

5E

SPAGHETTI FANTASY

BranColonia

-ATLANTE DEL REGNO-

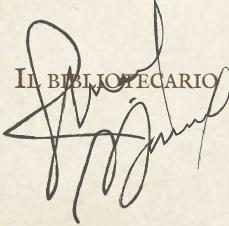


Biblioteca Regia, 1024 dopo la Caduta.

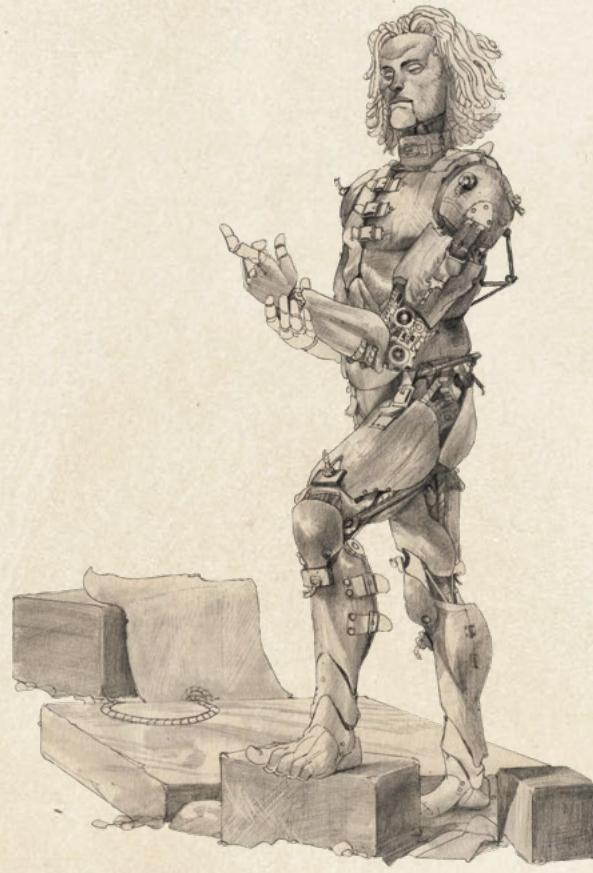
Questo volume è stato rovinato da Bonaccorso dei Vunci, che che in barba
a tute le punizioni ricevute per le altre volte, ha macchiato, unto e strappato
tutto quello che si poteva rovinare.

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

Il BIBLIOTECARIO



Atlante del Regno



L'Atlante del Regno è la guida definitiva al Regno di Brancalonia - The Spaghetti Fantasy RPG, compatibile con tutte le ambientazioni 5^e.





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

Brancalonia è un gioco di Acheron Games.

Atlante del Regno è il modulo geografico ufficiale di *Brancalonia*.

CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE: Samuel Marolla

DIREZIONE CREATIVA, DESIGN E SVILUPPO: Simone Laudiero

REDAZIONE: Masa

AUTORE PRINCIPALE: Simone Laudiero

CONTRIBUTI AGGIUNTIVI DI: Samuel Marolla, Valentino Sergi, Masa, Mauro Longo

GAME DESIGN E SVILUPPO DELLE REGOLE: Marco Bertini

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Lorenzo Nuti

CONTRIBUTI VARI, IDEE E APPORTI DI: I 400 Calci, Nicola Santagostino, Emanuele Martini, Alessandro Setolo Corda, Domenico Antonio Mangialardi, Pierfrancesco Lucchetti, Nicola Ricottone e tutta la community di Brancalonia

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

TRADUZIONE INGLESE: Alex Valente, Ian Foss Hathaway

REVISIONE INGLESE: John Marron

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Lorenzo Nuti, Tomo Daniel Carrai, Alessandro Rak, Vittorio Santi con la colorazione di Massimo Molosso, Alessandro Balluchi, Federico Cimini, Andrea Casciaro

MAPPE: Fabio Porfidia, Moreno Paissan, Flavio Monti e Sara Facchini

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Carolina Fiandri

RINGRAZIAMENTI: Valentino Sergi e Officina Meningi

CARTOLINE DAL REGNO

Francesco della Marmotta (*acque di San Pellegrino, Grandagio*), Giovanni Grotto (*borgo Amarostico e ponte dei pugni, Bacareto*), Matteo Piraccini e Federico Bombardi (*Piccolo Archivio di Bonomia*), Attila Cocchi (*scuderia Du' Gatti, Bonomia*), Francesco Mattioli (*osteria del Praticello, Bonomia*), David Battista (*svariati spunti, Bonomia*), Andrea Giannotti (*Compignano, Cucca*), Anoni-

mo stivalogista vaticinese (*Abbazia delle Tre Fontanelle, Vaticinio*), Margherita Tramontano (*alchemicità varie, Castel sul Monte*), Domenico Antonio Mangialardi (*Paccottiglia di S. Patacca, Mercatone*), Raffaele Litto (*svariati spunti, Versuvio*), Fabrizio Farella (*Santa Anestesia, Versuvio*), Manuel Pungillo (*Timpa di Girolaro, Monte Silone*) e grazie a Nicola Ferrantello, arriverà il turno di Vernagallo!



WWW.ACHERON.IT

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

Copyright © 2024 Acheron Games. Tutti i diritti riservati.

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

Edizione italiana © 2024 Acheron Games

Sommario

» LE GENTI DEL REGNO 5

NUOVE RAZZE DI BRANCALONIA	6
Angelicalato	6
Baratto	9
Colapesce	11
Gobbo	13
Segnato	15
Vitruviano	18
NUOVI TALENTI BRANCALONICI	20
NUOVE SOTTOCLASSI	22
Mago	22
Barbaro	25
NUOVE CLASSI	27
Cuocomante	27
Gli Alimentali	33
Fomentatore di Zotici	35
Folla di Zotici	40
NUOVI INCANTESIMI	41
DESIGNATORE FORTUNOSO	43
SACCAGNATE SUPREME	46

» I LUOGHI DEL REGNO 49

SACRA DI SAN BRIGHELE	51
Bell'Aralda	54
LE DIECITERRE	55
Pinolo e Basilico	58
IL GRANDALBERO DEI RAMPANTI	61
LE VILLE DI GRANDAGIO	62
Sterlino	67
LA VENERANDA	68
BORGO AMAROSTICO	72
Salumaio	76
SESTIERE DI BACARETO	78
Giacomo Casavosta	82
IL DILUVIO	84
BONOMIA LA ROSSA	89
Nanni Viperetti	94
CUCCA	96
TORRE DI GHISA	100
Bertino Marchiodoro	107
IL PALO DI IENA	108
Baconero	111
CITTÀ DEL VATICINIO	114
COLOSSARIO	118
Mostri Cadaverici	121
Fra' Cenere	125
CASTEL SUL MONTE	126
Fregarico II	131
IL CASTELLO DI ATRANTO	132
Minervino	136
IL MERCATONE DEL LADRESCAMENTO	138
L'ISOLA DI FISCHIA	142
Adeona	146
IL VERSUVIO	151
Amalia	154
Mostri Roventi	156
MONTE SILONE	158
Peperosa	162
IL PONTE SULLO STRETTO	164
Saura Guittone	167
LE ISOLE DEI VENTI	168
Strega Salatina	172
LE VALLI DEI TEMPLI	174
IL NURAGONE	178
Zuanicca	181



COME USARE

L'ATLANTE DEL REGNO



Quello che avete tra le mani è un manuale d'ambientazione che comprende gli approfondimenti relativi a ventiquattro luoghi celebri del Regno come la Torre di Ghisa, il Colossario, il Versuvio e tanti altri. Ognuna di queste schede può contenere la descrizione di una città, di una regione, di un edificio o in alcuni casi una vera e propria avventura pronta da giocare. Potete utilizzare questo materiale come ambientazione per un'avventura singola, come base per la costruzione di una *scatola di sabbia*, come tappa della vostra campagna o per costruirne una di sana pianta. Esistono anche, sparse tra le righe, delle missioni trasversali che uniscono diversi di questi luoghi e offrono alle canaglie il pretesto per viaggiare e ammirare le bruttezze del Sinistro Stivale.

Oltre a questo, il giocatore troverà nuove razze, nuove classi e nuovi archetipi che si vanno ad aggiungere ai tanti già a disposizione delle canaglie, oltre a due strumenti che arricchiscono due aspetti fondamentali dell'esperienza di qualsiasi cricca che si rispetti: le risse e gli incontri con i briganti (per non parlare della deliziosa unione tra le due, le risse con i briganti).

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

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

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



MOSTRI, INCANTESIMI E OGGETTI DELL'ATLANTE

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

MA: Manuale di Ambientazione

MC: Macaronicon

AL: Almanacco del Menagramo

LI: L'Impero Randella Ancora

AT: Atlante del Regno

BE: Bestiario DOC

TF: Terre Furiose e altri Sporchi Lavoretti

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



Le Genti del Regno

Il Regno, si sa, è infestato da canaglie d'ogni risma, e se pensavate di conoscerle tutte siete nel torto più marcio. Tra i confini del Sinistro Stivale nessuno è al di sopra di ogni sospetto e tutti potrebbero ritrovarsi prima o poi con una taglia sulla testa, perfino i santi del Calendario.

Proseguite nella lettura se volete imparare qualcosa su angeli stanchi di svolgere il lavoro del Padre Terno e uomini artificiali che si godono la libertà facendo bagordi, sugli sfuggenti figli del mare noti come colapesci e sui figliastri della Fandonia chiamati baratti, sui rissosi gobbi dall'insulto facile e sui segnati, coloro che portano il marchio di diavoli, streghe, fatti padrini o altre entità da cui avrebbero fatto meglio a tenersi alla larga, forse.

Tra queste pagine scoprirete i segreti dei cuocomanti, coloro che sanno trasformare le carni dei mostri più stoppacciosi in pozioni e veleni, dei fomentatori di zotici in grado di aizzare folle inferocite per svolgere i lavori più sporchi, degli oltretombolari che richiamano i morti affidandosi alla sciagurata arte dell'Oltresmorfia e degli imprevedibili tarantolati, guerrieri che si gettano in battaglia con le movenze di una danza sfrenata e senza regole.

E ancora, chi ama affidarsi alla sorte troverà un comodo Designatore Fortunoso di Brigantesse e Briganti di Terra e di Mare, mentre per i più rissaioli ci sono le Saccagnate Supreme, e chissà che qualcuno non riesca a imparare la leggendaria mossa suprema: “Le quattrocento pedatone”.

E adesso basta indugiare: il Regno vi aspetta, appostato dietro un angolo e con il coltello tra i denti.

Nuove razze di Brancalonia

ANGELICATO



INCREMENTI DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Queste sei nuove razze ricevono degli incrementi di caratteristica che riflettono le peculiarità di ciascuna razza. Se però il giocatore desidera che il proprio personaggio sia originale e personalizzato, d'accordo con il Condottiero può ignorare il tratto Incremento dei Punteggi di Caratteristica e invece aumentare un punteggio di caratteristica a sua scelta di 2 e un altro di 1. Per esempio, nel caso di un personaggio Colapesce, in cui l'incremento dei punteggi di Caratteristica aumenta la Destrezza di 2 e la Costituzione di 1, il giocatore potrebbe decidere di aumentare invece la Forza di 2 e l'Intelligenza di 1. In ogni caso, non è possibile in questo modo aumentare un punteggio oltre 20.

Il lavoro del Padre Terno non è mai compiuto, e così neanche quello dei suoi servitori. È per questo che alcuni angeli decidono di prendersi una pausa dal servizio nelle corti celesti, con un breve periodo di riposo da trascorrere nel mondo terreno. Questo periodo, durante il quale il loro posto nel coro angelico resta vuoto, viene perciò chiamato *vacatio*. La sua durata, calcolata in rapporto a una prestazione lunga come l'eternità, può durare anche per decenni e spesso quanto una vita umana. Durante la *vacatio* un angelo assume forma umana e viene chiamato angelicato.

Gli angelicati abitano corpi molto simili a quelli degli umani, ma più belli e armoniosi, invigoriti da una luce interiore che concede loro diverse facoltà sovrumanne. Questi corpi sono però fragili come quelli umani. Hanno chiesto le ferie, ma spesso ottengono anche le ferite. Se un angelicato viene ucciso, dovrà aspettare del tempo per poter riprendere la sua *vacatio*: mesi, anni o secoli, secondo un calcolo inesplorabile ai comuni mortali chiamato il "volgere delle maree celesti".

Tutti gli angelicati amano vestire con colori chiari e sgargianti. Se ne incontrano di umili e di altezzosi, ma tutti sono scarsamente interessati ai dettagli della vita e possono apparire a tratti svangati e con la testa tra le nuvole. Dopotutto, sono in *vacatio*, e vorrebbero anche rilassarsi. La maggior parte degli angelicati è ligia al proprio dovere e attende la fine della *vacatio* per riprendere il servizio nelle corti celesti. Anche scesi in terra rispettano i dettami del Padre Terno, ma con risultati a volte sorprendenti per gli umani più bigotti: chi proviene da un regno di amore assoluto e comunione eterna fa fatica a comprendere perché non si tocca la roba o il coniuge d'altri, o qualsiasi altra proprietà.

A ben guardare, la maggior parte delle leggi secolari non ha senso per chi proviene dal Cielo e quindi capita di vedere angelicati unirsi a cricche di canaglie per lavori che possano essere considerati, stirando un po' le parole, "a fin di bene". Anche gli angeli mangiano fagioli, ma senza esagerare: se un angelicato si allontana dalla retta via al punto da compiere atti di ingiustificabile crudeltà, perde il diritto a tornare al fianco del Padre Terno. Conserva i suoi tratti angelicati, ma la sua *vacatio* si concluderà come quella di un qualsiasi mortale: con la vecchiaia e la morte.

Simpatici soprannomi: pennuti, puttini, angioletti, agnolotti, al bianche, cherubacci, serafischi, colombacci.

Nomi tipici maschili: Adriele, Asfacèle, Barachiele, Brufele, Chebabele, Cordiele, Ezechiele, Guacamele, Ismaele, Lattemiele, Orielle, Seimele, Serrachiele, Tamuele, Zaccariele.

Nomi tipici femminili: Abigalle, Betania, Candida, Clorina, Damarinda, Estèria, Macedna, Meliffa, Micaela, Rachele, Rutabella, Seracina, Tabitalìa, Zippora.



COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Gli angelicati sono un costante equivoco. Chi non è abituato ad averci a che fare si aspetta da loro un comportamento puro e integerrimo, ed è destinato a restare deluso perché si sa che anche la persona più ligia al dovere quando è in vacatio si lascia sempre un po' andare. Chi li conosce meglio, invece, ha imparato a trattarli come normali abitanti del Regno con un occhio di riguardo in più per la pulizia della coscienza.

A causa di questa natura ambigua, alcuni accettano gli angelicati con le loro momentanee imperfezioni terrene, mentre altri finiscono col considerarli solo ipocriti venuti sulla terra per divertirsi, fare un po' di cagnara con i peccatori, agguantare due ricordini e tornarsene a casa a sfoggiare l'abbronzatura. I malebranche, inutile a dirsi, sono quelli che mostrano più diffidenza nei confronti dei loro cugini giunti dalle Alte Sfere, ma il Regno è un luogo pieno di sorprese.



TRATTI DEGLI ANGELICATI

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Saggezza di un angelicato aumenta di 2 e quello di Carisma aumenta di 1.

Tipologia di Creatura. Un angelicato è un umanoide.

Età. Gli angelicati diventano terreni in un corpo dell'età che preferiscono. Da quel momento in poi invecchiano molto lentamente, fino al termine della loro vacatio. Questo smette però di essere vero se un angelicato viola in modo grave i dettami del Padre Terno. Un angelicato che commette degli atti crudeli, come uccidere senza motivo o infliggere dolore a un indifeso, rinuncia alla vita eterna e comincia a essere soggetto a vecchiaia e decadimento come un comune mortale (senza però perdere tutti gli altri tratti elencati).

Taglia. Gli angelicati hanno all'incirca la corporatura e l'altezza degli umani, ma sono ben proporzionati. Un angelicato è una creatura di taglia Media.

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

Cresciuto nella Luce del Padre Terno. L'angelicato dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione accecato su sé stesso e apprende il trucchetto *luce*, se già non lo possiede.

Testa tra le Nuvole. L'angelicato sottrae 5 al proprio punteggio di Percezione Passiva.

Privilegio da Rissa: Raccomandazione dall'Alto. Ispirati e toccati dalla grazia celeste, gli angelicati godono sempre di una protezione dall'alto, un divino occhio di riguardo. Se un colpo particolarmente violento dovesse essere diretto all'Angelicato, qualcosa si metterà casualmente in mezzo, che sia uno bocciale volante, la faccia di un malcapitato o uno strofinaccio penzolante. Quando un angelicato durante una rissa sta per subire due o più batoste inflitte da una mossa o da una saccagnata, non subisce invece alcuna batosta. Una volta utilizzato questo tratto, l'angelicato non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

Tratti Paradisiaci. Ogni angelicato è differente l'uno dall'altro e manifesta tratti particolari dovuti al proprio retaggio angelico. Ogni angelicato possiede due dei seguenti tratti:

- **Ali Celestiali.** L'angelicato dispone ancora di piccole ali, incapaci di consentire il volo, ma sufficienti a planare. Se l'angelicato è in grado di usare le sue ali mentre cade, non subisce danni da caduta.

