAMPIDOSSO

Immondo Medio, neutrale malvagio

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 6 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12(+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Carica. Se l'oca del Campidrosso si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da sfondamento nello stesso turno, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti cade a terra prono.

AZIONI

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



SORA SNELLA

Snellaria Traballanza de li Fabbri è stata in gioventù un'Orca Cattiva molto affascinante e apprezzata da Morganti, Orchi e persino uomini comuni, per la sua avvenenza, il suo carattere bonario, le sue capacità istrioniche e i suoi manicaretti. Dopo aver tentato la fortuna in molti modi, come brigantessa, cuoca, attrice e dama di corte, le vicende della vita l'hanno portata a ritirarsi in un angolo di Alazia dove

poter stare in pace e gestire la sua trattoria come fosse un piccolo feudo a se stante, e il suo personale covo. L'istinto da Orca tuttavia non si è del tutto estinto, e ogni tanto qualche avventore particolarmente sgradevole di compagnia diviene gradevole al palato. Inoltre, nelle dispense della sua trattoria, consacrate alla Pasta Mater Tenebrarum, Snella porta avanti ancora oggi i suoi esperimenti gastronomici, come Pepe (**famiglio pepato*** vedi p. 79) e Fettuccina, di cui è estremamente gelosa.

SORA SNELLA

Gigante Grande, caotica buona

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (13d12 + 52)

Velocità 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	7 (-2)	17 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Tiri salvezza For +8, Cos +7

Abilità Atletica +8, Percezione +4

Sensi Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi. Sora Snella è un incantatore di 6° livello: la caratteristica da incantatore di Sora Snella è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Sora Snella ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, raggio di gelo, mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *bollo di qualità* (vedi Macaronicon), *purificare cibo e bevande*,

servitore inosservato, *trova famiglio*

2° livello (3 slot): *alterare se stesso, bocca magica, raggio rovente, riscaldare il metallo*

3° livello (2 slot): assicurazione (vedi Macaronicon), immagine maggiore, **banchetto dei poveri** (vedi Macaronicon)

Tutti gli incantesimi evidenziati sono considerati incantesimi da mago per Sora Snella.

AZIONI

Multiaattacco. Sora Snella effettua due attacchi con il mestolo da spaghetti.

Mestolo da Spaghetti. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 18 (3d8 + 5) danni contundenti o perforanti.

Banchetto da Incubo. Sora Snella divora il cadavere di un nemico che si trovi a meno di 1,5 metri da lei. Ogni creatura a scelta di Sora Snella che si trova entro 18 metri da lei e in grado di vederla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15 o essere spaventata da lei per 1 minuto. Mentre è spaventata in questo modo, la creatura è incapacitata, non riesce a capire ciò che dicono gli altri, non riesce a leggere e parla solo in modo incomprensibile; il Condottiero controlla il movimento della creatura, che diventa casuale. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, e se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune al Banchetto da Incubo per le 24 ore successive.

“Ma famme magnà, ma chummefrega!”

- SORA SNELLA -



Nuovo Ciarpame Magico

STATUINA DEL POTERE MERAVIGLIOSO: OCA D'OSO

Oggetto meraviglioso, molto raro

"Sei sicuro che si debba soffiare da lì?"

Questa statua raffigurante un'oca d'osso dall'aspetto malevolo è lunga circa 10 cm ed è cava. Soffiando al suo interno, una canaglia può trasformarla in un'oca del Campidossio per un massimo di 6 ore e può essere usata come cavalcatura. Una volta usata non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 5 giorni.

CLAUDIUS IL GLADIUS

Arma (spada corta), leggendaria (richiede sintonia con una creatura di allineamento non malvagio).

Nascosto da qualche parte tra le rovine di Plutonia, Cladius il Gladius brilla di una luce tenue e calda che sembra tenere lontani i non morti. La sua impugnatura di legno è decorata con intarsi in marmo bianco, e la sua lama sembra affilata di fresco.

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Cladius il Gladius possiede le seguenti proprietà aggiuntive.

Lamammazzamorti. Finché il personaggio impugna l'arma, è consapevole della presenza di tutte le creature non morte che si trovino entro 18 metri da lui. Se il personaggio colpisce un non morto con un attacco con arma da mischia usando quest'arma magica, gli infligge 1d8 danni radiosi extra e, se il colpo porta il bersaglio a 25 punti ferita o meno, tale bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è distrutto. Se supera il tiro salvezza, la creatura non morta diventa spaventata dal personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Finché il personaggio impugna quest'arma, essa proietta luce fioca in un raggio di 6 metri.

Senziente. Cladius il Gladius è un'arma senziente neutrale buona con Intelligenza 10, Saggezza 12 e Carisma di 18. È dotata di udito e scurovisione entro un raggio di 18 metri. L'arma può parlare, leggere e capire il Draconiano e può comunicare telepaticamente con il suo possessore. La sua voce è la voce rauca ed echeggiante di un vecchio. Finché il personaggio è in sintonia con Cladius il Gladius, quest'ultimo comprende anche ogni linguaggio conosciuto dal personaggio.

Personalità. Cladius il Gladius parla con un tono fiero e impostato, come se fosse avvezzo ad essere ascoltato da una folla acclamante, anche se a volte inizia a borbottare frasi senza senso. Lo scopo attuale della spada è quello di distruggere i non morti, quegli stessi fetidi non morti da cui è stata circondata per un insopportabile millennio, così come faceva un tempo con gli avversari nell'arena. La dissennata fame di non morti di Cladius il Gladius ha raggiunto il

punto di non ritorno, e va placata a intervalli regolari. Se la spada resta per dieci o più giorni senza distruggere un non morto, sviluppa un conflitto con il suo possessore a partire dal tramonto successivo.

LINGUA DEL MATTATORE ALLA BRACE

Arma (lingua del mattatore), rara

Questa frusta ideata per i brutali giochi delle arene dell'Impero è intessuta con polvere nera incantata. Al primo schiocco si accende di una fiamma sottile, che non la consuma. Quando il personaggio colpisce con un attacco effettuato con quest'arma magica, il bersaglio subisce 1d4 danni da fuoco extra.

CORONA D'ARGENTO

Oggetto meraviglioso, artefatto (richiede sintonia)

Questa corona è un simbolo di controllo e tirannia che risale a un millennio orsono, ed è un artefatto magico di valore inestimabile nel Regno, agognato per secoli da tutti i guiscardi, i negromanti e i guerlocchi del Sinistro Stivale. L'esatta portata dei suoi poteri non è alla mercé delle canaglie e verrà chiarita in seguito.

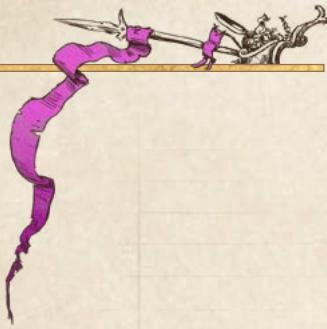
Durante questo lavoretto, funziona come segue:

Qualsiasi creatura che tenti di entrare in sintonia con la corona deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14. Se lo supera, la creatura subisce 5d6 danni necrotici, mentre se lo fallisce, muore e torna in vita come zombi.

Controllare Non Morti. Finché il personaggio è in sintonia con la corona, può usarne la magia per condurre sotto il suo controllo i non morti. Con un'azione può scegliere un non morto situato entro 18 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Quella creatura deve superare un tiro salvezza su Carisma con CD 16. Se lo supera, il personaggio non può più utilizzare questo potere contro di lei. Se lo fallisce, la creatura diventa amichevole nei confronti del personaggio e obbedisce ai suoi comandi.

I non morti intelligenti sono più difficili da controllare in questo modo. Se il bersaglio possiede un'Intelligenza pari o superiore a 8, dispone di vantaggio al tiro salvezza. Se fallisce il tiro salvezza e possiede un'Intelligenza pari o superiore a 12, può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni ora, finché non lo supera e si libera.

Incantesimi. La corona possiede 7 cariche. Quando il personaggio è in sintonia con la corona, può usare un'azione e spendere 1 o più cariche per lanciare con essa uno degli incantesimi seguenti (CD 16 del tiro salvezza): *animare morti* (1 carica), *cerchio di morte* (3 cariche), *parlare con i morti* (1 carica), *raggio di indebolimento* (2 cariche). La corona recupera 1d4+1 cariche spese ogni giorno al tramonto.



Conigli! Alla spiedo!

LAVORETTO CLANDESTINO PER 3-5 BIECONIGLI DI MALAFFARE (3° LIVELLO) AL SEGUITO DELLO IMPERATORE,
REALIZZATO ALLA MALEPEGGIO DA MAURO LONGO.

ALCUNI SUGGERIMENTI PER LA CRICCA DEI SALMIFICABILI

- “La Cacciatoria” – bieconiglio mattatore, background brado
- “Spezzatino” – bieconiglio montanaro, background attaccabrighe
- Rogerio** – bieconiglio brigante, background staffetta
- Bianco** – bieconiglio congegnere, background passatore
- Lola** – bieconiglio bravo, background duro

EQUIPAGGIAMENTO ASSEGNATO: una lunga fune con rampino, armi e strumenti utili per la missione.

INTRODUZIONE PER I BIECONIGLI

Al campo dell'esercito dello Imperatore c'è molto fermento. A quanto pare, un luogotenente dell'armata, Ganellone di Manganza, ha tradito la fazione imperiale e si è rifugiato presso il Castello di Balestrate sul Labbro, dove è pronto a spiattellare tutto quello che sa sulle tecniche e le strategie dell'armata lanzichenecca al Visconte Nefario, che a sua volta rivenderà tali informazioni alla Comunella.

La fortezza non è particolarmente importante dal punto di vista strategico, ma risulta imprendibile al contingente assediante, anche per via dei suoi abilissimi e famigerati tiratori; pertanto, l'Arcicancelliere Reginaldo non intende inviare duemila soldati a prendere Balestrate sul Labbro, soltanto per eliminare il traditore.

C'è tuttavia un'alternativa: alcune spie e guastatori locali hanno rivelato la presenza di strettissimi cunicoli che si diramano nel sottosuolo fino alle segrete della fortezza, impraticabili dai lanzichenecchi umani, ma adatti alle dimensioni e alle capacità dei bieconigli in forza come ausiliari alle truppe.

Il vostro ufficiale non vi lascia scelta: la vostra cricca, chiamata per scherno da sempre “i Salmificabili”, dovrà portare a compimento una missione di infiltrazione e cattura (o eliminazione) del traditore.

Ganellone sarà infatti ospite a cena in una ben nota sala dei banchetti della fortezza, che si affaccia su uno strapiombo di quasi cento metri. Dopo averlo catturato (o eliminato), i bieconigli potranno calarsi al volo da una delle finestre della sala e fuggire senza farsi catturare.

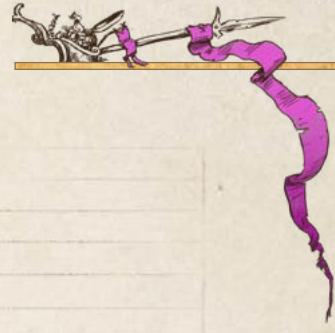
Il fattore tempo è essenziale, perché il traditore va raggiunto esattamente nella sala dei banchetti. Ritardare troppo significa saltare la cena e l'unica sala dotata di finestre ampie abbastanza da fuggire, nonché perdere traccia di dove finirà Ganellone da allora in poi e permettergli di rivelare tutto al Visconte.

Se la cricca riuscirà a compiere la sua missione, il compenso sarà sufficiente per ritirarsi dall'esercito. Se fallirà, beh, peccato...

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

Il lavoretto si presenta chiaramente per quello che è: una missione suicida e disperata. Bisognerà entrare dai cunicoli, superare qualche bestiaccia dei sotterranei, sbucare nelle cucine della fortezza, farsi strada fino al traditore e trascinarlo via (o farlo fuori malamente).

In tutto questo trambusto, ovviamente, il rischio di finire come uno spezzatino rimane elevatissimo...



C'è anche un'ultima fregatura: la sala dei banchetti non presenta più gli ampi finestroni di un tempo. Da quando la fortezza è stata posta sotto assedio, anche le aperture di quella camera sono state in parte murate dall'interno e sono troppo strette per poterci passare davvero. Ma questo insulso dettaglio non è mica necessario fornirlo ai Salmificabili... giusto?

SCENA I - I CUNICOLI

Il passaggio di ingresso che viene mostrato alla cricca è di fatto una sorta di grossa e fetida tana, che si infila poi nel terreno tra radici e antri naturali, e raggiunge un pozzo di scarico delle cucine della fortezza.

La cosa che ovviamente nessuno ha pensato bene di riferire è che in questo passaggio vivono delle bestiacce abbastanza aggressive, annunciate ovunque dal loro odore nauseante.

Attraversare questa prima parte dei passaggi non è semplice, neppure per dei bieconigli, che si troveranno a dover infilare una serie di anfratti e diverticoli labirintici, in tutta fretta e senza poter prendere il tempo necessario per muoversi con cautela, pena di arrivare in ritardo per la cena.

Superando una prova di gruppo di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15 la cricca di conigli riesce a trovare la direzione giusta in tempo. In caso di fallimento, i personaggi cascano dritti dritti in una delle insidie presenti in questi anfratti. Il Condottiero tira 1d6 sulla Tabella dei Cunicoli sottostante e se lo stesso numero esce più volte, va considerato il risultato "1: Fetusa errante".