- **Eco dell'Antico Splendore.** L'angelicato può usare la sua azione per emanare un'aura di pura energia celestiale che si propaga dal suo corpo e danneggia tutto ciò che gli sta intorno. Quando utilizza l'Eco dell'Antico Splendore, ogni creatura ostile entro un cubo di spigolo di 4,5 metri originato dall'angelicato deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (la CD è pari a 8 + il bonus di competenza dell'angelicato + il modificatore di Saggezza dell'angelicato). Se lo fallisce, subisce 2d6 danni radiosì, mentre se lo supera subisce soltanto la metà di quei danni. I danni aumentano a 3d6 al 6° livello. Una volta che l'angelicato ha utilizzato l'Eco dell'Antico Splendore, non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.



- **Resistenza alla Nequizia.** L'angelicato ha sviluppato una forte resistenza al male e a tutto ciò che proviene dagli inferi e dall'oltretomba. L'angelicato ottiene resistenza ai danni necrotici.
- **Aureola.** L'angelicato con un'azione sprigiona un cerchio di luce attorno al capo ed emana una luce celestiale per 1 minuto. L'aureola proietta luce intensa di colore dorato, bianco o celeste entro un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. Ogni creatura alleata, compreso l'angelicato, all'interno della luce intensa è sotto gli effetti dell'incantesimo *benedizione*. Dopo aver usato questo tratto, l'angelicato non può usarlo di nuovo prima di aver completato un riposo lungo.
- **Mani Benedette.** Le mani dell'angelicato sono benedette e con il loro tocco magico possono curare i feriti. L'angelicato conosce il trucchetto *salvare i morenti*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *cura ferite* una volta e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *ristorare inferiore* una volta e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando crea il personaggio).
- **Serafica Sicumera.** L'angelicato è difficile da spaventare. L'angelicato dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stesso.



BARATTO

In ogni borgo del Regno si racconta la storia di una famiglia che, per sfuggire alla fame, alla malattia o all'ira di un prepotente, ha stretto un patto con fate e folletti. Un semplice scambio, tra un neonato mortale e uno giunto dalle terre fatate, per ricevere un dono, un favore o qualche altro aiuto incantato.

È così che, in un mondo dove gli sconfinamenti tra il mondo terreno e quello fandonico sono cosa di tutti i giorni, capita che farfarelli, fanes e altri folletti appena nati finiscono a vivere tra gli umani: questi figli scambiati prendono il nome di baratti. Una volta siglato lo scambio, con patti e contropatti fatati, non si torna più indietro.

Il baratto comincia la sua vita giovanissimo nella famiglia d'adozione, umile o nobile che sia, e viene cresciuto dai suoi nuovi genitori, a volte con amore e altre volte con risentimento. Alcuni guidano e crescono il piccolo o la piccola come un figlio o una figlia propria, altri lo ignorano e altri ancora scelgono di abbandonarlo. Quale che sia il suo destino, il giovane baratto è ormai un mortale e come tale cresce e diventa adulto, pur mantenendo molti tratti fisici di un folletto, compresa la statura.

In età adulta i baratti raggiungono il metro, o anche meno, e hanno un aspetto che mescola i tratti dell'umano e del folletto: c'è chi ha la pelle di colori inconsueti, chi le orecchie appuntite, occhi simili a quelli di un gatto o di un uccello, o tutte queste cose insieme. I baratti conservano delle capacità straordinarie che discendono dalla loro origine fatata, ma nel cuore sono ormai affini agli umani, di cui condividono le debolezze e i vincoli terreni.

Simpatici soprannomi: bazzevoli, carabattoli, fanfaroni, farfarelli, girati, malandrini, scambiati, trovatelli, vanverini, orecchie-a-punta.

Nomi tipici: I baratti appaiono di notte nelle culle e non portano con sé il nome d'origine. Per questo, nelle famiglie umane ricevono spesso il nome del neonato con cui sono stati scambiati, altre volte un normale nome umano e più raramente un nome che, alle orecchie del padre e della madre, rispecchia l'origine fatata, come Ariel, Guizzo, Oberon o Tempestilla.

COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Nessuno ce l'ha davvero con i baratti, e nessuno si fida davvero di loro. Sebbene siano spesso adulti con decenni alle spalle, i baratti sono visti come fanciulli: di buon occhio, presenze positive e gioiose in grado di rallegrare una festa, ma nessuno affiderebbe loro mezzo petecchione bucato.

Molte cricche decidono di avvalersi dei servigi di un baratto, ma non è certo a lui che si farà portare il sacco con il malloppo a lavoretto concluso.



TRATTI DEI BARATTI

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un baratto aumenta di 2 e quello di Destrezza aumenta di 1.

Tipologia di Creatura. Un baratto è un umanoide.

Età. Un baratto raggiunge la maturità tra i 14 e i 16 anni e raramente vive più a lungo di 60 anni.

Taglia. Un baratto può essere alto da 0,8 a 1,3 metri e pesare tra i 20 e i 40 kg. Un baratto è una creatura di taglia Piccola.

Velocità. La velocità base sul terreno di un baratto è di 7,5 metri.

Resistenza alla Magia. Un baratto dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

Essenza Magica. Un baratto ha competenza nell'abilità Arcano.

Deboluccio. A causa della sua corporatura minuta un baratto subisce svantaggio alle prove di Forza (Atletica).

Scurovizione. A causa della sua origine fandonica, un baratto beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un baratto in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in condizione di luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Privilegio da Rissa: Fato dei Dentini. Con un'azione durante una rissa, il baratto può cercare di colpire l'avversario con un gancio secco, effettuando una saccagnata. Se il colpo va a segno, infligge 1 batosta aggiuntiva e fa saltare 1d4 denti al bersaglio. Dopo di che il baratto dovrebbe lasciargli un soldino sotto il cuscino, giusto? Al contrario! Immediatamente dopo averlo colpito, il baratto sottrae al bersaglio anche un petechione per ogni dente saltato. Una volta utilizzato questo tratto, il baratto non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

Nato dalla Fandonia. Ogni baratto porta in sé dei residui di magia che lo rendono unico, o quasi. Ogni baratto possiede uno dei seguenti tratti:

- **Va' Che Roba!** Il baratto è in grado di ingannare i sensi di chi ha davanti, evocando ombre e miraggi dal mondo delle fate. Il baratto conosce il trucchetto *illusione minore*, che può lanciare senza bisogno di componenti materiali. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *luminescenza* una volta, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *trama ipnotica* una volta, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto è Carisma.

- **Ora Ci Sono, Ora No!** Il baratto ha una propensione per lo scherzo e la marachella che gli permette di scomparire e riapparire. Con un'azione bonus può teletrasportarsi magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 12 metri e che esso sia in grado di vedere. Il baratto può usare questo tratto un numero di volte pari al bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.
- **Occhio Pannocchio!** Il baratto ha conservato i sensi di una creatura fatata. Ottiene competenza nell'abilità Percezione e può trasmettere telepaticamente idee, emozioni e immagini semplici a qualsiasi creatura situata entro 18 metri da lui e che sia in grado di comprendere un linguaggio.
- **Prova a Prendermi!** Il baratto può scivolare nelle maglie che separano il mondo degli uomini da quello delle fate, nascondendosi alla vista. Con un'azione bonus, il baratto diventa magicamente invisibile fino all'inizio del suo turno successivo o finché non effettua un attacco o un tiro per i danni o non costringe qualcuno a eseguire un tiro salvezza. Mentre è invisibile, ogni oggetto che il baratto indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui. Il baratto può usare questo tratto un numero di volte pari al bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.
- **Qua la Zampa!** Il baratto è in grado di assumere la forma di un piccolo animale. Con un'azione può trasformarsi in un animale con le caratteristiche di un gatto o di un tasso. Le sue statistiche di gioco, a eccezione della taglia e della velocità, non cambiano. Ogni oggetto che indossa si trasforma insieme a lui, ma non quelli che trasporta. Rimane nella nuova forma per 1 ora o finché non usa un'azione per tornare alla sua forma naturale o finché non muore. Il baratto può usare questo tratto un numero di volte pari al suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.
- **Non Mi Hai Fatto Niente!** Il baratto è in grado di sprigionare un'onda di pura Fandonia che lo protegge dai pericoli. Quando il baratto subisce dei danni, può usare la sua reazione e tirare un d8. Aggiunge il suo modificatore di Carisma al numero ottenuto e sottrae il totale ai danni subiti. Il baratto può usare questo tratto un numero di volte pari al suo bonus di competenza e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.



COLAPESCE

L'origine dei colapesce è oscura come un fondo abissale. Nessuno sa come siano nati, neanche loro stessi. Forse sono umani che, per amore dell'acqua o per familiarità con essa, hanno lentamente acquisito le caratteristiche più adatte a viverci, o forse sono marinai e pescatori salvati dall'anneggiamento da un potere fandonico o dalla benedizione di un Santo del Soccorso. Forse sono figli ibridi di umani e sirene, alterazioni gorgoniche generate dalla Tetra Tossina o creazioni dello scellerato dio marino Polpeidone. Dapprima apparsi qua e là come singoli individui, oggi hanno cominciato a riunirsi in comunità, anche dette banchi, e a riconoscersi come popolo del mare. Dopotutto il pesce grande mangia il pesce piccolo, a meno che il pesce piccolo non abbia molti fratelli.

I colapesce ignorano la loro origine e non hanno religione, ma credono tutti nell'esistenza di un primo della loro specie, un giovane tuffatore di Zagara noto come "Nicola il Pesce", che per primo apprese il segreto della vita sotto le onde. A una certa distanza sono indistinguibili da umani di corporatura snella e muscolosa, ma da vicino hanno alcuni tratti inconfondibili: sono completamente glabri, se non per i capelli spesso fluenti e di colori verdi, bianchi e azzurri, insoliti per un umano di terra; hanno solitamente un colorito molto pallido e diafano, spesso dai riflessi perlacci, eburnei o rosa-ti; ai lati del collo, proprio sotto le orecchie, hanno piccole branchie che si dischiudono sott'acqua, permettendo di respirare anche durante l'immersione.

Capita a volte che i colapesce formino bande aquatiche non aperte alle altre razze, chiamate "paranze", ma è altrettanto frequente che si uniscano a cricche di terragnoli. In acqua mal sopportano i vestiti, e scelgono in genere un equipaggiamento leggero, poco più di quanto si possa tenere in mano o legarsi alla cintura. Fuori dall'acqua, invece, hanno ormai imparato a adeguarsi alle abitudini degli "asciutti".

Se accettano abiti e usanze della terraferma, però, lo fanno per quieto vivere: mari e fiumi sono e restano la grande casa a cui tornare non appena possibile.





Simpatici soprannomi: Uomini pesce, profumati, anguilloni, pescinbrodo, sardine con le gambe, marcioni, salsedinosi, sguisci, chiappepelate.

Nomi tipici maschili: Asso, Bavoso, Ghiozzo, Gimbo, Mafrone, Nestrumo, Oceanino, Riomer, Sguiscio, Sgombruso.

Nomi tipici femminili: Alga, Aletta, Anemone, Annalisa, Coda, Ghiozza, Marea, Nasella, Ondina, Spuma, Tempesta, Triglia, Ursula.

Cognomi e appellativi vari: I colapesci non hanno veri e propri cognomi, ma spesso usano i nomi dei fiumi, dei laghi e dei mari di provenienza.

COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

I primissimi colapesci, attestati nel mondo arcaico tra i portenni e i draconiani, erano considerati al pari di "figli delle divinità marine": esseri prodigiosi, benedetti (o maledetti) dai numi, da trattare con rispetto ma da una certa distanza. In tempi più recenti, la loro maggiore diffusione (benché rimangano comunque una minoranza rara, soprattutto lontano dalle coste) li ha resi meno malvisti al punto che al giorno d'oggi la loro natura è accettata in tutto il Regno come quella dei Dotati.

In molte località marittime i colapesci si mescolano alle popolazioni locali di marinai e pescatori, dai quali sono rispettati e ammirati come provetti tuffatori, cacciatori di squali e pescatori di spugne, perle e coralli. D'altra parte, la promiscuità tra gente di terra e d'acqua è aumentata e non è infrequente avere un cognato o una cognata colapesce. Al di fuori delle regioni marinare, invece, è ancora possibile che i colapesci risultino estranei e finiscano per essere scacciati come esseri inquietanti o presagi funesti.

In cricche e bande di canaglie che si muovono in prevalenza tra coste, isole, fiumi e laghi, questi figli dell'acqua sono un'ottima risorsa e molto apprezzati, ma sempre a qualche metro di distanza. Perché, è inutile girarci intorno, resta sempre quel piccolo problema: i colapesci puzzano, costantemente, di pescato dell'altro giorno.

TRATTI DEI COLAPESCI

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Destrezza di un colapesce aumenta di 2 e quello di Costituzione aumenta di 1.

Tipologia di Creatura. Un colapesce è un umanoide.

Età. Le aspettative di vita di un colapesce sono identiche a quelle di un umano, anche se i colapesci che prediligono il mare aperto in cerca di sfide e tesori hanno una mortalità più alta e sembrano invecchiare precocemente.

Taglia. Un colapesce è alto di solito tra 1,5 e 2 metri e ha una struttura fisica tonica, snella e vigorosa. È una creatura di taglia Media.

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

Anfibio. Un colapesce è in grado di respirare in aria e in acqua.

Sguisciante. Un colapesce dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

Istinto Primordiale. Un colapesce ha competenza nelle abilità Percezione e Sopravvivenza.

Cos'è Questa Puzza? Il colapesce emana quell'olezzo di pescheria tipico delle creature del mare, specie dopo che ha trascorso qualche ora fuori dall'acqua. Il colapesce subisce svantaggio alle prove di Carisma (Intrattenere) e Carisma (Persuasione) effettuate su ogni creatura situata entro 3 metri da lui e che sia in grado di percepire la sua puzza.

Tutt'Uno con il Mare. Un colapesce può comunicare concetti semplici tramite gesti e suoni a qualsiasi creatura che abbia una innata velocità di nuotare. Esse sono in grado di capirlo e lui è in grado di comprendere messaggi semplici di risposta.

Scurovisione. Un colapesce, abituato a muoversi nell'oscurità dei mari, beneficia di una vista superiore nell'oscurità e nelle condizioni di luce fioca. Un colapesce in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in condizione di luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Privilegio da Rissa: Come una Anguilla. Un colapesce durante una rissa ottiene un bonus di +1 alla CA.



GOBBO

Basso di statura, ispido e peloso, con gambe arcuate e andatura sbilenco, sgradevole di volto con arcate pronunciate e naso bulboso. Irascibile e rancoroso, facile all'improperio e al taccheggio, violento e scorretto, robusto quando si incassa e svelto quando si scappa, animato da una voglia inestinguibile di offendere, infangare, rovinare e distruggere. In poche parole, il mascalzone che ogni cricca vorrebbe nei propri ranghi.

L'origine dei gobbi si perde nella notte dei tempi. Certi sapientoni pensano che siano arrivati dal lontano nord, dove i loro antenati si facevano chiamare gobbelin e avevano la pelle verdognola. Tra i meno istruiti circola invece l'assunto che un gobbo sia semplicemente un umano trasformato dal suo eccezionale rancore verso tutto e tutti. La passione per la rovina, a fatti o con parole, è ciò che più di tutto accomuna queste creature. Un gobbo è un tale concentrato di energie negative che con la sua sola presenza può portare jella e iattura.



I gobbi sono rari, anche se si dice che una grande città sotterranea nelle profondità dei Monti della Corona ne raccolga a centinaia. Qui i gobbi più scontrosi, pur di non vivere tra gli umani, si sarebbero raccolti al servizio del Re (o forse della Regina) dei Gobbi. I più avvezzi a vivere con gli altri, invece, possono essere incontrati in ogni angolo del Regno, in genere dediti a piccoli e grandi misfatti. Si dice anche che ne esistano di più grossi e infami chiamati hobgobbi.

Che siano alti o bassi, rurali o cittadini, tutti i gobbi tendono a essere attratti da ogni cosa che luccica e la loro rapidità di mano, unita a una rabbia inestinguibile, fa sì che siano canaglie rispettate e temute. Nessuna cricca si lascerà sfuggire l'opportunità di arruolare un gobbo, e se ne pentirà subito dopo.

Simpatici soprannomi: calibani, gobbellini, bellezze, cime, altezze-mezze-bellezze, tignosi, secchietti, rosiconi

Nomi tipici: Brac, Burp, Cic-ciac, Clomp, Crash, Erc, Gnac, Grol, Prot, Qaz, Rum, Sbarf, Sgrunt, Ufar, Yop, indipendentemente dal sesso.

COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Tanti abitanti del Regno reagiscono alla vista di un gobbo con disprezzo e disgusto, si lasciano prendere dalla tentazione di deriderlo e si ritrovano immancabilmente sommersi da una valanga di insulti. I più scaltri, invece, hanno imparato che un gobbo si lascia in pace. Quelli ancora più scaltri, in-

fine, sanno che un gobbo, portato dalla propria parte, rappresenta una preziosa fonte di botte, taccheggio e impropri. E più sono piccoli più sono incazzati, o almeno così si dice. A bassa voce. Quando non c'è un gobbo che ascolta.

TRATTI DEI GOBBI

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un gobbo aumenta di 2 e quello di Destrezza aumenta di 1.

Tipologia di Creatura. Un gobbo è un umanoide.

Età. Un gobbo raggiunge la maturità tra i 14 e i 16 anni e raramente vive più a lungo di 60 anni.

Taglia. Un gobbo può essere alto da 1 a 1,8 metri, a seconda che la sua postura sia più o meno incurvata, e pesare da 35 fino a 75 kg. Un gobbo è una creatura di taglia Media o Piccola (il giocatore stabilisce la taglia quando sceglie questa razza).