TABELLA DEI CUNICOLI

d6	Cunicoli
1	Fetusa errante - Questa bestiaccia delle dimensioni di un piccolo orso è in realtà un parente gigante di puzzole e moffette. La cricca si ritrova una di queste fetide creature proprio davanti, terrorizzata e inferocita. Non è necessario combatterla e in genere la fetusa* fugge se aggredita, ma ogni volta si rischia un fetido spruzzo in pieno viso.
2	Crollo di detriti - La volta del passaggio è composta da terriccio malfermo, a malapena trattenuto da radici e pronto a cadere al passaggio della cricca. Questa insidia può essere notata superando una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 18. Come azione un bieconiglio può colpire i detriti pericolanti con un'arma o con uno strumento appropriato, o con un incantesimo che infligga danni da forza o tuono. Questo permette di far crollare i detriti instabili. Ogni creatura nell'area sotto la sezione instabile deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14; se fallisce, subisce 5 (2d4) danni contundenti, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Una volta avvenuto il crollo, il suolo del passaggio si riempie di detriti e diventa terreno difficile.
3	Suolo pericoloso - Il passaggio è in forte pendenza e frанoso, nonch� dissenziano da sassi taglienti, ed � considerato terreno difficile. Una creatura che si muove nell'area per la prima volta in un turno deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 9, altrimenti cade a terra prona e subisce 3 (1d6) danni perforanti.
4	Nidiata di bacarozzi - Un grosso nido di bacarozzi giganti � nascosto lungo il passaggio. Un personaggio pu� notare l'insidia superando una prova di Saggezza (Percezione) o Intelligenza (Indagare) con CD 16. Se i personaggi passano nelle vicinanze del nido, 1d4 sciami di insetti si avventano su di loro.
5	Cunicolo senza uscita - Dopo qualche giro a vuoto i Salmificabili si ritrovano davanti a una via senza uscita. I bieconigli ottengono svantaggio alla prossima prova di Saggezza (Sopravvivenza) effettuata per raggiungere la sala delle cucine.
6	La tana delle fetuse - Questo � il dormitorio principale delle fetuse* , facilmente riconoscibile a distanza per l'immane fetore. La cricca pu� decidere di evitare l'incontro e tornare indietro (vedi evento 5: Cunicolo senza uscita), oppure affrontare le bestiacce (1d4 + 2 fetuse*) e levarsi il pensiero. Se decide di affrontarle, le fetuse comunque provano a cospargere il gruppo dei loro liquami e fuggono via se ridotte a meno della met�. Oltre la tana delle fetuse, il passaggio raggiunge direttamente il pozzo di scarico e non � pi� necessario tirare per l'esplorazione dei cunicoli.



FETUSA ERRANTE

Ehi, a quanto pare adoriamo davvero le fetuse, quasi come i guli:   la terza volta che queste bestiacce appaiono nell'*Almanacco*! Per comodit , riportiamo qui di nuovo le sue caratteristiche.

La fetusa usa le statistiche della **faina gigante**, con le seguenti modifiche:

AZIONI

Spruzzo Puzzolente. La fetusa scaglia un getto mefitico contro un bersaglio situato entro 9 metri da lei e che essa sia in grado di vedere. La creatura bersagliata deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti lo spruzzo puzzolente la ammorber  per 24 ore e non c'  bagno o strigliata che tenga. Il bersaglio dello spruzzo puzzolente e ogni creatura che si trovi entro 1,5 m da esso devono superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8, altrimenti sono avvelenati fino all'inizio del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura   immune allo Spruzzo Puzzolente della fetusa errante per le 24 ore successive.



SCENA 2 - POZZO DI SCARICO

Un cunicolo senza uscita termina in un antro naturale, che si restringe in alto a oltre dieci metri dal suolo verso quello che sembra essere un pozzo naturale di scarico, chiuso con una botola di legno.

Al suolo è presente un vasto immondezzaio: cumuli e cumuli di robaccia in decomposizione, resti di quintali di materiale di scarto delle cucine e delle dispense della fortezza gettate via.

In mezzo ai mucchi di marciume si annida un pericolo: quello che appare a prima vista un accrocco di ortaggi e verdure, in particolar modo lattughe, raperonzoli e carote è in realtà si tratta di Torsolone, o meglio **un torsolone** (vedi *L'Impero Randella Ancora*), ovvero di un enorme aggregato caotico di materiale commestibile marcescente che ha preso vita per chissà quale fandonico mistero.

Torsolone è scorbutico e scostante, un eremita che si è formato qui e non si è mai allontanato dal suo scarico natale, lontano dalle beghe di uomini e conigli. Se i bieconigli si comportano con lui in maniera aggressiva, li assale senza pensarci due volte. Se invece si limitano a parlarci, si mostra sensibilmente irritato, e fa notare loro eventualmente l'orrendo fetore che emanano se sono stati colpiti dai liquami delle fetuse. Superando una prova di Carisma (Persuasione) o Carisma (Inganno) con CD 12, i bieconigli possono farsi rivelare da Torsolone un paio di dettagli importanti: la botola è priva di qualsiasi chiavistello, e da essa si può risalire un breve condotto di scarico che raggiunge le cucine della fortezza; inoltre, il loro odore o quello delle fetuse potrebbe anche farli scoprire dal mastino posto di guardia alle cucine.

I bieconigli possono accorgersi che la botola è un passaggio praticabile anche superando una prova di Saggezza (Percezione) con CD 10.

Come già indicato, per un atteggiamento aggressivo, o se i bieconigli hanno fame di verdure, il combattimento può cominciare!



L'Adon

SCENA 3 - LA DISPENSA

Arrampicarsi su per il pozzo con fune e rampino è un'azione piuttosto semplice per felloni della risma dei personaggi, ma il primo della fila ad arrampicarsi deve riuscire a scostare la botola che chiude lo scarico senza cadere di sotto. Per riuscirci, è necessario superare una prova di Forza (Atletica) o di Destrezza (Acrobazia) con CD 13, o si perde la presa e si cade giù per 10 metri, subendo gli eventuali danni da caduta.

E bisognerebbe anche ricordarsi di recuperare la fune e il rampino...

Una volta sgusciati dentro il condotto e poi nella camera superiore, i bieconigli si trovano in mezzo a scaffali su scaffali di provviste del castello, compresi formaggi, salumi, salse speziate e carni di selvaggina appese a frollare.

In questo momento nella dispensa non c'è nessuno a parte una serva ubriaca, Bendetta, in vena di parlare a dei conigli, che potrebbe persino scambiare per umani, dato l'eccesso di vino nello stomaco.