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

Ladro Nato. Un gobbo ha competenza nelle abilità Furtività e Rapidità di Mano.

Scurovizione. Un gobbo è abituato alla vita sotterranea. Un gobbo in condizioni di luce fioca può vedere fino a 18 metri come se si trovasse in condizioni di luce intensa e nell'oscurità come se si trovasse in condizione di luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Picchi di Cazzimma. Quando un gobbo infligge danni a una creatura con un attacco con arma, può infliggere danni extra alla creatura con quell'attacco. I danni extra equivalgono al livello del gobbo. Un gobbo può usare questo tratto un numero di volte pari al suo bonus di competenza, non può utilizzarlo più di una volta per turno e recupera tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

Volgare come il Letame. Poiché ama utilizzare il turpiloquio per offendere chiunque senza alcuna remora, un gobbo ha competenza nell'abilità Intimidire, ma subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).

Gufaggine. Quando una creatura situata entro 9 metri dal gobbo ottiene un 20 a un tiro per colpire, a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza, un gobbo può usare la sua reazione e imporle di ripetere il tiro del dado e usare il nuovo risultato. Dopo aver utilizzato questo tratto, il gobbo non può più utilizzarlo finché non completa un riposo lungo.

Privilegio da Rissa: Jella e Iattura. Durante una rissa, quando una creatura effettua un tiro per colpire contro di lui, il gobbo può usare la sua reazione per infliggere svantaggio a quel tiro. Il gobbo può decidere di usare questo privilegio dopo che la creatura ha effettuato il suo tiro, ma prima che il Condottiero dichiari se il tiro per colpire abbia avuto successo o meno. Una volta utilizzato questo tratto, il gobbo non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.





SEGNATO

I segnati sono umani nati con pesanti alterazioni del corpo di natura portentosa. Maledetti dalle streghe o dalle cosche fatate, marchiati dall'empietà di un demone o piagati per condanna delle schiere angeliche, i segnati sono la controparte dannata e sinistra dei dotati. Mentre un Dono ricevuto è una benedizione, un Segno invece è un marchio per chi lo porta, e lo trasforma in un reietto, temuto ed evitato.

Marchi arcagni, ustioni e altre piaghe, stranezze agli occhi o alle mani, portentosità al di fuori del comune: i Segni possono assumere qualsiasi aspetto, ma sono sempre ambivalenti. Da una parte sono tracce indelebili dell'origine oscura di chi li porta e dall'altra conferiscono facoltà occulte e fuori del comune. Nonostante questa origine, però, i segnati possono seguire qualsiasi inclinazione personale e caratteriale, scegliendo tanto di sprofondare nella malvagità quanto di redimersi con una vita dedicata ad aiutare gli altri; o semplicemente, possono decidere di farsi i fatti loro.



Mentre i tratti dei Personaggi Giocanti segnati sono stabiliti nei paragrafi che seguono, il Condottiero non deve esitare a creare Personaggi Non Giocanti con marchi anche molto particolari che diano caratteristiche fuori dal comune come immortalità, telepatia o attacchi devastanti. Il Condottiero deve sentirsi libero di sfruttare il Segnato come expediente narrativo, creando mutazioni uniche e imprevedibili per i giocatori.



Simpatici soprannomi: Segnacci, toccati, malocchi, marniati, stigmini.

Nomi tipici: Gli stessi degli umani, ma a volte vengono nominati con epitetti legati alle loro peculiarità e stranezze: Beccone per un segnato con un grosso naso a punta, Stella per una segnata con una voglia a forma di stella sul volto, Bellidenti per un segnato con i denti da asino, Occhiblu per una segnata con gli occhi di un azzurro innaturalmente chiaro, e così via.

COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Un brutto pregiudizio portava, fin dai tempi antichi, a considerare i segnati come individui riprovevoli, da cui stare ben alla larga, perché gli si attribuiva un contatto con le forze infernali, una punizione inflitta da una strega, o una condanna da parte della divinità; e se effettivamente questa commissione che dava vita a un Segno era spesso vera, non era per forza cercata e voluta. Questo biasimo senza appello portava una serie di guai non indifferenti e un destino segnato, per l'appunto.

Oggi questo tipo di visione negativa si è andata attenuando: come per tutte le canaglie, è evidente che la storia di un segnato possa essere fatta di luci, oltre che di ombre, e che aver subito un marchio non significhi avere un'indole irrimediabilmente nera (anche se c'è chi ancora teme possa portare sventura). Dunque, ora non sono poche le cricche che accettano di portare con sé un segnato per avvalersi dei suoi particolari servigi.

TRATTI DEI SEGNATI

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Carisma di un segnato aumenta di 2 e un altro punteggio di caratteristica a sua scelta aumenta di 1.

Tipologia di Creatura. Un segnato è un umanoide.

Età. Sempre come capita a un dotato, anche le aspettative di vita di un segnato possono variare rispetto a quelle di un umano. A volte il Segno consuma le energie vitali molto più velocemente del normale, altre volte le preserva più a lungo.

Taglia. Un segnato è una creatura di taglia Media.

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

Legame con il Segno. Ogni segnato impara a convivere con il proprio Segno e riesce a trarne dei vantaggi peculiari, sempre diversi da individuo a individuo. Il segnato ottiene competenza in due delle seguenti abilità a sua scelta: Arcano, Inganno, Intuizione, Percezione.

Cicatrice del Segno. Il segnato è stato temprato dal suo marchio nello spirito e nel carattere: dopo quello che ha già passato, le insidie comuni gli appaiono solo come fastidi. Il segnato dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato o spaventato su se stesso.

Riconoscibile. Il marchio imposto al segnato lo rende spesso fuori dalla norma, a volte inquietante, spesso perturbante, distogliendo l'attenzione da ciò che dice. Il segnato subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) e Carisma (Intrattenere), ma dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire).

Privilegio da Rissa: Prendi il mio stigma! Il segnato mostra il proprio Segno in tutta la sua potenza e lo usa per cogliere alla sprovvista l'avversario. Con un'azione bonus, il segnato prende di mira un partecipante alla rissa e il bersaglio è affascinato dal segnato fino all'inizio del turno successivo del segnato. Una volta utilizzato questo tratto, il segnato non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.

Tratti dei Segnati. Ogni segnato è differente dall'altro e manifesta tratti particolari dovuti all'alterazione che ha ricevuto. Ogni segnato possiede solo uno dei seguenti tratti:



- **Segno del Diavolo.** Il Segno ricevuto è un'ustione con la forma di una zampa impressa sul corpo, in punti più o meno visibili, ed è la traccia di un patto siglato con un arcidiavolo o con uno dei suoi emissari dai genitori di chi la porta. Il segnato conosce il trucchetto *produrre fiamma*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *intimorire infernale* una volta e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *paura* una volta, senza bisogno di componenti materiali e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questa razza).

- **Segno della Megera.** Il Segno impresso è il marchio di qualche strega, fattucchiera o befanazza. Appare come una zona di colore estremamente diverso dal resto della pelle, di solito sul petto o sulla schiena all'altezza del cuore, con la forma di una falce di luna. Il segnato conosce il trucchetto *beffa crudele*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *anatema* una volta, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *scagliare maledizione* una volta, senza bisogno di componenti materiali e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi



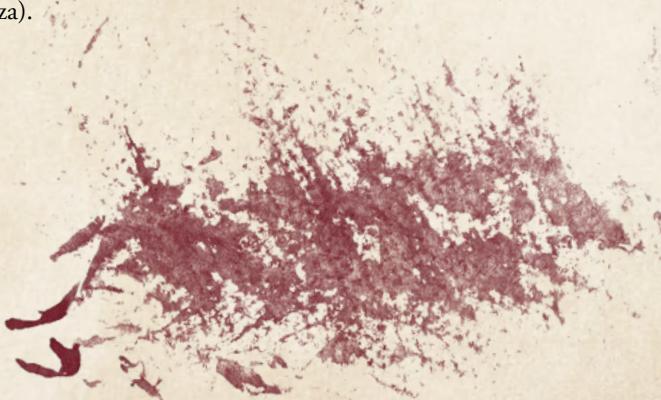
usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questa razza).

- **Segno dell'Angelo.** Il Segno impresso dalle schiere angeliche è di solito localizzato nelle mani o sulla fronte e appare come una piaga profonda, che in alcuni casi può forare l'intero palmo e in altri assume la forma di un sigillo angelico. In entrambi i casi, queste stimmate, seppure estremamente evidenti, non sono debilitanti. Il segnato conosce il trucchetto *salvare i morenti*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *purificare cibo e bevande* una volta, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *rimuovi maledizione* una volta, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questa razza).

- **Segno della Fandonia.** Il Segno è una modificazione fisica evidente, causata dalla maledizione o dallo sdegno di qualche dispettoso membro delle corti fatate, come il naso lungo una spanna, gli occhi di due colori diversi, capelli fatti d'erba, di fieno o di viticci, peli delle orecchie che ricrescono ogni giorno o la lingua di un colore sgargiante. In tutti questi casi, il Segno imposto non modifica le caratteristiche del personaggio, ma è solo evidente a chi lo osserva. Il segnato conosce il trucchetto *taumaturgia*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *camuffare sé stesso* una volta, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *immagine maggiore* una volta, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questa razza).

- **Segno del Pesce Diavolo.** Il Segno impresso sul personaggio è una deformità fisica di origine abissale e gorgonica, proveniente dalla natura necrotica del pesce diavolo e della progenie della Tetra Tossina. Tale modificazione si manifesta in genere come un tratto animalesco: schiena incartata e coperta di pelo ispidi, occhi da rana, muso da porco, orecchie da asino, ma in ogni caso non si raggiungono mai delle alterazioni tanto gravi da modificare le caratteristiche del personaggio. Il segnato conosce il trucchetto *fotto acido*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *vita falsata* una volta, senza bisogno di componenti materiali e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *respirare sott'acqua* una volta, senza bisogno di componenti materiali e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questa razza).

- **Segno della Morte.** Il Segno impresso nel corpo del personaggio è quello di Sorella Morte, la Trista Mietitrice, e appare spesso come un teschio marchiato sul volto, sulla nuca o sul torace. Il Segno indica qualcuno che è particolarmente gradito alla Morte stessa, per motivi che possono essere i più vari, e che quindi la Secca non ha voglia di mietere troppo presto. Il segnato conosce il trucchetto *tocco gelido*. A partire dal 3° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *infliggi ferite* una volta, senza bisogno di componenti materiali e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. A partire dal 5° livello, con questo tratto può lanciare l'incantesimo *parlare con i morti* una volta, senza bisogno di componenti materiali e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questi incantesimi usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato. La caratteristica da incantatore per lanciare tali incantesimi con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questa razza).



VITRUVIANO

Durante l'Impero Draconiano, la Summa Machinista Vitruvia immaginò un uomo costruito dall'uomo. Secoli più tardi, l'unione della sublime arte dei congegneri di Torrigiana e Tarantasia, degli studi sul moto perpetuo di Marcantone Zimarra, delle capacità artigianali vortigane dedicate all'artiglieria e delle applicazioni tecniche degli apparecchi di Anonimo Cardiano di Pavida, ha permesso di realizzare le meraviglie umanoidi chiamate comunemente vitruviani. Il primo prototipo di "uomo artificioso" funzionante fu realizzato dalla geniale marionetta Legnardo da Sguinci, che proseguì poi col produrne circa un centinaio nel suo laboratorio di Fioraccia.

Un vitruviano è costruito con legno, cuoio, corda, cera e vetro, è mosso da ingranaggi e gangheri, valvole e pulegge, percepisce il mondo tramite sofisticati strumenti in grado

di imitare i sensi umani ed è animato da un motore che rappresenta una meraviglia nella meraviglia: il *cardine*, una macchina a moto perpetuo basata su flussi di aria, di acqua e di sfere metalliche attratte all'infinito dalla forza di gravità e fatte passare attraverso pompe di sollevamento, minuscole ruote idrauliche e tubi perennemente sbilanciati.

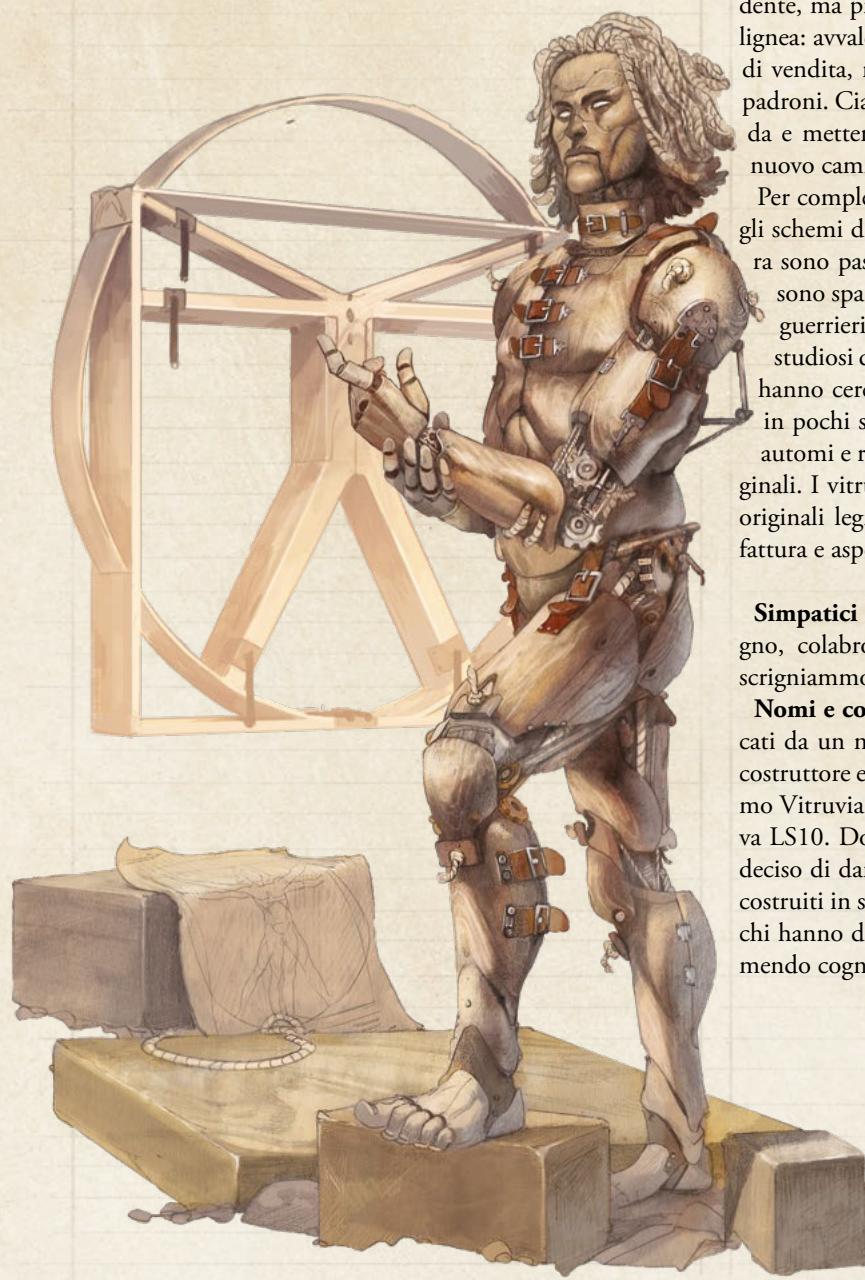
Se il cardine batte nel petto, nella testa ronza invece il *poligono galvanico*: un organo cerebrale artificiale alimentato da energia galvanica (dal nome del celebre cavaliere Galvano che per primo, trovatosi senza destriero, avrebbe imparato a imbrigliarla). Grazie a esso il vitruviano può ragionare, apprendere e sviluppare una personalità emergente, proprio come un essere vivente.

Dopo aver costruito e venduto più di cento vitruviani, Legnardo però prese una decisione apparentemente sorprendente, ma più che logica se si considera la sua stessa natura lignea: avvalendosi di una nota inserita ad hoc nel contratto di vendita, riuscì ad affrancare tutti i suoi automi dai loro padroni. Ciascun vitruviano poteva prendere la propria strada e mettere a frutto tutto ciò che aveva imparato in un nuovo cammino di vita di sua elezione.

Per completare l'opera, Legnardo decise anche di bruciare gli schemi di costruzione (o così raccontò in giro). Da allora sono passati diversi anni, durante i quali i vitruviani si sono sparsi in ogni canto del Regno. Sono diventati abili guerrieri o scaltri mercanti, spawaldi seduttori e perfino studiosi delle forze arcagne. Nel mentre molti congegneri hanno cercato di replicare "il miracolo" di Legnardo, ma in pochi sono riusciti a mettere insieme più di due o tre automi e raramente di perfetta fabbricazione come gli originali. I vitruviani più recenti, seppur funzionanti come gli originali legnadeschi, sono senz'altro più grossolani come fattura e aspetto.

Simpatici soprannomi: aggeggi, baracchini, bighe di legno, colabrodi, cricchetti, trabiccoli, carrette, manichini, scrignammolla, uforobbosi, goldracchi.

Nomi e cognomi tipici: I primi vitruviani erano identificati da un numero di serie composto dalle iniziali del loro costruttore e da un numero progressivo. Per esempio, il decimo Vitruviano costruito da Legnardo da Sguinci si chiamava LS10. Dopo l'Affrancamento, però, la maggior parte ha deciso di darsi un normale nome da Umano e anche quelli costruiti in seguito hanno conservato quest'usanza. Non pochi hanno deciso di onorare il proprio padre putativo assumendo cognomi come "Di Legna" o "Legnardoni".





COME SONO VISTI DALLE ALTRE RAZZE

Come ogni novità, anche i vitruviani vennero accolti dalla gente comune come una minaccia. Alcuni erano convinti che avrebbero rubato il lavoro alla povera gente onesta, altri che sarebbero insorti e avrebbero schiavizzato i loro vecchi padroni. Dopo l’Affrancamento, però, divenne subito chiaro a tutti che anche questi strani automi, come tutti gli altri abitanti del Regno, non avevano un gran voglia di lavorare, e che come chiunque altro andavano giù in una rissa con due schiaffoni ben assestati. A poco a poco dalla paura si passò a una più innocua diffidenza.

Oggi i vitruviani, che rimangono abbastanza rari, si possono trovare in tutto lo Stivale. Sono guardati con sgomento, sospetto o ammirazione, ma non più di quanto accada agli Inesistenti o agli Arcimboldi. E c’è ancora chi non crede che la natura di un vitruviano possa essere puramente tecnologica, e preferisce spiegare l’automazione con la stregoneria o la Fandonia. Questo non ha impedito ai vitruviani più intraprendenti di arruolarsi in una compagnia di ventura o in una cricca di canaglie, dove il più delle volte vengono accettati con un’alzata di spalle e due frasi bofonchiate su queste nuove diavolerie.

TRATTI DEI VITRUVIANI

Incremento dei Punteggi di Caratteristica. Il punteggio di Costituzione di un vitruviano aumenta di 2 e un altro punteggio di caratteristica a scelta aumenta di 1.

Tipologia di Creatura. Un vitruviano è un costrutto.

Età. Un vitruviano nasce già nella sua forma definitiva ed essendo una macchina deve preoccuparsi meno dell’età e più dello stato di manutenzione. Non si sa quanto durino di preciso e nessuno ne ha mai visto morire uno di obsolescenza, ma solo di smantellamento. Un vitruviano è immune agli effetti di invecchiamento magici.

Taglia. L’aspetto di un vitruviano dipende solo dai materiali di costruzione e dalla progettazione, ma in genere le dimensioni sono quelle di un umano medio composto interamente di legno, cuoio, vetro, ferro e altri metalli più rari; a volte qualche rubino tra gli ingranaggi, ma nessun vitruviano lo andrà a sbandierare in giro. Un vitruviano è una creatura di taglia Media.

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

Costruito per un Compio. Un vitruviano ottiene competenza con un’arma o uno strumento a sua scelta.

Io Sono Vivo! Pur essendo un costrutto, un vitruviano è così sofisticato da equivalere a un essere vivente e non un semplice agglomerato di oggetti, e come tale è considerato. Per questo il riposo, le forme di guarigione magica e l’abilità Medicina hanno sul vitruviano gli stessi benefici che hanno sugli humanoidi. Sempre per lo stesso motivo, gli incantesimi che hanno effetto su semplici oggetti, come *riparare*, non hanno effetto sul vitruviano.

Aggiustarsi. Finché non vengono distrutti il *cardine* e il *poligono galvanico*, un vitruviano è in grado di ripararsi con facilità, aggiungendo 1d8 al suo numero massimo di Dadi

Vita che può spendere al termine di un riposo breve. Recupera i Dadi Vita spesi quando completa un riposo lungo.

Tecnologico ma Sempre Legno. Un vitruviano è dotato di vulnerabilità ai danni da fuoco. Inoltre, a causa dei numerosi e delicati ingranaggi che lo compongono, deve fare particolarmente attenzione in presenza della sabbia e considera ogni terreno sabbioso come terreno difficile.

Costrutto di Legno. Un vitruviano è un costrutto animato da un meccanismo interno e per questo ottiene i seguenti benefici:

- Un vitruviano possiede resistenza ai danni da veleno e dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione avvelenato su se stesso.
- Un vitruviano non necessita di mangiare, bere o respirare.
- Un vitruviano è immune alle malattie (fatta eccezione per le malattie del legno).
- Un vitruviano non ha bisogno di dormire e non può essere addormentato tramite la magia.

Modalità di Stasi. Un vitruviano può completare un riposo breve in 5 ore, trascorrendo queste ore immobile, in uno stato inattivo, durante il quale resta cosciente.

Matrice di Moto Perpetuo: Infaticabile. Un vitruviano ha un nucleo interno a moto perpetuo, creato dalla sapienza dei mastri congegneri che lo hanno montato, che gli permette di non sentire la fatica come un normale essere umano. Un vitruviano ignora i malus derivanti dal primo livello di indebolimento.

Struttura di Legno. Un vitruviano è composto da legno, corde e cuoio, materiali che lo proteggono dagli attacchi. Quando non indossa un’armatura, la sua CA base è di 12 + il suo modificatore di Destrezza. Mentre il vitruviano usa la sua Struttura di Legno, i benefici dello scudo si applicano normalmente.

Pugni nelle Mani. Ogni vitruviano è stato costruito per potersi difendere in caso di aggressione o tentativi di rapimento, e si può davvero ben dire che ha i pugni nelle mani! Può usare i propri pugni di legno rinforzato per infliggere dei colpi senz’armi. Quando il colpo va a segno, infligge 1d4 + il suo modificatore di Forza di danni contundenti, al posto dei danni contundenti tipici di un colpo senz’armi.

Privilegio da Rissa: Caricato a Molla. Il vitruviano carica una propria molla interna per effettuare un colpo devastante. Con un’azione durante una rissa il vitruviano può effettuare una saccagnata utilizzando il proprio pugno caricato al massimo. Se il colpo va a segno, infligge 1 batosta aggiuntiva e la condizione prono al bersaglio. Una volta impiegato questo tratto, un vitruviano deve ricaricarlo e non può più utilizzarlo fino al termine della rissa.



Nuovi Talenti Brancalonici

Questi nuovi talenti brancalonici si aggiungono agli altri già pubblicati e sono a disposizione per tutti i personaggi di Brancalonia.

FANDOMINIO

Prerequisito: Baratto

Alcuni baratti conservano o ristabiliscono un legame particolarmente stretto con la loro origine fandonica che permette loro di padroneggiare con ancora più maestria le abilità derivanti dalla natura fatata.

- **Va' Che Roba!** In aggiunta agli incantesimi già conferiti da Va' Che Roba!, il baratto può lanciare l'incantesimo *immagine maggiore* una volta con questo tratto, senza bisogno di componenti materiali, e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questo incantesimo usando gli slot incantesimi a sua disposizione del livello appropriato.
- **Ora Ci Sono, Ora No!** Subito dopo che il baratto ha usato questo tratto, ogni creatura che il baratto può vedere e che si trova entro 1,5 metri da esso deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD 8 + il bonus di competenza del baratto + il modificatore di Carisma del baratto), altrimenti è affascinata dal baratto per 1 minuto o finché non subisce danni.
- **Occhio Pannocchio!** I sensi del baratto sono amplificati e gli conferiscono nuove capacità. Il baratto raddoppia il suo bonus di competenza in tutte le prove di Saggezza (Percezione) e la gittata per trasmettere teleaticamente idee, emozioni e immagini semplici aumenta a 36 metri, inoltre ogni creatura che sia in grado di comprendere un linguaggio può replicare al baratto con un'idea, un'emozione o un'immagine semplice.
- **Prova a Prendermi!** Il baratto impara a scivolare tra le maglie dei mondi con ancora più maestria. Con un'azione, il baratto diventa magicamente invisibile per 1 minuto. Mentre è invisibile, ogni oggetto che il baratto indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui. Una volta utilizzata questa capacità, il baratto non può più utilizzarla finché non completa un riposo lungo.
- **Qua la Zampa!** Quando utilizza questo tratto, il baratto può trasformarsi anche in un gufo oppure in una rana.
- **Non Mi Hai Fatto Niente!** Quando il baratto usa questo tratto tira un d8 aggiuntivo quando subisce dei danni.

FIGLIO DI MARZINGA

Prerequisito: Vitruviano

Il vitruviano è stato costruito (o si è fatto perfezionare) in modo da essere più forte o resistente del comune, e con delle speciali apparecchiature fissate agli avambracci che gli permettono di scagliare i propri pugni come proiettili. L'appellativo deriva dal leggendario Marzinga, un prototipo di vitruviano gigantesco, dotato di arieti da guerra al posto delle braccia, costruito in un impreciso laboratorio del Cipango.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Forza o di Costituzione aumenta di 1.
- Una volta per turno, può lanciare (grazie a una molla interna) uno dei propri pugni verso una creatura che si trova nel suo campo visivo. Il vitruviano esegue un attacco a distanza con il suo pugno volante: l'arma ha una gittata normale di 6 metri e una gittata lunga di 18 metri e infligge 1d6 + il modificatore di Forza del vitruviano di danni contundenti. Quando il vitruviano colpisce una creatura con quest'attacco, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione (CD 8 + il bonus di competenza del vitruviano + il modificatore di Forza del vitruviano), altrimenti è stordito fino all'inizio del turno successivo del vitruviano. Subito dopo l'attacco, il pugno torna tramite una catena avvolgente nel braccio del vitruviano. Il vitruviano deve avere almeno una mano libera per eseguire tale attacco.

FORMA SUBLIME

Prerequisito: Angelicato

Alcuni angelicati acquisiscono un involucro terreno particolarmente superbo e meraviglioso, che dimostra chiaramente il loro retaggio celestiale. Questo può avvenire al momento della loro incarnazione, oppure durante una sorta di ascensione successiva. I due tratti angelicati del personaggio migliorano e aumentano di potenza:

- **Ali Celestiali.** Le ali dell'angelicato divengono maestose, conferendogli velocità di volo di 9 metri. Non può usare questa velocità di volo mentre indossa un'armatura pesante.
- **Eco dell'Antico Splendore.** L'aura emessa dall'angelicato diventa ancora più potente, infliggendo 2d6 danni radiosì aggiuntivi.
- **Resistenza alla Nequizia.** L'angelicato è pronto ad affrontare le fiamme degli Inferi. L'angelicato ottiene resistenza ai danni da fuoco.



- **Aureola.** La luce celeste attorno alla testa dell'angelicato diventa portatrice di purificazione. In aggiunta ai suoi effetti, se qualsiasi parte dell'area entro un raggio di 6 metri dall'angelicato si sovrappone con l'area di oscurità creata da un incantesimo di 3° livello o più basso, l'incantesimo che ha creato l'oscurità viene dissolto.
- **Mani Benedette.** In aggiunta agli incantesimi già conferiti da Mani Benedette, l'angelicato può lanciare l'incantesimo *faro di speranza* una volta con questo tratto e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo lungo. Può anche lanciare questo incantesimo usando gli slot incantesimo a sua disposizione del livello appropriato.
- **Serafica Sicumera.** L'Angelicato, cresciuto nel fulgore del Padre Terno, non conosce la paura. L'angelicato è immune alla condizione spaventato.

HOBGOBBO

Prerequisito: Gobbo

Alcuni gobbi, forse per indole naturale o forse a causa dei numerosi improperi subiti o per la somma di entrambe le cose, hanno sviluppato una rabbia ancora più concentrata che li rende più forti, scurrili, arrabbiati e temibili degli altri. In una parola: hobgobbi.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Forza o di Carisma aumenta di 1, fino a un massimo di 20.

- Il gobbo è talmente incarognito che, con un'azione, può urlare una serie di offese e di parolacce possenti e minacciose. Il gobbo sceglie una creatura situata entro 12 metri da lui e che esso sia in grado di vedere. Quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza (CD 8 + il bonus di competenza del gobbo + il modificatore di Carisma del gobbo), a meno che sia immune all'essere spaventata. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è spaventata dal gobbo per 1 minuto o finché non subisce danni. Una volta utilizzata questa capacità, il gobbo non può più utilizzarla finché non completa un riposo breve o lungo.

SEGO OSCURO

Prerequisito: Segnato

Alcuni segnati finiscono con l'abbracciare la loro condizione e invece di subire il loro stigma scelgono di esplorarne la natura oscura. Il loro Segno assume caratteristiche più cupe e macabre, come per esempio un teschio apposto da Sorella Morte che diventa nero e quasi pulsante, o l'ustione dell'impronta di un diavolo che assume un aspetto suppurante. In cambio il segnato ottiene i seguenti benefici:

- Sceglie una tra le sue competenze nelle abilità ottenuta tramite il tratto Legame con il Segno. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando la competenza scelta.
- Con questo talento, il personaggio può lanciare l'incantesimo *oscurità* una volta, senza bisogno di componenti materiali. Non può farlo di nuovo finché non completa un riposo lungo. La caratteristica da incantatore per lanciare tale incantesimo con questo tratto può essere Intelligenza, Saggezza o Carisma (il giocatore la sceglie quando seleziona questo talento).
- Il personaggio può vedere normalmente nell'oscurità, sia magica che comune, fino a una distanza di 9 metri.

TEMPO DI MARE

Prerequisito: Colapesci

I colapesci che hanno passato più tempo tra i flutti e le profondità hanno acquisito un'attitudine alla vita acquatica eccezionale anche per la loro specie, ottenendo così una tempra sovrumana e una superiore capacità di nuotare. Altri ancora hanno sviluppato una sintonia superiore con gli abissi marini.

Il personaggio ottiene i seguenti benefici:

- Il suo punteggio di Costituzione, Destrezza o Saggezza aumenta di 1, fino a un massimo di 20.
- Ottiene resistenza ai danni da freddo.
- La sua velocità di nuotare aumenta a 12 metri.



Nuove Sottoclasse

MAGO

OLTREOMBOLARO –

NUOVA TRADIZIONE ARCANA

La necromanzia è un'arte molto pericolosa, praticata da persone non sempre sanissime di mente, ma anche i necromanti più empi guardano con sgomento alla lucida scelleratezza dell'oltretombolaro, colui che affonda la mano nel caos dell'aldilà e ogni volta pesca ciò che pesca. Utilizzare la tombola come empio canale oscuro verso l'Oltretombola, infatti, si traduce in un azzardo che può tanto generare effetti prodigiosi quanto trasformarsi in un disastro.

Ritenuti quasi scomparsi per secoli, gli oltretombolari hanno ricominciato a piagare il Regno con la loro infausta presenza negli ultimi anni, forse in seguito alle recrudescenze stregonesche legate all'infestazione del Colosario, delle necropoli degli antichi Astruschi e di altri luoghi possenti nel culto dei morti. Ogni volta che uno di questi imprevedibili necromanti dovesse unirsi a una cricca, le altre canaglie farebbero bene a gioirne e dolersene in egual misura.

SCUOLA DELL'OLTRESMORIA

L'oltretombolaro pratica l'Oltresmoria, un'antichissima tradizione necromantica che per secoli è stata rifuggita dai necroarcagnisti per il suo carattere erratico e mai del tutto affidabile. Per operare, l'oltretombolaro crea una serie di Figure Mortifere e le dispone sul suo Tabellone Oscuro. Dopotiché, sfruttando i numeri contenuti nel Bussolotto dei Morti, stabilisce un contatto con l'aldilà sottoposto al giuramento del numero estratto: quem piscaris, piscaris.

Quello che peschi, peschi. Purtroppo questo procedimento, concepito quasi due millenni fa, non ha l'esattezza delle discipline oscure d'oggi e spesso dà risultati inaspettati, se non sgraditi, per non dire mortiferi.





BUSSOLotto DEI MORTI

Quando un mago sceglie questa tradizione arcana al 2° livello, impara a sfruttare il procedimento dell'Oltresmorfia per evocare dei servitori non morti. L'evocazione avviene utilizzando un tabellone da 90 caselle simile a quello della tradizionale tombola. A ciascuna casella è associata una diversa evocazione e l'estrazione di un numero da 1 a 90 determina il servitore evocato.

Quando diviene un oltretombolaro, un mago impara sei evocazioni chiamate Figure Mortifere, e associa ciascuna Figura ad alcuni dei numeri da 1 a 90 del tabellone. A ciascun numero può essere associata una sola Figura. Una volta associato un numero a una Figura l'associazione non può più essere cambiata. Per annotare le associazioni il giocatore può utilizzare l'apposito tabellone, ma l'oltretombolaro non ha bisogno di un tabellone fisico perché conosce a memoria tutte le associazioni. L'unico strumento di cui ha bisogno è il suo bussolotto della tombola.

FIGURE MORTIFERE:

- **CAPEDIMORTO**, un cumulo di teschi ghignanti che assume forma antropomorfa (evoca 1 **scheletro**). Alle capedimorto vanno associati 7 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.
- **GULI RANCIDI**, guli resi lenti e fiacchi dall'avanzata decomposizione (evoca 2 **zombi**). Ai guli rancidi vanno associati 7 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.
- **OSSA DI SOMARO**, una cavalcatura affidabile ma poco adatta a una parata (1 **scheletro cavallo da guerra**). Alle ossa di somaro vanno associati 7 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.
- **ANIMELLA**, l'essenza di un morto ammazzato che non ha mai trovato pace (evoca 1 **spettro**). All'animella vanno associati 5 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.
- **NOTTURPE**, un'empia ombra scaturita dalla notte (evoca 1 **ombra**). Al notturpe vanno associati 5 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.
- **CAROGNONE**, un orrido cadavere con pelle diafana e lunghi artigli (evoca 1 **ghoul**). Al carognone vanno associati 5 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.

Esempio: L'oltretombolaro decide di associare alle capedimorto i numeri fortunati 4, 9, 42, 70, 85 e il numero sfortunato 55. Da questo momento questi numeri saranno indissolubilmente collegati alla Figura delle capedimorto e se estratti porteranno all'evocazione di uno scheletro.