Bendetta è estremamente sguaiata e volgare ("hai una carota in tasca o sei solo contento di vedermi?"), e cercherà di non



farsi mai scoprire in dispensa, a meno che non ne vada della sua vita, o sarebbe punita duramente.

Interagendo adeguatamente con Bendetta, o superando una prova di Carisma (Inganno) o Carisma (Persuasione) con CD 10, la donna può fornire la descrizione delle cucine, del vestibolo o del resto del castello, utile alla cricca per ottenere vantaggio alle prove di nascondersi necessarie a sleppotteggiare tutto attorno, e la si può convincere ad aiutarli, aggiungendo così un nascondiglio alla lista "nascondigli per conigli" presente a fine della Scena 4. Può inoltre mettere in guardia contro

SCENA 4 - LE CUCINE

Spiando nelle cucine, è possibile notare decine di inservienti affacciandati attorno a botti e pietanze.

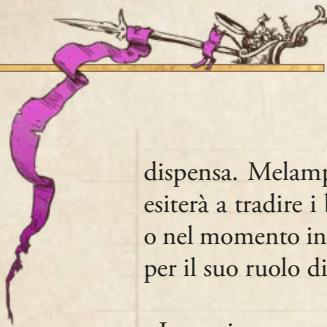
Ma attenzione: un molosso potrebbe sentire da oltre la porta l'odore da bieconigli o quello delle fetuse! Nel primo caso, il bestione, un **molosso da guerra parlante** (vedi *L'Impero Randella Ancora* per il molosso da guerra e gli animali parlanti di *Brancalonia - Manuale di Ambientazione*) si avvicina alla dispensa fiutando, con l'atteggiamento del cane da caccia che ha puntato la preda. Nel secondo, invece, si limiterà ad abbaiare a più non posso contro la porta.

Furia, il molosso delle cucine, e spiegare che bastano un paio di salsicce per corromperlo...

Intanto, da oltre una porta in cima a una lunga rampa, che si affaccia sulle cucine della fortezza, si sentono arrivare un costante brusio e rumore di andirivieni, stoviglie e ordini urlati...

Il molosso non è tuttavia un semplice cane, ma conserva il segreto di essere un cane parlante di nome Melampo e allineamento legale neutrale, anche se tutti al castello lo chiamano Furia. Ricoprirsi di un po' di spezie o condimenti avariati o frollati (o di vino) del pozzo di scarico o della dispensa dovrebbe bastare a eliminare entrambi gli odori naturali e la minaccia del molosso. Altrimenti Melampo è ben disposto a far passare i bieconigli in cambio di salsicce e altri omaggi, che normalmente i servi del castello gli negano, lo stesso accordo che ha con Bendetta quando la donna va a rubacchiare in





dispensa. Melampo è un cane freddo e calcolatore, e non esiterà a tradire i bieconigli se si dovesse sentire minacciato o nel momento in cui questi si dimostrano troppo pericolosi per il suo ruolo di cane da guardia.

In ogni caso, superato il cane parlante, resta solo da capire come i bieconigli riusciranno ad arrivare nella sala dei banchetti.

Se osservano bene le cucine, si accorgeranno di un vestibolo in cui sono accumulati i carrelli che servono a portare le pietanze fino al luogo della cena. Usando delle distrazioni, dei trucchi o altro, i bieconigli possono sleprotteggiare fino al vestibolo e nascondersi superando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 13. A quel punto possono scegliere uno dei seguenti nascondigli per conigli ed eseguire le istruzioni relative.

Nascondigli per conigli:

- Sotto le grandi tovaglie che coprono i lati di due carrelli vivande (2 posti); tuttavia, se il bieconiglio puzza ancora di fetusa, il suo odore può causare dei sospetti.
- Sotto un enorme coprivasoio di metallo, che nasconde e tiene tiepida un'orrenda portata: decine di conigli e lepri allo spiedo (1 posto); il bieconiglio che si nasconde qui sotto deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventato per tutta la permanenza sotto il coprivasoio, più i 10 minuti successivi.

• Dentro un'enorme botte di vino (1 posto); questa botte speciale è usata proprio per rendere più coreografici i banchetti; nonostante le sue grandi dimensioni, per motivi di trasportabilità è piena solo per metà e possiede un'apertura nella sezione superiore per poterla rabboccare. Un bieconiglio che si infili nel barile deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti si ubriaca ed è avvelenato per 1 ora.

- All'interno di un grande cervo allo spiedo (1 posto); la splendida cacciagione è montata su un trabiccolo che viene poi sollevato e trasportato da quattro inservienti. Le interiora del cervo sono state rimosse, e un bieconiglio particolarmente agile può ficcarvisi dentro e farsi trasportare. Tuttavia è necessaria una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 12 per rimanere aggrappati, oppure viene scoperto.
- Gonna della serva (1 posto). Se i bieconigli hanno convinto Bendetta ad aiutarli nella missione, uno di loro può nascondersi sotto la larga gonna della giovane donna alticcia che gironzolerà attorno al tavolo per servire gli ospiti della cena.





SCENA 5 - CENA CON DELITTO!

Se i bieconigli riescono a nascondersi tra le portate e i carrelli del vestibolo, saranno gli inservienti a spingere o portare i vari trabiccoli fino alla sala dei banchetti, altrimenti, la cricca dovrà intrufolarsi tra le camere della fortezza con il rischio di incontri fastidiosi o letali (**birri****, **popolani**).

Per fortuna, la maggior parte delle guardie della fortezza è sulle mura e nelle casematte, intenti a osservare con timore i movimenti dell'armata assediante, mentre due **cavaleri** e quattro **nobili** sono tutti nella sala dei banchetti, attorno al tavolo del Visconte, della sua famiglia e dell'ospite d'onore della serata, Ganellone (**nobile**). La sala è gremita di altri commensali, ma nessun altro prenderà iniziativa e parteciperà attivamente al successivo tafferuglio.

In un modo o nell'altro, i bieconigli arrivano nella sala dei banchetti. Se sono nascosti sui carrelli, inoltre, gli inservienti della cucina li posizionano proprio di fronte al tavolo principale e, dopo aver sollevato i coprivasoi, si preparano a servire i padroni di casa...

Nessuno si aspetta l'assalto conigliesco, quindi tutti gli invitati sono disarmati, fatta eccezione per il traditore, che porta sempre con sé un pugnale nascosto sotto la giacca.

Inoltre il tavolo di fronte a loro è pieno di possibili ostaggi, e le guardie (2d4 **birri****) non sono in grado di intervenire prima di 1d4 + 1 round da quando dovessero udire rumori sospetti.

Il tutto potrebbe culminare in una rissa colossale, in un assassinio mirato o in una strage...

C'è un unico problema finale da risolvere: le finestre sono state murate dall'interno fino a essere adesso nient'altro che strette feritoie. Queste permettono di passare solo ai bieconigli e sicuramente non a un ostaggio umano, perlopiù ingombrante come Ganellone.

Il muro attorno alle feritoie può essere abbattuto se colpito con sufficiente forza, così da poter portare via il traditore. La parete innalzata di fresco di fronte a ogni finestra possiede CA 17, una soglia di danno pari a 5, 25 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. In alternativa, una creatura può sfondare il muro superando una prova di Forza (Atletica) con CD 22; in questo caso, la creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per non precipitare giù dalla finestra e sfracellarsi di sotto dopo una caduta di circa cento metri.

Se i bieconigli hanno ancora con sé la fune e il rampino, si rendono anche conto che la corda fornita non basta per arrivare al fondo dello strapiombo, ma termina a quaranta metri dal livello del terreno.

In quel punto, per fortuna, è possibile scalare la parete con relativa facilità, sempre che i fuggitivi arrivino in fondo prima che qualcuno tagli la fune o stacchi il rampino...

CONCLUSIONE

L'impresa è – appunto – suicida e disperata, una missione impossibile in cui nessuno avrebbe mai creduto e che verosimilmente si concluderà in un piatto di portata aggiuntivo a base di coniglio per festeggiare il tradimento di Ganellone.

Se tuttavia qualcuno della cricca riesce a togliere di mezzo il traditore, infilarsi nelle feritoie della sala dei banchetti, piazzare il rampino e calarsi in tempo giù per lo strapiombo, beh, allora perché negargli la gloria?

L'ufficiale al campo accoglierà i superstiti con tutti gli onori e li ricompenserà davanti agli occhi dei lanzichenecchi dell'armata i quali, felicissimi di poter togliere il prolungato assedio a quella cittadella così inutile, finalmente guarderanno con occhi diversi i loro commilitoni.

Specialmente se questi hanno ancora addosso il sugo dei vassoi, pezzi di carote del pozzo o il vino del barile...

Il ritorno di Durante

“La città di Fioraccia, un ricco e fiorente borgo fortificato in mezzo a campagne ubertose e villaggi vassalli, è una terra famosa per i suoi vati. Dalle sue vie ombrose e lastricate e dalle sue alte casatorri, molti fioracciani sono partiti per servire i signori di Torrigiana nelle loro città, come poeti di corte, indovini e profeti; oppure, spinti dal desiderio d'avventura, sono andati vagando e operando i loro carmi da una regione all'altra di tutto il Regno.

Tra costoro, alcuni sostengono che il più grande e senza dubbio più famoso viaggiatore fu quello di nome Dante, che ai suoi tempi divenne Signore dei Bigatti e Sommo Vate.”

VITA DI DANTE, DI LIONARDO BRUNO

GLI ANNI A FIORACCIA

Durante degli Aligeri, detto anche semplicemente Dante, fu membro di una schiatta di mercanti fioracciani che si usa far discendere da una lunga serie di donne angelicate e guelfi chiari, e da cui dunque deriverebbe il cognome di famiglia: “dotati di ali”. Per queste innaturali ascendenze, probabilmente, il giovane Dante nacque straordinariamente dotato, e si diede fin da giovane alle arti, alle lettere e alla vita politica di Fioraccia, ma anche alle burle, alle supercazzole e alle arti arcane.

Alla scuola di magia del gatto lupesco Brunello Alatino, assieme ai compagni di gioventù, la nobile Guida dei Cavalcanti e il selvatico Lupo Fioracciano, egli apprese i segreti della poesia arcana, della profezia e dei carmi draconiani, diventando ben presto il più abile del collegio.

Le fonti narrano del suo primo potente carme, che trasportò lui e i due amici in giro per i Sette Mari e Mezzo in cerca di fortuna, prima di approdare nuovamente ad Alfea :

Guida, i' vorrei che tu e Lupo ed io
fossimo presi per incantamento
e messi in un vasel, ch'ad ogni vento
per mare andasse al voler vostro e mio...

TRA GUELFI E GOBBOLINI

Dopo quelle straordinarie avventure di gioventù, Dante tornò a Fioraccia e ascese rapidamente ai massimi vertici della politica cittadina. Ma una rivolta interna, guidata dai subdoli guelfi oscuri, lo costrinse a fuggire nottetempo dalla città e a peregrinare da allora per il Regno. Fu nei primi mesi di esilio, perseguitato e inseguito, che pare egli abbia trovato rifugio tra i gobbi di Falcamonte, popolo da cui apprese nuove arti arcane, usanze e costumi.

Lo studio dei segreti dei gobbi, la ricerca dei perduti carmi draconiani e i misteri appresi alla scuola dell'Alatino da allora lo condussero molto lontano sulla via del potere magico, di cui divenne uno dei massimi esponenti conosciuti nel Regno.

Oggi Dante è noto come il Sommo Vate e come tale può essere incontrato alle corti di nobili e signori del Regno, facilmente riconoscibile dalle celebri vesti rosse, dalla corona di alloro che sempre porta in testa e dai massimi onori che gli sono tributati. Altre volte, magicamente travestito da gobbo esile e minuto, può essere incrociato lungo le vie polverose della penisola, sempre in cerca di alleati, incanti e segreti che possano far cadere le trame dei suoi avversari di sempre, i letali guelfi oscuri. Per questo suo celebre travestimento e per i suoi viaggi senza fine, egli è anche noto come “il gobbolin fuggiasco”.

DANTE COME CAPOBANDA

Incontrare Dante degli Aligeri nel corso dei propri Lavoretti, o esserne assoldato come compagno di viaggio, emissario o carne da macello, è qualcosa che può accadere a tutte le canaglie, quali che siano il loro rango, le loro abilità e la loro razza. Quando si tratta di portare avanti i propri piani, Dante non si formalizza nel tirar fuori di galera dei pendagli da forca da quattro soldi, né ad assoldare grassi prelati, vecchi notabili o sussiegosi cicisbei.

L'importante è eseguire i suoi ordini, cosa per cui paga, senza cercare di fregarlo e senza porre troppe domande.

“Vuolsi così colà ove si puote tutto ciò che si vuole, e più non dimandare” è una delle sue sentenze preferite, quella con cui mette a tacere ogni dubbio o richiesta di spiegazioni.

Egli è principalmente alla ricerca di artefatti o carmi magici di era draconiana, per ampliare il proprio potere e le proprie conoscenze, di reliquie da scambiare con questo o quell'Ordinale in cambio di favori, o di qualcuno che possa rifilare qualche coltellata o altri brutti tiri ai suoi nemici di sempre, i guelfi oscuri.