Dopo l'assegnazione, al 2° livello il mago si trova con 42 numeri associati (di cui 36 fortunati e 6 sfortunati) e 48 numeri non associati, cioè bianchi. Ogni volta che il mago sale di un livello, sceglie tra i numeri ancora liberi sul tabellone un altro numero fortunato per ciascuna delle sei Figure che conosce e li associa.

Esempio: al 3° livello sceglie il numero 11 per le capedimorto, il numero 30 per i guli rancidi, e così via...

Per evocare, il mago può usare un'azione per estrarre casualmente un numero dal suo bussolotto. Per sapere quale numero ha estratto, tira un d100 e controlla quale Figura è associata alla casella del tabellone corrispondente al risultato. In questo modo evoca i mostri corrispondenti a quella Figura, come se lanciasse un incantesimo. In caso al risultato del tiro non sia associata una Figura, con i suoi movimenti lesti e fluenti il mago può estrarre immediatamente un altro numero dal suo bussolotto, come parte della stessa azione. Nel caso in cui anche a questo risultato del tiro non sia associata una Figura, il mago spreca la propria azione (ma questo non viene considerato un utilizzo del privilegio). Invece, nel caso in cui il risultato del tiro sia un numero compreso tra 91 e 100, il mago ritira e può aggiungere o sottrarre al nuovo risultato un numero pari al proprio bonus di competenza.



Un giocatore che voglia mettersi alla prova e che abbia a disposizione un vero bussolotto della tombola, può decidere di utilizzarlo al posto del d100. In questo modo rinuncerà all'aiuto rappresentato dal ritirare con i risultati da 91 a 100 ma si guadagnerà il rispetto delle folle.

I mostri evocati compaiono in uno spazio libero che si trovi entro 6 metri dal mago e che egli sia in grado di vedere.

Se il numero estratto è fortunato, i mostri permangono finché il mago mantiene la concentrazione (come se si concentrasse su un incantesimo), fino a un massimo di 1 ora, o finché non scendono a 0 punti ferita.

Se il numero estratto è fortunato, inoltre, i non morti sono amichevoli nei confronti del mago e dei suoi compagni e il mago può usare un'azione bonus per impartire loro dei comandi mentali se le creature sono situate entro 12 metri da lui (se controlla più creature, può comandarle tutte allo stesso tempo, impartendo lo stesso comando a ogni creatura).

Si tira una sola volta per l'iniziativa di tutto il gruppo di mostri evocati, che svolgono poi il loro turno tutti assieme. Se il mago non impedisce loro un comando, i mostri si difendono da eventuali creature ostili, ma non intraprendono ness'un'altra azione.

Se il numero uscito è sfortunato, invece, i non morti sfuggono al controllo di chi li ha evocati, diventano ostili nei suoi confronti e nei confronti dei suoi compagni e se possono li attaccano. I non morti privi di controllo non possono essere congedati dal mago e scompaiono 1 ora dopo essere stati evocati o se scendono a 0 punti ferita.

Il mago può utilizzare il privilegio Bussolotto dei Morti un numero di volte pari al suo bonus di competenza e recupera gli utilizzi spesi quando completa un riposo breve o lungo.

MASTRO TOMBOLIERE

L'oltretombolaro è anche un abile imbonitore e può condurre un avvincente gioco di tombola durante fiere e sagre di paese. A partire dal 2° livello, abituato a intrattenere i giocatori e a estrarre con sveltezza i numeri dal bussolotto, il mago acquisisce competenza nelle abilità Intrattenere e Rapidità di Mano. Inoltre, può utilizzare un bussolotto della tombola come focus da incantatore per i suoi incantesimi da mago.



BUSSOLOTTO DEI MORTI MIGLIORATO

A partire dal 6° livello, la padronanza che l'oltretombolaro acquisisce della procedura oltresmorifica gli permette di tentare evocazioni più potenti e accurate, senza mai però eliminare del tutto il rischio di perdere la concentrazione.

Quando utilizza il privilegio Bussolotto dei Morti, il mago riceve tre nuove Figure Mortifere, cioè tre tipi di evocazione, e a ciascuna di esse associa 8 numeri del tabellone. A un singolo numero può essere associata al massimo una Figura Mortifera.

LE TRE NUOVE FIGURE SONO:

- **NECROTAURO**, un mostruoso scheletro alto più di 2 metri con due corna taurine (1 **scheletro minotauro**). Al necrotauro vanno associati 7 numeri fortunati e 1 numero sfortunato
- **GULO MORGANTE**, un gigantesco gulo che in vita è stato un morgante (1 **zombi ogre**). Al gulo morgante vanno associati 7 numeri fortunati e 1 numero sfortunato
- **LINGUALATO**, un fetido non morto dalla lunga lingua bavosa (1 **ghast**). Al linguaiato vanno associati 7 numeri fortunati e 1 numero sfortunato.

Inoltre, le evocazioni precedenti date dal privilegio Bussolotto dei Morti si potenziano in questo modo:

- 1 **scheletro** diventa 2 **scheletri**
- 2 **zombi** diventano 4 **zombi**
- 1 **cavallo scheletro** diventa 2 **cavalli scheletri**
- 1 **spettro** diventa 2 **spettri**
- 1 **ombra** diventa 2 **ombre**
- 1 **ghoul** diventa 2 **ghouls**

NUOVO EQUIPAGGIAMENTO D'AVVENTURA

BUSSOLOTTO DELLA TOMBOLA

Il Bussolotto della Tombola è un cesto di vimini contenente novanta tasselli di legno numerati da 1 a 90, con un'imboccatura così stretta che è possibile estrarre solo un numero alla volta. Per poter giocare al gioco della tombola (ma non per le evocazioni dell'oltretombolaro) sono necessari anche il tabellone, con tutti i numeri da 1 a 90, per tenere il conto dei numeri estratti, e le cartelle per i giocatori, ciascuna con 15 numeri casuali (sempre nell'intervallo da 1 a 90). Oltresmorfia a parte, la Tombola del Regno è una normalissima tombola: si estrae un numero alla volta, il primo ad avere due numeri estratti sulla stessa riga della cartella vince il premio collegato all'ambo, il primo ad averne tre vince il terno, poi quaterna, cinquina e infine tombola per chi completa per primo l'intera cartella, per la gioia del Padre Terno. La paura fa sempre 90.

Costo: 3 mo

Peso: 0.5 kg



BARBARO

TARANTOLATO -

NUOVO CAMMINO PRIMORDIALE I

In ogni parte del Regno, e in particolare nella penisola di Ausonia, sono diffuse le atrantole, i ragni lupo della pizzica il cui morso provoca nella vittima uno stato febbricitante ma energico che spessa sfocia in una danza convulsa e turbinante. Spiegato nei secoli con una possessione demoniaca, con il sovraccarico biliare o la semplice follia, questo stato è invece l'effetto del veleno del ragno.

Le atrantole sono così antiche che secondo la leggenda, quando i primi uomini hanno messo piede sulle coste del Mar delle Ombre, quel piede è stato morso da un'atrantola.



I Draconiani, che studiarono estesamente queste creature, le chiamavano tarantulae e attribuivano loro poteri straordinari. Fu proprio all'apice dell'Impero che si diffuse la pratica di chiudere alcuni bambini in profondi fossi pieni di questi ragni. I pochi che sopravvivevano acquisivano la potentia arenis, la forza del ragno, ed erano chiamati tarantolati: formidabili guerrieri in grado di entrare in uno stato semi-estatico per sprigionare una forza prodigiosa e imprevedibile in combattimento.

Ancora oggi i tarantolati sono coloro che da bambini sono stati morsi da un'atrantola e sono sopravvissuti. Portano nelle vene il veleno del ragno, pronti a ridestarla per scatenarne gli effetti e gettarsi con foga nel cuore del combattimento. Per questo motivo vitruviani, marionette e inesistenti non possono scegliere questo cammino primordiale.

CAMMINO DELLA TARANTOLA

Per essere rapito dall'estasi del ragno, il tarantolato non deve far altro che mordersi la mano (o qualsiasi altra parte del corpo abbia a portata, anche il labbro o la lingua). Richiamando alla mente il primo morso, il tarantolato entra in uno stato di incoscienza nel quale è del tutto rapito dall'estasi della lotta. Questo furibondo ottenebramento gli impedisce di parlare o di comprendere ciò che gli altri gli dicono, ma lo rende straordinariamente agile e imprevedibile nei movimenti. Il tarantolato salta e si accovaccia, scalcia e smanaccia, rotea su se stesso e si dimeana. Armato o disarmato che sia, si trasforma in un micidiale turbine di violenza, fugace ma devastante, tanto per i nemici quanto per gli alleati così incauti da mettersi sulla sua strada.

NOTTE DELLA TARANTOLA

A partire dal 3° livello, il barbaro adotta questo cammino e impara a indurre a piacimento lo stato di estasi provocato dal veleno dell'atrantola per utilizzarlo in combattimento.

Finché è in ira, ottiene degli effetti aggiuntivi:

- Finché non indossa alcuna armatura media o pesante, il barbaro può usare la sua reazione per imporre svantaggio a un tiro per colpire effettuato contro di lui.
- Il barbaro ottiene resistenza ai danni da veleno.
- Il barbaro ottiene vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia).
- Quando effettua un attacco in mischia e ottiene un risultato di 1 al tiro per colpire, il barbaro deve tirare sulla tabella "Danza Selvaggia" per verificarne gli effetti.
- Il barbaro non è in grado di comunicare né di capire alcun tipo di linguaggio.
- Il barbaro non può porre fine volontariamente all'ira.

NOTTE PROFONDA

A partire dal 6° livello, il barbaro non può essere avvelenato o trattenuto mentre è in ira. Se è avvelenato o trattenuto quando entra in ira, quell'effetto è sospeso per tutta la durata dell'ira.

Tabella della Danza Selvaggia

d10	Evento
1	Ballo Indemoniato. Il barbaro dimentica dov'è e si abbandona alla danza. Impiega il resto del suo turno a ballare sul posto in modo irrefrenabile e fino all'inizio del suo turno successivo non può effettuare azioni, reazioni, né può uscire dal suo spazio.
2	Isteria da Battaglia. Il barbaro è preso da un sovrascatto d'ira. Effettua immediatamente un nuovo attacco con un'arma da mischia che impugna contro la creatura a lui più vicina, diversa dalla creatura che stava attaccando. Se non impugna nessuna arma da mischia, effettua un colpo senz'armi. Se i bersagli possibili sono più di uno, ne attacca uno a caso, altrimenti, se non ci sono bersagli a portata, il barbaro si muove fino alla sua velocità, senza provocare attacchi di opportunità, per attaccare la creatura a lui più vicina nella sua linea di vista. Se non ci sono altre creature nella sua linea di vista, il barbaro termina il suo turno senza muoversi.
3	Ammiratevi! Animato dalla forza del raggio, il barbaro spicca un balzo prodigioso. Il barbaro salta 6 metri, in una direzione a sua scelta, senza provocare attacchi di opportunità.
4	Piedi Scatenati. Il barbaro comincia a scalciare ed effettua immediatamente un nuovo attacco senz'armi contro la creatura a lui più vicina, diversa dalla creatura che stava attaccando. Se i bersagli possibili sono più di uno, ne attacca uno a caso, altrimenti, se non ci sono bersagli a portata, il barbaro si muove fino alla sua velocità, senza provocare attacchi di opportunità, per attaccare la creatura a lui più vicina nella sua linea di vista. Se questo colpo senz'armi va a segno, infligge $1d4 +$ il modificatore di Forza del barbaro di danni contundenti. Se non ci sono altre creature nella sua linea di vista, il barbaro termina il suo turno senza muoversi.
5	Chicchirichi! Pugni sotto le ascelle e gomiti alti, il barbaro si mette a saltellare sul posto come un galletto. Fino all'inizio del suo prossimo turno, il barbaro non può effettuare attacchi, ma ogni tiro per colpire effettuato contro di lui subisce svantaggio. Il barbaro perde questo beneficio se è incapacitato o se la sua velocità scende a 0.
6	Peso Morto. Il barbaro spicca un balzo verso l'alto e poi si lascia ricadere a peso morto: cade a terra prono, subendo $2(1d4)$ danni contundenti a causa della caduta.
7	Sagra degli Schiaffoni. Il barbaro comincia a roteare su se stesso come un turbine senza coscienza. Ogni creatura situata entro 1,5 metri dal barbaro deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD pari a 8 + il bonus di competenza del barbaro + il modificatore di Forza del barbaro, altrimenti cade a terra prona e subisce $1d4 +$ il modificatore di Forza del barbaro di danni contundenti.
8	Lasciatevi Gridare. Il barbaro lancia un urlo bestiale, a metà tra il grido di guerra di una vellosa e il lamento di un cinghiale. Ogni creatura situata entro 1,5 metri dal barbaro deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a 8 + il bonus di competenza del barbaro + il modificatore di Carisma del barbaro, altrimenti è spaventata dal barbaro fino alla fine del proprio turno successivo.
9	Spazzata. Con un movimento repentino dei piedi il barbaro solleva un gran polverone, calcia un qualche tipo di detrito o un qualsiasi altro elemento dell'ambiente. Una creatura scelta casualmente dal Condottiero e situata entro 3 metri dal barbaro è accecata fino all'inizio del turno successivo del barbaro.
10	Anche Meno. La foga è tale che il barbaro si tira un ceffone da solo, o si colpisce col piatto dell'arma. Il barbaro subisce 1 danno contundente ed è incapacitato fino all'inizio del suo turno successivo.



Nuove Classi

CUOCOMANTE

Nascosta in bella vista in giro per il Regno, dai casolari del Grana Pagano in Pianaverna ai Cantoni del Caglio di Moina dove si produce il celebre Fetentone, fino ai grappoli del Caciocento del Regno delle due Scille, si muove una setta di cultisti, adepti di un'arte antichissima. Sono i cuocomanti, gli ultimi accoliti dell'ormai quasi perduta arte della Cuocomanzia, anche detta Cucineria, Arcambuseria o, erroneamente, Cagliomanzia.

Attraverso i loro studi segreti essi riescono a trascendere gli alimenti, le forze della natura, e persino il grande confine fra la vita e la morte, riuscendo a generare una non-vita chiamata Alimentale. Si tratta di un culto nascosto e antichissimo, condotto in modo clandestino all'interno di oscure cucine segregate nei sotterranei di bettole, taverne e osterie di infimo livello. È in questi luoghi, ai quali i BAS (birri anti-sofisticazione) danno una caccia spietata per cercare di chiuderli, che i cuocomanti portano avanti i loro esperimenti e inneggiano alla materia prima detta Granoturchino, perpetuandone le ricette.

NÉ BUONI NÉ CATTIVI, MA FORSE MANCA UN PIZZICO DI SALE

Primi sacerdoti di questa setta culinaria, i cuocomanti rappresentano i maestri supremi della magia alimentale e i depositari delle ricette più arcane e potenti della Cuocomanzia.

La loro missione consiste nella salvaguardia dell'arte segreta e soprattutto nella costante ricerca di nuovi ingredienti, impasti e ricette sempre più potenti. Averli nella cricca può essere fondamentale nel momento del bisogno, poiché sono in grado di cucinare pasti luculliani e rigeneranti partendo da ingredienti scarsì e di dubbio gusto.

I cuocomanti idolatrano in particolar modo tutte le forme di lievitazione, fermentazione, cagliatura, ma le loro sperimentazioni si allargano a qualsiasi cosa sia commestibile. In questa trasformazione culinaria, sia in senso evolutivo sia di decomposizione, essi vedono difatti riflessa l'opera eterna del Granoturchino, alimento sacro che domina il nostro mondo.

C'È VITA OLTRE LA SCADENZA?

I cuocomanti rispondono un convinto sì a questa domanda, e difatti sanno generare la vita dalla materia morta, vale a dire dal cibo, generando gli alimentali, o impasti: creature di cibo vivente e parzialmente senzienti.

La materia prima per produrli è varia, e si può andare dalla polenta alla mostarda, dalla nocciolata alla 'nduja; ma elemento essenziale è un pizzico del rarissimo Granoturchino, che solo i cuocomanti sanno dove trovare e come cucinare.



I CUOCOMANTI OSCURI

Esiste una setta nella setta, vale a dire i Cuocomanti Oscuri. Trattasi dei perversi cultisti della Pasta Mater Tenebrarum, praticanti di una degenerazione oscena della Cuocomanzia chiamata Cucineria Oscura. Essi disdegnano il Granoturchino, che reputano un ingrediente debole e insapore, e lo sostituiscono invece con il devastante Mucore, una sostanza biancastra dotata di vita propria, generatosi dalle essenze degli alter ego della Pasta Mater – alcuni sussurrano dal suo cadavere, come in una blasfema transustanziazione.

Cimentarsi in questa immonda dottrina è una strada senza ritorno: per entrare in contatto con la regina dei lieviti e della degenerazione, la Pasta Mater, i Cuocomanti Oscuri si nutrono del Mucore come se fosse una droga. Ma la sostanza altera il loro corpo e la loro mente in un'aberrante e lunga mutazione che termina con la trasformazione del cuoco stesso in alimentale. Il nefasto scopo di questa setta è quello di sofisticare, contaminare e avvelenare il maggior numero di persone e di portare avanti i suoi esperimenti culinari per creare creature sempre più letali. Si dice che tra i loro sogni proibiti ci sia quello di trovare la ricetta di un famigerato impasto di pizza che dovrebbe insediarsi e vivere come un parassita nello stomaco di chi dovesse mangiarlo.

Nei loro nascondigli hanno spesso sacelli e altari segreti per la Pasta Mater, dove viene conservato l'orrendo Mucore.

SOLO NELLE PEGGIORI TAVERNE DEL REGNO

I cuocomanti hanno i loro laboratori in cantine ben fornite di scorte di ogni materia prima, e quasi sempre svolgono lavori come proprietari di taverne, osti, cantinieri e cuochi per nobili di ogni risma, ma rimangono degli scienziati, a loro modo; amano quindi esplorare il Regno per scoprire nuovi ingredienti e provare ricette su nuove cavi... cioè, *amici* incontrati lungo la strada. Sono quindi perfetti e utilissimi compagni di cricca. Di solito giovali, tendenti alla pinguedine (sono delle buone forchette, d'altronde), sono grandiosi compagni di avventura ma soprattutto di taverna e di bagordi, e proprio per questo spesso dotati di motteggio arguto; sono però molto suscettibili circa i loro piatti e si innervosiscono oltre misura in caso di osservazioni anche velate sulla qualità delle loro ricette.

Eppure questo potrebbe accadere di frequente perché, sebbene le loro ricette magiche col Granoturchino siano perfette, quelle culinarie talvolta possono lasciare molto a desiderare... A parte questo aspetto, i cuocomanti sono perfetti per mimetizzarsi in un luogo ostile facendosi assumere come cuochi; in breve tempo porteranno dalla propria parte tre quarti degli eventuali nemici, basandosi sul classico "ne uccide più la forchetta che la spada".

Allo stesso tempo, il cuocomante sa menar le mani: avendo fatto una lunga gavetta come lavapiatti, sguattero e cameriere, ha imparato sulla sua pelle a tenere a bada balordi, ubriaconi e facinorosi di ogni risma.

CREAZIONE RAPIDA

È possibile creare un cuocomante seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, la Saggezza dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Costituzione. Poi suggeriamo il background dell'erborista¹¹.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un cuocomante ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d6 per ogni livello da cuocomante

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il modificatore di Costituzione del cuocomante

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione del cuocomante per ogni livello da cuocomante dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature Leggere

Armi: Armi semplici, spade corte

Strumenti: Utensili da cuoco

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

Abilità: Due a scelta tra: Arcano, Indagare, Medicina, Natura, Percezione, Religione, Sopravvivenza.

EQUIPAGGIAMENTO

Un cuocomante inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- (a) una spada corta o (b) una qualsiasi arma semplice da mischia
- (a) un arco corto e una faretra con 20 frecce o (b) 10 dardi
- (a) una dotazione da sacerdote o (b) una dotazione da esploratore
- Utensili da cuoco e una cucchiarella gigante.

MOSSE

Grazie al suo privilegio Magia del Granoturchino, il cuocomante può scegliere di apprendere una mossa magica al posto di una mossa generica, ogni volta che ottiene una nuova mossa.

MOSSA DI CLASSE

Richiamo del Granoturchino. Come azione, il personaggio richiama a sé il potere del Granoturchino e lo usa per effettuare un tiro per colpire (Saggezza) che infligge 1 batosta e la condizione avvelenato e assordato a un bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

ASSO NELLA MANICA

Indigestione. Il personaggio scatena contro un bersaglio il potere del Granoturchino. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è paralizzato fino al termine della rissa. Può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto termina.

**Cuocomante**

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Ricette Conosciute	Trucchetti Conosciuti	Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo	1°	2°	3°
1°	+2	Magia del Granoturchino, (Molto) Aspirante Maestro di Cucina, Ricotta di Maglia	-	2	2	-	-	-
2°	+2	Potere del Buio Pesto, Ricette della Cuocomanzia Arcana	2	2	3	-	-	-
3°	+2	Evocazione dell'Alimentale, Tradizione Culinaria	2	2	4	2	-	-
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3	3	4	3	-	-
5°	+3	Tradizione Culinaria	3	3	4	3	2	-
6°	+3	Odore del Granoturchino	4	3	4	3	3	-

MAGIA DEL GRANOTURCHINO

La fonte della magia del Cuocomante è il Granoturchino, spezia segreta di origine fandonica che genera i suoi poteri arcani e rende i suoi piatti i più saporiti del Regno.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, un cuocomante conosce due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da cuocomante. Apprende ulteriori trucchetti da cuocomante a sua scelta ai livelli successivi, come indicato dalla colonna "Trucchetti Conosciuti" nella tabella "Cuocomante".

PREPARARE E LANCIARE INCANTESIMI

La tabella "Cuocomante" indica quanti slot incantesimo possiede un cuocomante per lanciare i suoi incantesimi da cuocomante di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il cuocomante deve spendere uno slot incantesimo pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il cuocomante recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

Il cuocomante prepara la lista degli incantesimi da cuocomante disponibili da lanciare scegliendoli dalla lista degli incantesimi da cuocomante. Quando lo fa, deve scegliere un numero di incantesimi da cuocomante pari al suo modificatore di Saggezza + il suo livello da cuocomante (fino a un minimo di un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello di cui il cuocomante possiede degli slot incantesimo.

Il cuocomante può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi alimentari da cuocomante è necessario combinare gli ingredienti del piatto-magia: almeno 1 minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da cuocomante. Il potere degli incantesimi di un cuocomante deriva dalla qualità dei suoi piatti. Un cuocomante usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza

di un incantesimo da cuocomante da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del cuocomante + il modificatore di Saggezza del cuocomante

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del cuocomante + il modificatore di Saggezza del cuocomante

CELEBRARE RITUALI

Un cuocomante può lanciare un incantesimo da cuocomante come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale e il cuocomante lo ha preparato.

FOCUS DA INCANTATORE

Un cuocomante può usare una cucchiarella gigante come focus da incantatore per i suoi incantesimi da cuocomante.

INCANTESIMI DEL CUOCOMANTE*Incantesimi del Cuocomante*

Livello	Incantesimi
Trucchetti (0)	fotto acido, luce, produrre fiamma, resistenza, riparare, salvare i morenti, spezie frizzipazzi ^{AT} , spruzzo velenoso
1°	anatema, creare o distruggere acqua, individuazione del magico, individuazione delle malattie e dei veleni, infliggere ferite, intimorire infernale, furia dei candidi abbandonati ^{AT} , mani brucianti, paninozzo ripieno ^{AT} , protezione dal bene e dal male, purificare cibo e bevande, unto
2°	arma spirituale (padella), blocca persone, calmare emozioni, frantumare, freccia acida, ingrandire/ridurre, localizza animali o vegetali, protezione dai veleni, raggio di affaticamento, riscaldare il metallo, ristorare inferiore, soffio del caciomarcio ^{AT}
3°	capanna, creare cibo e acqua, dissolvi magie, nube di gorgonzuul ^{AT} , palla di fuoco, paura, protezione dall'energia, rimuovi maledizione, rinascita, scagliare maledizione, trama ipnotica, velocità

(MOLTO) ASPIRANTE MAESTRO DI CUCINA

Al 1° livello, il cuocomante è un aiutocuoco che armeggia in cucina aiutando i cuocomanti esperti, apprendendo da loro, e a volte viene mandato in giro per il Regno per fare esperienza di cibo di strada. Il suo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata usando la sua competenza negli utensili da cuoco. Inoltre, il cuocomante dispone di vantaggio nelle prove effettuate per cucinare e che coinvolgono il consumo di cibo e bevande.

RICOTTA DI MAGLIA

A partire dal 1° livello, il cuocomante ha sempre spalmata su di sé una scorza di formaggio su tutto il corpo, che lo rende scivoloso e allo stesso tempo lo protegge dagli attacchi. Finché il cuocomante non indossa alcuna armatura, la sua CA è pari a 13 + il suo modificatore di Destrezza e dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

RICETTE DELLA CUOCOMANZIA ARCANA

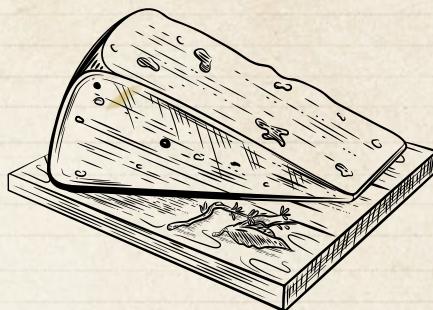
Al 2° livello, il cuocomante diventa vicecuoco e ottiene due ricette della cuocomanzia arcana a sua scelta. Le sue opzioni delle ricette sono descritte nella sezione "Ricette della Cuocomanzia Arcana" seguente. Quando il cuocomante raggiunge livelli superiori, ottiene ulteriori ricette a sua scelta, come indicato nella colonna "Ricette di Cuocomanzia Arcana" nella tabella "Cuocomante".

Inoltre, quando acquisisce un nuovo livello, il cuocomante può scegliere una delle ricette che conosce e sostituirla con un'altra che potrebbe imparare a quel livello.

Utilizzando queste ricette, il cuocomante può cucinare del cibo speciale con un'ora di lavoro, a patto che abbia degli utensili da cuoco. Non ha bisogno di ingredienti per queste ricette, perché li evoca tramite la propria magia. Dopo che il cuocomante ha utilizzato una ricetta per cucinare, non può più riutilizzarla fino a quando non completa un riposo lungo.

Quando il cuocomante cucina utilizzando una ricetta, prepara uno spuntino speciale e qualsiasi creatura può usare un'azione per mangiarne uno, ottenendo degli effetti differenti a seconda della ricetta utilizzata. È possibile cumulare gli effetti di spuntini diversi, ma la durata di ogni effetto rimane indipendente.

Questi spuntini speciali durano 24 ore dopo essere stati preparati, dopodiché diventano immangiabili e perdono le loro proprietà magiche; inoltre non hanno effetto sui costrutti e sui non morti, a meno che diversamente specificato.

**RICETTE DI CUOCOMANZIA ARCANA**

Se una ricetta di cuocomanzia prevede dei prerequisiti di livello, il cuocomante deve soddisfarli per poterla apprendere. Può apprendere quella ricetta nel momento in cui ne soddisfa i prerequisiti. Un prerequisto di livello indica il livello nella classe del cuocomante. Le ricette sono presentate in ordine alfabetico.

FARINATA FORTIFICANTE

Prerequisto: 4° livello

Il corpo di chi mangia questo spuntino si rafforza e la creatura ottiene vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza su Forza per il minuto successivo.

LAMPREDOTTO RIGENERATORE

Una creatura che mangia questo spuntino ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al livello del cuocomante + il modificatore di Saggezza del cuocomante.

MAGICO GATTÒ

Prerequisto: 6° livello

Piatto gustoso e magico della cucina apollonica. Una creatura che mangia questo spuntino dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici per i 10 minuti successivi.

PANE CÂ MEUSA SALVIFICO

Prerequisto: 4° livello

Una creatura che mangia questo panino pone fine a una condizione che lo affligge tra accecato, assordato, avvelenato, o paralizzato.

PIADA POTENZIANTE

Prerequisto: 4° livello

Il corpo di chi mangia questo spuntino si tempra e la creatura ottiene vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per il minuto successivo e resistenza ai danni da veleno.

PUCCIA DI PRECISIONE

Spuntino che migliora la precisione. Una creatura che mangia questo spuntino dispone di un bonus pari al modificatore di Saggezza del cuocomante (minimo di +1) ai suoi prossimi tiri per colpire con arma che effettua nel minuto successivo. Gli effetti di questo spuntino speciale mangiato due o più volte non si combinano: per esempio, se un personaggio mangia questo spuntino due volte, il personaggio ottiene il beneficio di questo spuntino soltanto una volta: non ha diritto ad avere un doppio bonus.

SALAME SUPREMO

Prerequisto: 6° livello

Salame curativo di incredibile forza. Una creatura che mangia questo spuntino recupera un numero di punti ferita pari a $3d8 +$ il modificatore di Saggezza del cuocomante.



SALSICCIA E PEPERONI SERENDIPICO

Prerequisito: 6° livello

Questo panino tranquillizza chi lo mangia e rende il mondo intorno un posto migliore. Una creatura che mangia questo spuntino pone fine a una condizione che lo affligge tra affascinato, spaventato o un effetto che riduce il suo massimo dei punti ferita.

SALTIMBOCCA RICOSTITUENTI

Spuntino per gli Alimentali. Un costrutto evocato dal cuocomante che mangia questo spuntino recupera un numero di punti ferita pari a $2d8 +$ il modificatore di Saggezza del cuocomante.

SBRISOLONA MENTALISTA

Prerequisito: 4° livello

La mente di chi mangia questo dolce molto sbricioloso si calma, e la creatura ottiene vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza su Saggezza per il minuto successivo.

TIRAMUSÙ CON LA VITA

Dolce rigenerante. Una creatura che mangia questo spuntino recupera un numero di punti ferita pari a $1d8 +$ il modificatore di Saggezza del cuocomante.

ZUPPA DI SASSO

Prerequisito: 6° livello

Piatto della cucina povera, consiste nel bollire l'acqua del pozzo e, per dare un po' di sapore, buttarci dentro una pietra muschiosa o coperta di alghe, proveniente da campo, fiume o mare. Riempie la pancia, scalda e protegge. Quando il cuocomante cucina questa ricetta, sceglie un tipo di danno tra: acido, freddo, fulmine, fuoco, necrotico, radioso o tuono. Una creatura che mangia questa zuppa, ottiene resistenza a quel tipo di danno per l'ora successiva.

POTERE DEL BUIO PESTO

A partire dal 2° livello, il cuocomante comincia a comprendere i mistici miscugli, i sughi segreti e le salse arcane. Tra queste spicca il Buio Pesto, fiore all'occhiello della cucina della Riviera Lugubre, che attiva nel cuocomante una nuova magia edule.

Il cuocomante può vedere attraverso l'oscurità. Ottiene scurovisione entro un raggio di 36 metri. In questo raggio, in condizioni di luce fioca può vedere come se si trovasse in condizioni di luce intensa, e nell'oscurità come se si trovasse in condizioni di luce fioca. Nell'oscurità non è in grado di discernere i colori, ma solo le tonalità di grigio.

Inoltre, il cuocomante può usare un'azione per cercare di acciuffare una creatura situata entro 9 metri e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD degli incantesimi del cuocomante, altrimenti è accecato fino alla fine del proprio turno successivo.

Il cuocomante può utilizzare questa capacità un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (minimo una volta) e recuperare tutti gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

TRADIZIONE CULINARIA

Al 3° livello, il cuocomante diviene capocuoco e assume comando e autorità sul resto della masnada di vicecuochi e lavapiatti. Può decidere quale specializzazione culinaria perfezionare tra Ciberia Magica e Arcambuseria Alchemica, ognuna delle quali è spiegata alla fine della sezione di questa classe. La scelta della tradizione culinaria gli conferisce alcuni privilegi al 3° livello e al 5° livello.

EVOCAZIONE DELL'ALIMENTALE

Al 3° livello, un cuocomante ha imparato ormai a maneggiare il Granoturchino al punto da creare la vita dal cibo, tramite complicate ricette. Il cuocomante può scegliere l'**Alimentale di Trippa^{AT}**, l'**Alimentale di Nocciolata^{AT}** o l'**Alimentale di 'Nduja^{AT}**: le schede delle statistiche di ciascuno di questi alimentali si trovano nel paragrafo "Gli Alimentali" e utilizzano il Bonus di Competenza (BdC) del cuocomante in diversi punti.

La creatura compare in uno spazio libero entro 9 metri da lui e che il cuocomante è in grado di vedere e permane per 1 ora, finché scende a 0 punti ferita o finché il cuocomante stesso non muore. La creatura evocata è amichevole nei confronti del cuocomante e dei suoi compagni e obbedisce ai comandi verbali impartiti dal cuocomante (nessuna azione richiesta). In combattimento, la creatura condivide il punteggio di iniziativa con il cuocomante, ma inizia il turno immediatamente dopo il suo, obbedendo ai suoi comandi verbali (nessuna azione richiesta). Può muoversi e usare da sola le sue reazioni, ma l'unica azione che può compiere nel suo turno è la Schivata, a meno che il cuocomante non spenda un'azione bonus per ordinarle di compierne un'altra. È possibile scegliere un'azione tra quelle che compaiono nella scheda delle statistiche dell'alimentale oppure un'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno o Scatto. Se il cuocomante è incapacitato, l'alimentale agisce da solo ed è libero di scegliere un'altra azione in alternativa alla Schivata.

Dopo aver evocato un alimentale con questo privilegio, il cuocomante non può riutilizzarlo fino a quando non completa un riposo lungo; può ignorare questo limite spendendo uno slot di incantesimo di 2° livello o superiore. Il cuocomante può avere solo un alimentale alla volta con questo privilegio; se il cuocomante possiede già un alimentale creato con questo privilegio e usa di nuovo l'azione, il primo alimentale scompare immediatamente.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, un cuocomante può dirsi degno di aprire un proprio ristorante (magari con cucina segreta di Cuocomanzia). Può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

ODORE DEL GRANOTURCHINO

A partire dal 6° livello il cuocomante ha sviluppato pienamente la capacità di cucinare il Granoturchino e ha imparato a comandare l'effluvio che genera a suo piacimento per danneggiare i nemici: può infatti mutarlo in qualsiasi odore di cucina, dal più sopraffino al più vomitevole, la fantasia è l'unico limite. Quando una creatura che il cuocomante è in grado di percepire si muove in uno spazio entro un raggio di 3 metri da lui o inizia il suo turno in quello spazio, il cuocomante può usare la sua reazione per emanare contro di essa i fumi del Granoturchino per intossicarla: il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD degli incantesimi del cuocomante, altrimenti subisce 1d6 danni da veleno ed è avvelenato fino alla fine del turno successivo del cuocomante.