Ecco tre esempi di lavoletti che la cricca potrebbe svolgere per conto di Dante.

I FEDELI D'AMORE

Per canaglie ai ceppi

Una volta che le canaglie finiscono nei guai con Equitaglia o sul tavolato di una bella forca, all'ultimo momento un essere gobbo e ammantato paga per riscattarli e ottiene di portarli via con sé.

È il “gobblin fuggiasco”, che presto si rivela con il suo reale aspetto e la sua vera identità. Una volta al sicuro da occhi indiscreti sul suo carro, traballante e cadente fuori, ma ampio e lussuoso all'interno, il Sommo Vate arruola le canaglie come emissari dei Fedeli d'Amore (vedi più avanti).

Dopo aver vincolato la cricca con minacce, ricatti e magici incanti, Dante la invia nel cuore di Lungariva a trattare un affare molto delicato: i D'Auria, uno dei più potenti Alberghi di Quinotaria, stanno per cedere ai favori e alle lusinghe dei dannati guelfi oscuri, e i suoi capifamiglia sono indecisi se schierarsi con quella subdola fazione.

La cricca dovrà usare astuzia, diplomazia e pugnalate nei fianchi per evitare che l'inviata di Fioraccia, Beatrice la Nera, antica rivale e amante di Dante, possa condurre a termine la trattativa.



**L'UOVO DI VIRGINIO***Per canaglie pronte a sfidare mostri e Fandonie*

Uno degli artefatti a cui Durante sta dando la caccia da anni è l'Uovo di Virginio, uno dei più celebri Vati dell'Era Drac-niana. Cosa sia l'Uovo non è chiaro, perlomeno a chiunque non sia Dante, ma esso si troverebbe, circondato di enigmi magici, trappole e carmi di protezione, nel Castello dell'Uovo di Apollonia, dove l'antico mago lo avrebbe nascosto mille anni or sono.

Non solo sarà necessario superare tutti i trabocchetti e i trucchi difensivi orditi da Virginio ma, Dante crede, si frapperanno anche il dragone marino che infesta i sotterranei del castello e gli sgherri di un certo Pietro Baialardo, capitano di ventura e stregone, che bramano mettere le mani sull'Uovo per seguire un rituale descritto nel misterioso Libro del Comando...

Per non parlare dei tagliagole dell'Onorata Società agli ordini di Don Crispano, che non vogliono tutti questi matti forestieri nella loro città!

UNA SEMPLICE DISCESA ALL'INFERNO*Solo per le canaglie più esperte*

Dante sta pianificando questo lavoretto da anni ed è giunto il momento di tentare (forse proprio con l'aiuto dell'Uovo di Virginio). L'antico signore dei gobbi, Farinata dei Ceci, è all'Inferno da decenni. Dalla sua morte, le varie fazioni gobbe non sono mai più tornate unite, e anzi le trame guelfe ne hanno causato divisioni e contese per tenerle deboli e sparse.

Dante ha bisogno di una cricca di canaglie pronte a discendere nel mondo sotterraneo, affrontare orrori, diavoli e dannati, recuperare l'anima di Farinata e trarla fuori, per metterla alla testa delle armate gobbe del Nord.

C'è solo un problema... come tutti sanno, l'Inferno è a senso unico!

Una volta entrati dalla Porta Eterna, l'unica uscita si trova sul fondo dei gironi, sotto le terga del Satanasso in corna e ossa...

Ma tali insignificanti dettagli non è necessario che siano noti a tutti fin dall'inizio... giusto?





DURANTE DEGLI ALIGERI, DETTO DANTE

Umanoide Medio (dotato), caotico neutrale

Classe Armatura 18 (*Vesti Rosse del Sommo Vate e Corona di Alloro*)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)

Tiri Salvezza Int +9, Sag +8

Abilità Arcano +8, Intrattenere +6, Natura +8, Percezione +7, Religione +8, Storia +8

Sensi Percezione passiva 17

Linguaggi Baccaglio, Draconiano, Lingua Ignota, Maccheronico, Male Parole, Volgare

Sfida 6 (2.300 PE)

Equipaggiamento Speciale. Dante indossa le *Vesti Rosse del Sommo Vate* e la *Corona di Alloro*.

Resistenza Leggendaria (1/Giorno). Se Dante fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Versi Incantati. Dante può intessere la sua magia all'interno di alcuni brevi versi per poi rilasciarla una volta che questi vengono pronunciati. Come azione può leggere una delle seguenti pergamene e lanciare entrambi gli incantesimi in essa racchiusi, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi e il suo bonus di attacco dell'incantesimo.

Pergamena di *dardo di fuoco* e *dardo incantato*:
Un igneo dardo con ardor funesto
colga suo bersaglio senza scampo,
che di poi *dardo incantato* gli dia il resto!

Pergamena di *immagine speculare* e *levitazione*:
Levitazione presta ed anco astuta
a *immagine specchiata* si accompagni
sicché ogni burla ne venga intessuta!

Pergamena di *beffa crudele* e *blocca persone* (lanciata con uno slot di 3° livello):
Fermo e confuso ascolterà il fellone:
al danno seguirà crudele *beffa*
che fia l'effetto di *blocca persone*!

Emeriticenza Assoluta. Il bonus di competenza di Dante diventa +4.

Indomito. Dante è immune alla condizione spaventato.

Santa Fortuna. Dante può aggiungere il tiro di 1d8 a una qualsiasi prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza che effettua. Una volta usata questa emeriticenza, non può utilizzarla nuovamente finché non completa un riposo breve.

Incantesimi. Dante è un incantatore di 6° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 16, +8 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco*, *illusione*

minore, luce, mano magica, prestidigitazione
1° livello (4 slot): *dardo incantato*, *individuazione del magico*, *mani brucianti*, *scudo*
2° livello (3 slot): *blocca persone*, *immagine speculare*, *levitazione*
3° livello (3 slot): *assicurazione* (vedi *Macaronicon*), *controincantesimo*, *lentezza*, *palla di fuoco*

Dante ha solitamente attivo anche un incantesimo di assicurazione, che nel caso venga colpito da un attacco o da un effetto magico attiva l'incantesimo invisibilità.

Influsso Magico (Ammaliamento). Dante può lanciare i seguenti incantesimi: *Beffa crudele* (a volontà), *racconto agghiacciante* (una volta per riposo lungo). La sua caratteristica da incantatore per questi incantesimi è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 15).

Risonanza magica. Al termine di un riposo breve, Dante può scegliere di recuperare uno slot incantesimo di 1° livello.

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

AZIONI LEGGENDARIE

Dante 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. Dante recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Movimento. Dante si muove fino alla sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Attacco. Dante effettua un attacco con il pugnale.

Trucchetto (Costa 2 Azioni). Dante usa un trucchetto.

OGGETTI MAGICI

Vesti Rosse del Sommo Vate

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia con un mago, stregone o warlock)

Queste vesti così appariscenti e pittoresche sono talmente rare, e ritratte così spesso, che chi le indossa è facilmente identificabile come vate, o come qualcuno che desidera sembrare tale. Finché il personaggio indossa queste vesti, ottiene i benefici seguenti:

- Se il personaggio non indossa nessuna armatura, la sua Classe Armatura base è pari a 15 + il suo modificatore di Destrezza.
- Il personaggio dispone di resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti delle armi non magiche.

Corona di Alloro

Oggetto meraviglioso, leggendario (richiede sintonia)

Finché il personaggio indossa la corona ottiene +1 alla CA e ai tiri salvezza. Inoltre il terreno difficile non gli costa movimento extra e la magia non può né ridurre la sua velocità né renderlo paralizzato o trattenuto.



FEDELI D'AMORE E GUELFI

All'oscuro di quasi tutti gli abitanti del Regno, compresi saggi, religiosi, notabili e canaglie, da circa un secolo sul suolo della Penisola, a Zagara e a Tasinnanta, si combatte una guerra occulta tra alcune fazioni profondamente radicate in tutto il Sinistro Stivale.

I Guelfi sono i membri esclusivi di un'associazione segreta, su base iniziatica ed esoterica, che esercita il proprio potere e la propria influenza per curare e proteggere i propri interessi e privilegi a discapito di ogni altro suddito e cittadino del Regno. Essa sarebbe diffusa in tutto il continente, con vari nomi e innumerevoli ramificazioni, ma è maggiormente conosciuta nel Regno di Taglia, appunto, come "fazione guelfa".

L'organizzazione è divisa da sempre in obbedienze e logge, con rituali complicati e finalità occulte, che vanno dall'acqui-

sizione del potere costituito alla sua eversione in contesti ostili alla fazione, tramite favorismi, alleanze nobiliari, mercantili e familiari, nepotismi, unioni dinastiche, ricatti, affari sottobanco e corruzione, e perfino attentati, guerre, assassinii politici, congiure e intrighi.

Per semplificare gli scopi e il funzionamento, si possono immaginare i Guelfi come la versione ricca e principesca dei Fratelli di Taglia: criminali al potere che cercano di arricchirsi in tutti i modi e fortificare le proprie logge.

La Gran Loggia Guelfa di Taglia, quella dei cosiddetti Guelfi Oscuri, è attualmente la più diffusa e radicata nel nostro paese, ma esiste anche la fazione più "benigna" dei Guelfi Alti, anche noti come il Gran Disoriente di Taglia, che aspira ugualmente ad accumulare potere e dominio, "ma a fin di bene".

Le Logge sono diffuse ovunque come cellule di potere e intrallazzi, ed esistono complesse gerarchie interne, che comprendono Gran Maestri, Venerabili e Sorveglianti, questi ultimi di fatto il loro braccio operativo (con tanto di pugnale).

A queste ragnatele di potere aristocratico si contrappongono da sempre i Fedeli d'Amore, una società segreta retta dallo stesso Dante e composta principalmente da poeti, sognatori, musicisti, innamorati, vati, intellettuali, cavalier serventi e umanisti, che auspica l'abbattimento delle trame dei guelfi e una maggiore consapevolezza del popolo e degli spiriti eletti contro tale fazione dominante, tutti obiettivi che sono ancora ben lontani dall'ottenere.

D'altra parte, combattere avversari tanto ammanicati e nascosti è quasi una battaglia persa, e spesso i Fedeli d'Amore vengono additati come folli, visionari, poetastri da strapazzo e complottisti, quando non addirittura eliminati con false accuse costruite su misura, delazioni o per-fino con una bella coltellata nelle scapole.

Nonostante ciò, mentre i Fratelli di Taglia si dedicano a rubare qualsiasi cosa si trovino davanti, e i Guelfi portano avanti le loro oscure lotte per il potere, i Fedeli d'Amore perseguitano ancora i loro ideali e la loro battaglia silenziosa.



ALE
3AE



GUELFO ALTO

I guelfi alti del Gran Disoriente di Taglia cercano di ottenere ciò che vogliono in modo più o meno lecito, senza infrangere in modo plateale la legge. Sono spesso legati al potere religioso e comprendono tra le loro fila diversi prelati, oroscopi e ordinali. Pubblicamente, i loro ideali sono quelli del servizio, dell'amicizia tra le genti, del benessere dei suoi membri ma anche del popolo, *anche suo malgrado*. I guelfi alti sono spesso diplomatici, consiglieri d'alto rango o confessori che cercano di agire in incognito, coperti dal loro ruolo istituzionale. Mentre il Patriarca di Città del Vaticinio li considera con amicizia, ma non si espone mai troppo per loro, si dice invece che Barbosio V di Tarantasia sia uno dei

suoi massimi esponenti, vicinissimo al misterioso Gran Disoriente in persona.

È possibile incontrare un guelfo alto, sempre che lo si riconosca, nei panni del confessore o del consigliere di un regnante o di un ricco mercante, del capo di un ente di beneficenza o di un ambasciatore particolarmente carismatico.

GUELFO ALTO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), legale buono

Classe Armatura 14 (corazza di scaglie)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Tiri salvezza Sag +5, Car +5

Abilità Intuizione +5, Medicina +5, Persuasione +5, Religione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare, petroglifico

Sfida 2 (450 PE)

Gran Disorientamento. Come azione bonus il guelfo alto può spendere uno slot incantesimo e invocare la benedizione del Gran Disoriente di Taglia, per fare in modo che i suoi attacchi con un'arma da mischia confondano la mente e indeboliscano le membra degli avversari, infliggendo magicamente 10 (3d6) danni radiosi extra a un bersaglio se lo colpiscono. Se il guelfo alto spende uno slot incantesimo di livello pari o superiore al 2°, i danni extra aumentano di 1d6 per ogni livello oltre il 1°.

Incantesimi. Il guelfo alto è un incantatore di 6° livello. La sua caratteristica da incantatore è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo).

Ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, riparare, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *benedizione, cura ferite, individuazione del bene e del male, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *blocca persone, esorcismo* (vedi Macaronicon), *zona di verità*

3° livello (3 slot): *guardiani spirituali, mondare* (vedi Macaronicon)

AZIONI

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

Discorso Venerabile (Ricarica 6). Il guelfo alto può fare leva sulla sua posizione di potere, sul suo prestigio e sulla mistica esoterica della sua loggia per cercare di impressionare chi lo ascolta. Una creatura che è in grado di vedere e udire il guelfo alto e situata entro 9 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13. Se lo fallisce, è affascinata dal guelfo alto per 1 minuto o finché non subisce danni. Finché è affascinata, la creatura è amichevole nei confronti del guelfo alto.