TRADIZIONI CULINARIE

Tra le tradizioni più diffuse tra i cuocomanti ci sono quella della Ciberia Magica e quella Arcambuseria Alchemica.

CIBERIA MAGICA

Questi cuocomanti sono particolarmente attratti dagli aspetti più mistiche dello studio del Granoturchino, e in particolare cercano di studiare e sviluppare quanto più possibile gli effetti magici dei loro intingoli e leccornie. Sono i più ardenti accoliti del culto, e sono tra quelli che più cercheranno di fare proseliti.

CUOCOMANTE TRE GAMBALI ROTTI

A partire dal 3° livello, il cuocomante è talmente abile da disporre di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di spaventato su se stesso.

SCUOLA DI CUOCOMANZIA

A partire dal 5° livello, il cuocomante è talmente esperto nella Cuocomanzia da poter aprire una propria Scuola Segreta di Cucineria (anche se non è ancora in grado di fare da giudice nei famigerati e rinomatissimi Spettacoli Talentuosi di Cucina). Ogniqualvolta lancia un incantesimo usando la cucchiarella gigante come focus da incantatore, ottiene un bonus a un tiro dell'incantesimo a sua scelta. Quel tiro deve essere un tiro per colpire o un tiro per i danni che infligge danni da acido, da fuoco, da tuono o da veleno e il bonus sarà pari al suo modificatore di Saggezza (minimo di +1).

Inoltre, quando una creatura supera un tiro salvezza contro un trucchetto del cuocomante, quella creatura subisce la metà di quei danni dal trucchetto (se previsti), ma non subisce alcun effetto aggiuntivo da quel trucchetto.

ARCAMBUSERIA ALCHEMICA

I cuocomanti adepti dell'Arcambuseria Alchemica desiderano più di tutto onorare il Granoturchino inventando sempre nuove ricette: lo studio degli ingredienti è il loro puntello assoluto, e la scoperta di un nuovo abbinamento culinario saporito li porta all'estasi. Più umbratili e solitari rispetto ai cugini della Ciberia, sono spesso gelosi dei propri ricettari e li rivelano solo a chi ritengono degno della massima fiducia. Sempre tenendo uno o due ingredienti segreti, chiaro.

CUOCOMANTE MAESTRO

A partire dal 3° livello, il cuocomante diviene Maestro Cuciniere e dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di avvelenato su se stesso.

CUOCOMANTE INENARRABILE

A partire dal 5° livello, una volta al giorno, quando completa un riposo breve, il cuocomante può scegliere una ricetta culinaria spesa da recuperare.



Cucchiarella Gigante (Arma da Mischia Semplice)

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Cucchiarella Gigante	2 mo	1d8 contundenti	3 kg	Due Mani



GLI ALIMENTALI

ALIMENTALE DI TRIPPA

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 11 + BdC (armatura naturale)
Punti Ferita 6 + il modificatore di Saggezza del personaggio + sei volte il livello da cuocomante del personaggio (l'alimentale ha un numero di Dadi Vita [d10] pari al livello da cuocomante del personaggio)
Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza For +2 più BdC, Cos +3 più BdC
Abilità Atletica +2 più BdC, Percezione -1 più BdC
Resistenze ai Danni contundente da attacchi non magici
Immunità ai Danni psichico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, privo di sensi, spaventato
Sensi Percezione passiva 9 + BdC, scurovazione 18 m
Linguaggi Capisce i linguaggi del personaggio ma non può parlarli
Sfida - Bonus di Competenza: pari a quello del personaggio

Cotto a Puntino. Quando l'alimentale di trippa subisce danni da fuoco, si lessa leggermente; la sua velocità è ridotta di 3 metri e subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Natura Speciale. L'alimentale non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Trippa in Umido. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio. **Colpito:** 2d6 + BdC danni contundenti e se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio, altrimenti cade a terra prono.

Frattaglie Maleodoranti. L'alimentale di trippa lancia delle frattaglie in un punto a sua scelta situato entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Ogni creatura situata entro una sfera del raggio di 3 metri deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio, altrimenti è avvelenata fino alla fine del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune alle Frattaglie Maleodoranti dell'alimentale di trippa per l'ora successiva.

ALIMENTALE DI NOCCIOLATA

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 11 + BdC (armatura naturale)
Punti Ferita 4 + il modificatore di Saggezza del personaggio + quattro volte il livello da cuocomante del personaggio (l'alimentale ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello da cuocomante del personaggio)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	9 (-1)	4 (-3)

Tiri Salvezza Des +2 più BdC
Abilità Acrobazia +2 più BdC, Percezione -1 più BdC
Resistenze ai Danni perforanti da attacchi non magici
Immunità ai Danni psichico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, indebolimento, privo di sensi, trattenuto, spaventato
Sensi Percezione passiva 9 + BdC, scurovazione 18 m
Linguaggi Capisce i linguaggi del personaggio ma non può parlarli
Sfida - Bonus di Competenza: pari a quello del personaggio

Forma di Cioccolato Liquido. L'alimentale di nocciolata può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un costrutto Minuscolo.

Semifreddo. Quando l'alimentale di nocciolata subisce danni da freddo, si indurisce leggermente; la sua velocità è ridotta di 3 metri e subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Natura Speciale. L'alimentale non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.

AZIONI

Nocciolato Avvolgente. Attacco con Arma da Mischia: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura di taglia Media nello spazio dell'alimentale di nocciolata. **Colpito:** 1d6 + BdC danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e non può respirare e l'alimentale non può avvolgere un'altra creatura. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, viene spinto fuori dallo spazio dell'alimentale di nocciolata. All'inizio di ogni turno dell'alimentale di nocciolata, la creatura afferrata subisce 1d6 + BdC danni contundenti. Con un'azione, una creatura entro 1,5 metri dall'alimentale di nocciolata può tirare fuori da esso una creatura effettuando con successo una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio.

Nocciolato Confortante (1/Giorno). L'alimentale di nocciolata stacca un pezzo del proprio corpo e cura una creatura situata nello spazio dell'alimentale. La creatura recupera un numero di punti ferita pari a 2d6 + BdC.

ALIMENTALE DI 'NDUJA*Costrutto Medio, senza allineamento***Classe Armatura** 10 + BdC (armatura naturale)**Punti Ferita** 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio + cinque volte il livello da cuocomante del personaggio (l'alimentale ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello da cuocomante del personaggio)**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	8 (-1)	3 (-3)

Abilità Percezione -1 più BdC**Immunità ai Dannî** psichico, veleno**Immunità alle Condizioni** affascinato, avvelenato, indebolimento, privo di sensi, spaventato**Sensi** Percezione passiva 9 + BdC, scurovisione 18 m**Linguaggi** Capisce i linguaggi del personaggio ma non può parlarli**Sfida - Bonus di Competenza:** pari a quello del personaggio**Condimento Agrumato.** Quando l'alimentale di 'nduja subisce danni da acido, si disgrega leggermente; la sua velocità è ridotta di 3 metri e subisce svantaggio ai suoi tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.**Forma di 'Nduja Piccante.** Una creatura che tocca l'alimentale di 'nduja o lo colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 3 (1d6) danni da fuoco.**Natura Speciale.** L'alimentale non ha bisogno di respirare, mangiare, bere o dormire.**AZIONI****'Nduja Spalmabile.** Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: modificatore di attacco dell'incantesimo del personaggio al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio. Colpito: 1d4 + BdC danni contundenti più 1d6 danni da fuoco.**REAZIONI****'Nduja Deflagrante.** Immediatamente dopo che una creatura entro 1,5 metri dall'alimentale di 'nduja lo colpisce con un attacco, un pezzo di 'nduja piccante schizza addosso all'attaccante e quest'ultimo deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo del personaggio, altrimenti è accecato fino alla fine del proprio turno successivo.

“Di fronte a me si ergeva una creatura così maestosa che per un momento i miei occhi furono ingannati,
e pensai si trattasse di un angelo.

Poi l'odore di rognone e cipolla stufata giunse al mio naso,
e cominciai a scappare.”

- JAROPO SFILABUCCI, CACCIATORE DI ALIMENTALI -



FOMENTATORE DI ZOTICI

Un brusio di voci si alza nella taverna, proprio da quell'angolo in ombra dove le sedie, gli sgabelli e le panche sono ammassati attorno al piccolo tavolo. Una schiera di villici dall'aria ottusa e lo sguardo di chi non ha una volontà propria è assiepata intorno a una singola persona. Tutti gli avventori se ne stanno bene alla larga, perché sanno che le sue parole sono pericolose e possono smuovere letteralmente montagne di carne stupide come i somari legati lì fuori.

Non conoscendo per nulla il rischio a cui va incontro, un forestiero incauto fa una battuta che non deve andargli granché a genio.

Il fomentatore si alza in piedi e con una semplice frase fa alzare tutti i suoi compari che gli si accalcano attorno, forse perché l'unione fa la forza, o forse perché sono troppo pavidi per agire da soli. Quella piccola folla si muove come se fosse un sol uomo verso il povero malcapitato, che stringe tra le mani un boccale che non servirà a niente nella zuffa che sta per scoppiare.

Il primo sgabello vola in aria e a un comando la folla di zotici scatena il pandemonio in una sinfonia di vetri rotti e legno spaccato.

LINGUA SVELTA E MUSCOLI ALTRUI

Che sia parte di una cricca, un agente solitario incaricato di sobillare le folle o un semplice guascone che vuole il suo tornaconto, il fomentatore di zotici sa di certo come convincere la gente a fare quel che vuole. Farlo parlare è pericolosissimo, bastano poche e semplici parole per convincere chicchessia a seguire i suoi consigli. E nel caso la lingua non funzionasse, ci possono pensare i muscoli dei tizi nerboruti che si porta sempre appresso e che vedono in lui il loro salvatore, colui che li porterà fuori dalla miseria, dai lavori nei campi e dai pochi petecchioni che racimolavano in giro prima di incontrarlo.

Il fomentatore è uno sveglio, che sa quando la folla attorno a lui può giocare a suo favore. Non ha molte altre armi se non la sua indomita volontà, il suo carisma e la fede cieca dei suoi adepti, che comunque tratta meglio di quanto chiunque altro abbia mai fatto. Il fomentatore sa che le loro braccia e la loro forza bruta sono necessarie per i suoi scopi, e per questo divide in egual misura tra tutti loro qualsiasi compenso possa ricevere per i suoi servigi.



L'UNIONE FA LA FORZA, MA EVITA ANCHE LE BATOSTE

Sebbene sia molto abile a convincere gli altri, in fondo al cuore un fomentatore è anche un po' codardo. Il circondarsi di ceffi di bassa lega non serve solo a incutere timore nel prossimo, ma soprattutto ad avere attorno qualcuno che possa prendere schiaffoni al posto suo. D'altra parte, se i suoi gregari incassano, lui può essere libero di convincere qualcun altro a unirsi alla lotta, e togliersi così le castagne dal fuoco.

CREARE UN FOMENTATORE DI ZOTICI

Quello che c'è da sapere per approcciarsi a un fomentatore di zotici è che, a parte il suo intelletto sagace e sempre pronto a sfruttare ogni occasione che gli si propone davanti, in realtà è un buono a nulla. Non ha particolare predisposizione per attività che richiedono un grande sforzo fisico e neanche un briciole di talento nelle arti magiche. Mettergli in mano un'arma potrebbe essere la via più veloce per ferirlo e il suo fisico gracile difficilmente riuscirebbe a tollerare addosso un'armatura molto a lungo.

I fomentatori di zotici sono persone scaltri, veloci a pensare e molto, ma davvero molto affabili. Il loro aspetto comune li rende perfetti per missioni dove è necessario mischiarsi ai popolani e portarne qualcuno dalla propria parte. Sebbene alla lunga possano diventare un problema da gestire tanto quanto quello che sono stati ingaggiati per risolvere, se non peggio – dopotutto una torma troppo grande di villici ottusi e beoti è difficile da controllare – le cricche non disdegnano l'aiuto di un fomentatore per via del vantaggio immediato di muscoli e contatti. Infatti, il fomentatore spesso è cresciuto nei bassifondi e sa come muoversi in essi, per questo ha sempre qualche amico di un cognato di un conoscente di suo cugino in ogni borgo che possa dargli una mano.

In sintesi il fomentatore è un buono a nulla, ma abbastanza scaltri da saperlo e usare questa abilità a suo vantaggio, a scapito di persone molto, ma molto più ingenue di lui.

CREAZIONE RAPIDA

È possibile creare un fomentatore di zotici seguendo questi suggerimenti. Per prima cosa, il Carisma dovrebbe essere il punteggio di caratteristica più alto, seguito da Destrezza. Poi suggeriamo il background del lavativo¹¹.

Fomentatore di Zotici

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Punti Comando
1°	+2	Folla di Zotici, Mimetizzarsi nella Folla, Difesa Senz'Armatura	-
2°	+2	Folla di Zotici in Camicia, Comando, Lingua di Miele	5
3°	+2	Oratore Tronfio, Affabulator Nato	6
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Stretta di Chiappe	7
5°	+3	Attacco Extra, Torce e Forconi	8
6°	+3	Folla di Zotici Stagionati	9

PRIVILEGI DI CLASSE

Un fomentatore di zotici ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d8 per ogni livello da fomentatore di zotici

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il modificatore di Costituzione del fomentatore di zotici

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d8 (o 5) + il modificatore di Costituzione del fomentatore di zotici per ogni livello da fomentatore di zotici dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Nessuna

Armi: Armi semplici

Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Destrezza, Carisma

Abilità: Due a scelta tra: Inganno, Intuizione, Intrattenere, Percezione, Persuasione e Sopravvivenza

EQUIPAGGIAMENTO

Un fomentatore di zotici inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- Una qualsiasi arma semplice da mischia
- (a) una fionda e una borsa con 20 proiettili o (b) un'ascia
- (a) una dotazione da avventuriero o (b) una dotazione da esploratore
- Un pugnale

MOSSA DI CLASSE

Protezione degli Zotici. Il personaggio richiama a sé la folla di zotici. Può usarla come azione, per effettuare un tiro per colpire (Carisma) che infligge la condizione stordito a un bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo, oppure come reazione a un attacco subito, per annullare una batosta.

ASO NELLA MANICA

Assalto degli Zotici. Il personaggio scatena contro un bersaglio la sua folla di zotici. Il bersaglio deve cercare di evitare la folla superando un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti cade a terra privo di sensi fino al termine della rissa, come se avesse subito il suo massimo di batoste.



FOLLA DI ZOTICI

Al 1° livello, grazie alla sua parlantina sciolta e tutta la sua paraculaggine, un fomentatore ottiene una piccola folla di zotici che lo accompagna nelle sue disdicevoli avventure ed è pronta a eseguire ogni suo ordine e a combattere per lui. La folla è composta da zotici pusillanimi, che in combattimento stanno tanto accalcati l'uno sull'altro da occupare e controllare lo stesso spazio di una singola creatura di taglia Media. Per lo stesso motivo, tra lacci di scarpone slacciati, brandelli di braghe incastrati fra le roncole e ascelle strusciate sui visi, il loro incedere è sempre rallentato dalla compresione dei corpi e dalla loro goffaggine.

La scheda delle statistiche della folla di zotici si trova in fondo alla descrizione di questa classe e utilizza il Bonus di Competenza (BdC) del fomentatore in diversi punti. Come ogni creatura, la folla di zotici può spendere Dadi Vita durante un riposo breve per recuperare punti ferita e beneficia dei normali effetti di un riposo lungo.

I punti ferita della folla aumentano all'aumentare del livello del fomentatore di zotici, perché per ogni livello acquisito dal fomentatore, uno zotico si unisce alla folla, aumentandone la corpulenza e l'ottusità. Essendo composta da ottusi villani ammassati l'uno sull'altro, la folla di zotici si comporta come uno sciame e quindi non può essere afferrata, paralizzata, pietrificata, resa prona, stordita e trattenuta, ma questo non impedisce a tutti i beoti che la compongono di essere affascinati da qualcosa o spaventati fino a farsela nelle braghe. La folla di zotici può essere quindi normalmente scelta come bersaglio da tutti quegli effetti che possono affascinare o spaventare una singola creatura.

La folla di zotici obbedisce ai comandi del fomentatore al meglio delle sue possibilità e svolge il suo turno all'iniziativa del fomentatore. Nel proprio turno, il fomentatore può ordinare verbalmente alla folla di zotici dove muoversi (nessuna azione richiesta). Il fomentatore può anche usare la sua azione per ordinare verbalmente alla folla di zotici di effettuare l'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno o Scatto. Se il fomentatore non le dà alcun ordine, la folla di zotici resta ferma. Una volta ottenuto il privilegio di Attacco Extra, quando usa la sua azione di Attacco, il fomentatore può sacrificare uno dei suoi attacchi per ordinare alla folla di zotici di effettuare un attacco con un'arma.

Se il fomentatore è incapacitato o assente, la folla di zotici agisce da sola, concentrandosi sulla protezione del fomentatore e di se stessa.

Se la folla di zotici scende a 0 punti ferita, muore e il fomentatore potrà ottenerne una nuova nella sua prossima fase di sbraccio, oppure a discrezione del Condottiero, dopo aver completato un riposo breve, se vi sono popolani da reclutare.