GUELFO OSCURO

Se i guelfi alti mantengono una parvenza di rigore morale, idealismo e bonomia, i guelfi oscuri cercano semplicemente di arricchire e accumulare potere e privilegio a scapito di tutto il resto, e non si fanno alcun tipo di scrupolo nel ricorrere alla violenza e all'assassinio quando lo ritengono "utile".

Molto spesso, essi si identificano con l'oscuro potere dietro al trono, la coppa di veleno che elimina il candidato migliore, la coltellata al rivale di turno o la borsa d'argento che corrompe il funzionario.

I guelfi oscuri detestano tutti i pezzenti e la sudditaglia del Regno, ma anche i prelati e i guelfi bianchi più imbelli, e perfino l'Imperatore, sia perché è a capo di un sistema talmente colossale che essi stessi non riescono a scalare o affrontare, ma pure perché di recente si è alleato con i loro biechi rivali della Forca.

Sembra proprio che questa società segreta stia foraggiando e fomentando la Comunella contro l'Impero, e che si debba proprio alla Gran Loggia di Taglia lo sviluppo rapidissimo delle armi da fuoco e l'importazione così efficiente delle materie prime da Oltremare.

È possibile incontrare un guelfo oscuro, sempre che lo si riconosca, nel ruolo di un assassino o cospiratore sotto falso nome, inviato in una qualche missione di intrigo o assassinio.



GUELFO OSCURO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), legale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 44 (8d8 + 8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +5, Int +4

Abilità Furtività +5, Indagare +4, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +6, Rapidità di Mano +5, Religione +4

Sensi Percezione passiva 16

Linguaggi Baccaglio, Maccheronico, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Azione Scaltra. A ogni suo turno, il guelfo oscuro può usare un'azione bonus per effettuare l'azione di Scatto, Disimpegno o Nascondersi.

Colpo dall'Ombra. Durante il suo primo turno, il guelfo oscuro dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro ogni creatura che non abbia effettuato un turno.

Devozione alla Loggia. Il guelfo oscuro dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di affascinato e spaventato.

AZIONI

Multiattacco. Il guelfo oscuro 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 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

REAZIONI

Schivata. Quando un attaccante colpisce il guelfo oscuro con un attacco che il guelfo oscuro è in grado di vedere, quest'ultimo può usare la sua reazione per dimezzare i danni che subirebbe dall'attacco.



POETASTRO

Il poetastro è quanto di più comune si possa trovare tra i ranghi dei Fedeli d'Amore, e d'altra parte il Regno è altresì pieno di poetastri che non hanno mai sentito nominare tale fazione ma cercano semplicemente di tirare a campare con i loro versi, la loro magia di bassa lega, i carmi appresi dallo studio dei poeti draconiani e altre attività intellettuali simili.

Che appartengano o meno a questa società segreta, i poetastri sono individui pieni di ideali, emozioni e talenti artistici, e per questo quasi sempre spiantati, incapaci di stare al mondo e scherniti da tutti, cosa che è anche all'origine del loro nome.

In genere, il poetastro è un incantatore che ha avuto la fortuna e i mezzi di studiare in una delle pochissime accademie presenti nel Regno in cui si insegnano ancora il Draconiano e l'arte degli antichi carmi arcani di quei secoli.

Un poetastro conosce il Draconiano e sa come leggere e comporre i carmi dell'antico impero, potenti incantamenti in versi che permettono di combinare insieme le capacità di due diversi incantesimi.



POETASTRO

Umanoide Medio (qualsiasi razza), caotico neutrale

Classe Armatura 11 (14 con armatura magica)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3

Abilità Arcano +5, Intrattenere +3, Religione +5, Storia +5

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Draconiano, Maccheronico, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Versi Incantati. Il Poetastro può intessere la sua magia all'interno di alcuni brevi versi per poi rilasciarla una volta che questi vengono pronunciati. Come azione può leggere una delle seguenti pergamene e lanciare entrambi gli incantesimi in essa racchiusi, usando la sua CD del tiro salvezza degli incantesimi e il suo bonus di attacco dell'incantesimo.

Pergamena di dardo di fuoco e dardo incantato:

Un igneo dardo con ardor funesto
colga suo bersaglio senza scampo,
che di poi dardo incantato gli dia il resto!

Pergamena di immagine speculare e levitazione:

Levitazione presta ed anco astuta
a immagine specchiata si accompagni
sicché ogni burla ne venga intessuta!

Incantesimi. Il poetastro è un incantatore di 5° livello. La sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo di fuoco, illusione minore, luce, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *armatura magica, bollo di qualità* (vedi *Macaronicon*), *dardo incantato, individuazione del magico*

2° livello (3 slot): *blocca persone, immagine speculare, levitazione*

3° livello (2 slot): *assicurazione* (vedi *Macaronicon*), *palla di fuoco*

Il poetastro ha solitamente attivo anche un incantesimo di assicurazione, che nel caso venga colpito da un attacco o da un effetto magico attiva l'incantesimo *immagine speculare*.

AZIONI

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**Legal Information**

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor; and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"
 2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
 11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





IL FANTASTICO ITALIANO SI CHIAMA
ACHERON GAMES.

WWW.ACHERON.IT

*"A me piacciono gli anfratti bui
delle osterie dormienti
dove la gente culmina nell'eccesso del canto,
a me piacciono le cose bestemmiate e leggere,
e i calici di vino profondi,
dove la mente esulta,
livello di magico pensiero"*



Le Osterie, Alda Merini



- ALMANACCO DEL MENAGRAMO -

Che la malasorte ti accompagni!

L'ALMANACCO DEL MENAGRAMO È UN'ESPANSIONE
DI BRANCALONIA - L'AMBIENTAZIONE SPAGHETTI FANTASY
PER IL GIOCO DI RUOLO PIÙ GIOCATO AL MONDO!

Questo manuale riunisce e reimpasta le gazzette e i moduli digitali, speciali e fuori catalogo di Brancalonia, ufficialmente pubblicati tra il 2020 e il 2022, più dei contenuti aggiuntivi sbloccati durante la seconda campagna crowdfunding del gioco.



IN QUESTO VOLUME TROVATE:

- Annali della Gazzetta del Menagromo 1020-1022
- Il tesoro del bigatto
- Grosso guaio a Borgoratto
- Per un pugno di luppoli
- Tarantasia: Il Furto dei Petecchioni
- Ricchi e Morti : Una Notte da Tassoni
- L'Armata dei Chitemmorti
- Conigli! Allo Spiedo!
- Il Ritorno di Durante



WWW.ACHERON.IT