MIMETIZZARSI NELLA FOLLA

Al 1° livello, il fomentatore può richiamare a sé la propria folla di zotici e mimetizzarsi al suo interno, per nascondersi e impartirgli ordini dal suo interno. Il fomentatore può usare la sua azione bonus per entrare all'interno della folla di zotici, che deve essere situata entro 1,5 metri da lui. Può restare all'interno della folla di zotici fintanto che non scen-

de a 0 punti ferita, non muore o non usa un'azione bonus per uscirne.

Finché il fomentatore fa parte della folla di zotici, si applicano le seguenti regole:

- Le statistiche di gioco del fomentatore vengono sostituite dalle statistiche della folla di zotici, ma il fomentatore conserva il proprio allineamento, personalità e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma.
- Quando entra a far parte della folla di zotici, il fomentatore assume i punti ferita e Dadi Vita della folla di zotici. Quando il fomentatore esce dalla folla, torna al numero di punti ferita che possedeva prima di entrare a far parte della folla. Se la folla scende a 0 punti ferita mentre il fomentatore è all'interno, il personaggio ne esce e gli eventuali danni in eccesso si trasmettono alla sua forma normale.
- Un fomentatore mantiene i benefici di tutti i privilegi forniti dalla sua classe, dalla sua razza e da qualsiasi altra fonte e può usarli se all'interno della folla di zotici è fisicamente in grado di farlo. Tuttavia, non può usare nessuno dei suoi sensi speciali, come per esempio la scurovisione, a meno che non li possieda anche la folla di zotici.
- Il fomentatore indossa il suo equipaggiamento e quest'ultimo funziona normalmente, ma spetta al Condottiero decidere se è pratico o meno che la folla ne sia influenzata.
- Grazie ai suoi incitamenti e alla vicinanza con i suoi ottusi gregari, una volta per turno, nei turni in cui va a segno con un tiro per colpire, il fomentatore può infliggere al bersaglio danni contundenti addizionali pari al suo modificatore di Carisma.

DIFESA SENZA ARMATURA

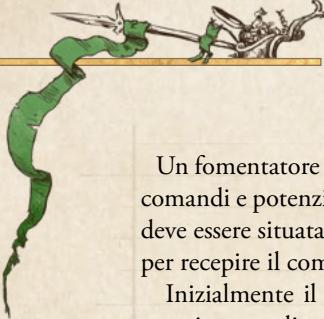
A partire dal 1° livello, le parole e l'aspetto trasandato del fomentatore lo fanno sembrare un bersaglio poco importante. Finché il fomentatore di zotici non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA è pari a $10 +$ il suo modificatore di Destrezza + il suo modificatore di Carisma.

FOLLA DI ZOTICI IN CAMICIA

A partire dal 2° livello, la folla di zotici inizia a stare troppo stretta nel quadrato di terra in cui si ammucchia durante il combattimento. La nuova marmaglia reclutata fa sì che la folla aumenti di una taglia, passando da Media a Grande. Per tutti i privilegi connessi alla folla di zotici, sostituisce la scheda delle statistiche della "Folla di Zotici" con quella della "Folla di Zotici in Camicia".

COMANDO

A partire dal 2° livello, il fomentatore di zotici è in grado di comandare ed esortare la folla di zotici grazie alle sue doti di affabulatore. Il suo accesso a queste doti è rappresentato da un certo numero di punti comando determinato dal livello da fomentatore, come indicato nella colonna "Punti Comando" nella tabella "Fomentatore di Zotici".



Un fomentatore può spendere questi punti per imporre dei comandi e potenziare in varie forme la sua folla di zotici, che deve essere situata entro 9 metri da lui e in grado di sentirlo per recepire il comando.

Inizialmente il fomentatore di zotici conosce quattro di questi comandi a sua scelta, descritti nella sezione "Comandi" seguente.

Il fomentatore apprende due comandi aggiuntivi a sua scelta al 4° e al 6° livello.

Quando il fomentatore spende un punto comando, quel punto non è più disponibile finché il fomentatore non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il fomentatore recupera tutti i punti comando spesi.

COMANDI

I comandi sono presentati in ordine alfabetico.

A Me, Guaglioni! Il fomentatore può usare un'azione bonus e spendere 1 punto comando per esortare la sua folla di zotici ad aiutarlo a impressionare una creatura. Fino alla fine di questo turno, il fomentatore di zotici può imporre svantaggio al tiro salvezza di un umanoide bersagliato dal suo privilegio Lingua di Miele o Stretta di Chiappe.

Alla Carica, Caproni! Quando la sua folla di zotici effettua un tiro per colpire, il fomentatore può usare una reazione e spendere 1 punto comando per ordinare alla folla di zotici di caricare: la folla dispone così di vantaggio a quel tiro per colpire. Il fomentatore può scegliere di utilizzare questo comando dopo che la folla ha effettuato il suo tiro, ma prima che il Condottiero dichiari se il tiro per colpire abbia avuto successo o meno.

All' Occhio, Cialtroni! Quando la sua folla di zotici effettua un tiro salvezza su Saggezza, il fomentatore può usare una reazione e spendere 1 punto comando per esortare la folla di zotici a restare vigile: la folla dispone così di vantaggio a quel tiro salvezza. Il fomentatore può scegliere di utilizzare questo comando dopo che la folla ha effettuato il suo tiro, ma prima che il Condottiero dichiari se il tiro salvezza abbia avuto successo o meno.

Disperdetevi, Pusillanimi! Il fomentatore può usare un'azione bonus e spendere 1 punto comando per esortare la sua folla di zotici a disperdersi. Fino all'inizio del turno successivo del fomentatore, ogni tiro per colpire effettuato contro la folla di zotici subisce svantaggio se la folla di zotici è in grado di vedere l'attaccante e fintanto che non è incapacitata o la sua velocità scende a 0.

Menate più forte, Zoticoni! Il fomentatore può usare un'azione bonus e spendere 1 punto comando per esortare la sua folla di zotici ad attaccare meglio. La folla di zotici ottiene un bonus al suo prossimo tiro per colpire e al suo prossimo tiro per i danni effettuato in questo turno pari al modificatore di Carisma del fomentatore.

Muovetevi, Lazzaroni! Quando la sua folla di zotici effettua un tiro salvezza su Destrezza, il fomentatore può usare una reazione e spendere 1 punto comando per ordinare alla folla di zotici di muoversi: la folla dispone così di vantaggio a quel tiro salvezza. Il fomentatore può scegliere di utilizzare questo comando dopo che la folla ha effettuato il suo tiro,

ma prima che il Condottiero dichiari se il tiro salvezza abbia avuto successo o meno.

Resistete, Mammolette! Quando la sua folla di zotici effettua un tiro salvezza su Costituzione, il fomentatore può usare una reazione e spendere 1 punto comando per esortare la folla di zotici a resistere: la folla dispone così di vantaggio a quel tiro salvezza. Il fomentatore può scegliere di utilizzare questo comando dopo che la folla ha effettuato il suo tiro, ma prima che il Condottiero dichiari se il tiro salvezza abbia avuto successo o meno.

Scattate, Mentecatti! Il fomentatore può usare un'azione bonus e spendere 1 punto comando per esortare la sua folla di zotici a scattare. Per il minuto successivo, la folla di zotici aumenta la sua velocità di movimento di 1,5 metri.

Serrate i Ranghi, Buzzurri! Il fomentatore può usare un'azione bonus e spendere 2 punti comando per esortare la sua folla di zotici a serrare i ranghi. La folla di zotici ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti per il minuto successivo.

Trinceratevi, Villani! Il fomentatore può usare un'azione bonus e spendere 2 punti comando per esortare la sua folla di zotici a difendersi meglio. Per il minuto successivo, la folla di zotici ottiene un bonus alla CA pari al modificatore di Carisma del fomentatore.

LINGUA DI MIELE

A partire dal 2° livello, il fomentatore di zotici è in grado di usare la propria parlantina e il proprio carisma per affascinare chi vuole. Il fomentatore può usare un'azione e scegliere una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Se il bersaglio è in grado di udire il fomentatore e capisce almeno un linguaggio conosciuto da esso, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a 8 + il bonus di competenza del fomentatore di zotici + il modificatore di Carisma del fomentatore di zotici, disponendo di vantaggio se il fomentatore o i suoi compagni stanno combattendo contro di lui. Se lo fallisce, è affascinato dal fomentatore per 1 ora o finché il fomentatore o i suoi compagni non lo danneggiano in qualche modo.

La creatura affascinata considera il fomentatore una figura conosciuta e amichevole.

Una volta che il fomentatore ha utilizzato questo privilegio, non può più riutilizzarlo fino a quando non completa un riposo breve o lungo.

ORATORE TRONFIO

A partire dal 3° livello, il fomentatore di zotici è talmente tronfio delle sue stesse parole che dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato e spaventato su se stesso.

Inoltre, finché la sua folla di zotici è situata entro 9 metri da lui, anch'essa dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinata e spaventata su se stessa.



AFFABULATORE NATO

Al 3° livello, il fomentatore di zotici si è ormai impraticchito nell'arte di comandare pezzenti e sceglie due tra le sue competenze nelle abilità. Il suo bonus di competenza raddoppia in ogni prova di caratteristica effettuata usando una delle competenze scelte.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, un fomentatore di zotici può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

STRETTA DI CHIAPPE

Al 4° livello, il fomentatore di zotici ha raggiunto una notorietà di canaglia tale che con semplici e dirette parole e con la postura del suo corpo è in grado di spaventare chi vuole. Il fomentatore può scegliere una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere. Il bersaglio, se è in grado di udire o vedere il fomentatore, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a 8 + il bonus di competenza del fomentatore di zotici + il modificatore di Carisma del fomentatore di zotici. Se lo fallisce, è spaventato dal fomentatore per 1 minuto. La creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto termina.

Una volta che il fomentatore ha utilizzato questo privilegio, non può più riutilizzarlo fino a quando non completa un riposo breve o lungo.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, il fomentatore si è tanto convinto con le sue stesse parole di non essere un lerciabraghe da essere molto più audace. Può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

TORCE E FORCONI

A partire dal 5° livello, il fomentatore ha maggiore presa sui suoi zotici, e i suoi comandi di coordinamento sono molto più efficaci. La sua folla di zotici sta un poco più attenta, per quanto esseri così ottusi possano esserlo, e la sua velocità aumenta di 1,5 metri.

FOLLA DI ZOTICI STAGIONATI

A partire dal 6° livello, la folla di zotici inizia a stare troppo stretta nel pezzetto di terra in cui si ammucchia durante il combattimento. La nuova marmaglia reclutata, l'esperienza sul campo e la fiducia nelle parole del suo fomentatore fanno sì che la folla si sparpagli un poco di più e aumenti di una taglia, passando da Grande a Enorme. Per tutti i privilegi connessi alla folla di zotici, sostituisci la scheda delle statistiche della "Folla di Zotici in Camicia" con quella della "Folla di Zotici Stagionata".



FOLLA DI ZOTICI FUORI DA ZUFFE, RISSE E PUGNA

La folla di zotici è composta da individui ottusi e molto suggestionabili che si comportano come uno sciame. Sono infatti troppo codardi per combattere da soli, e quindi scelgono di sopportare il loro lezzo di sudore rancido e di stare appiccicati l'uno all'altro come un banco di pesci fa per contrastare un predatore. Allo stesso tempo, sono assolutamente troppo stupidi per pensare con la loro testa e pendono dalle labbra del fomentatore, unica persona al mondo che sembra considerarli più che semplice sterco di vacca. Di norma, ognuno di loro non eccelle in nulla e men che meno durante una lotta, ma il loro ammasso di carne, pugni, roncole e forconi permette sia di incassare – o parare per il rotto della cuffia – meglio gli attacchi e di portare a segno qualche batosta in più di quello che farebbero isolati.

Fuori dal combattimento, la folla di zotici può essere considerata come composta da **popolani**. Nello specifico, il Condottiero può considerare la folla di zotici come composta da 3 popolani + 1 popolano per ogni livello da fomentatore di zotici del personaggio.

Contrariamente a quello che può sembrare, ogni zotico possiede una saggezza popolare talmente ampia che la sua sopravvivenza non grava in alcun modo sul fomentatore o il suo gruppo. Ogni zotico è abituato a dormire all'addiaccio, ed è in grado di riposare anche sul terreno più duro e sconnesso. Inoltre, è in grado di trovare fonti di cibo in qualsiasi condizione, per quanto ripugnante possa essere. Che siano lombrichi, vermi o muschio dall'aspetto strano, dopotutto, la cosa importante è tenere la pancia piena.



FOLLA DI ZOTICI

FOLLA DI ZOTICI

Sciame Medio di umanoidi Medi, generalmente legale neutrale

Classe Armatura 11

Punti Ferita 8 + il modificatore di Carisma del personaggio (la folla di zotici ha un numero di Dadi Vita [d8] pari al livello da fomentatore di zotici del personaggio)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Tiri Salvezza Cos +0 più BdC

Abilità Percezione -1 più BdC, Sopravvivenza -1 più BdC

Immunità alle Condizioni afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 9 + BdC

Linguaggi Volgare

Sfida - Bonus di Competenza: pari a quello del personaggio

Sciame. La folla di zotici può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un umanoide Piccolo. La folla di zotici non può ottenere punti ferita temporanei.

AZIONI

Attacco della Marmaglia. Attacco con Arma da Mischia: +1 più BdC al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. **Colpito:** 2d4 + BdC danni contundenti o 1d4 + BdC danni contundenti se la folla di zotici possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

FOLLA DI ZOTICI IN CAMICIA

Sciame Grande di umanoidi Medi, generalmente legale neutrale

Classe Armatura 11 + BdC (armatura naturale)

Punti Ferita 10 + il modificatore di Carisma del personaggio + cinque volte il livello da fomentatore di zotici del personaggio (la folla di zotici in camicia ha un numero di Dadi Vita [d10] pari al livello da fomentatore di zotici del personaggio)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Tiri Salvezza Cos +1 più BdC

Abilità Percezione -1 più BdC, Sopravvivenza -1 più BdC

Immunità alle Condizioni afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 9 + BdC

Linguaggi Volgare

Sfida - Bonus di Competenza: pari a quello del personaggio

Sciame. La folla di zotici in camicia può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un umanoide Piccolo. La folla di zotici in camicia non può ottenere punti ferita temporanei.

AZIONI

Attacco della Marmaglia. Attacco con Arma da Mischia: +2 più BdC al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. **Colpito:** 2d6 + BdC danni contundenti o 1d6 + BdC danni contundenti se la folla di zotici in camicia possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

FOLLA DI ZOTICI STAGIONATA

Sciame Enorme di umanoidi Medi, generalmente legale neutrale

Classe Armatura 12 + BdC (armatura naturale)

Punti Ferita 12 + il modificatore di Carisma del personaggio + sei volte il livello da fomentatore di zotici del personaggio (la folla di zotici stagionata ha un numero di Dadi Vita [d12] pari al livello da fomentatore di zotici del personaggio)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	9 (-1)	8 (-1)

Tiri Salvezza Cos +2 più BdC

Abilità Percezione -1 più BdC, Sopravvivenza -1 più BdC

Immunità alle Condizioni afferrato, paralizzato, pietrificato, prono, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 9 + BdC

Linguaggi Volgare

Sfida - Bonus di Competenza: pari a quello del personaggio

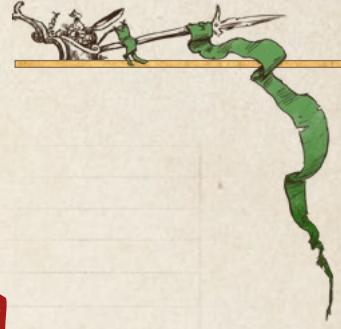
Sciame. La folla di zotici stagionata può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un umanoide Piccolo. La folla di zotici stagionata non può ottenere punti ferita temporanei.

Folla Enorme. La folla di zotici stagionata dispone di vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza su Forza.

AZIONI

Multiaattacco. La folla di zotici stagionata effettua due attacchi con l'Assalto della Marmaglia.

Assalto della Marmaglia. Attacco con Arma da Mischia: +3 più BdC al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. **Colpito:** 2d8 + BdC danni contundenti o 1d8 + BdC danni contundenti se la folla di zotici stagionata possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.



Nuovi Incantesimi

In questo paragrafo trovate alcuni nuovi incantesimi ideati per la nuova classe del cuocomante. La prima parte contiene la lista degli incantesimi ordinati per livello, la seconda parte contiene la descrizione degli incantesimi.

INCANTESIMI DA CUOCOMANTE

TRUCCHETTI (LIVELLO 0)

Spezie Frizzipazzi

1° LIVELLO

Furia dei Canditi Abbandonati
Paninozzo Ripieno

2° LIVELLO

Soffio del Caciomarcio

3° Livello

Nube di Gorgonzuul

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono presentati in ordine alfabetico.

FURIA DEI CANDITI ABBANDONATI

Invocazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Una scarica di canditi esplosivi viene lanciata tramite una grossa cucchiarella evocata magicamente contro una creatura scelta dall'incantatore e situata entro gittata. L'incantatore effettua un attacco con incantesimo a distanza contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 2d4 danni da forza più 2d4 danni da fuoco e, se il bersaglio non è immune alla condizione accecato, il successivo tiro per colpire effettuato

da esso entro l'inizio del turno successivo dell'incantatore subisce svantaggio, a causa degli effetti dell'esplosione coloratissima dei canditi.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni da forza aumentano di 1d4 per ogni slot di livello superiore al 1°.

NUBE DI GORGONZUUL

Invocazione di 3° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (una forma di gorgonzuul)

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto

L'incantatore crea una sfera del raggio di 4,5 metri composta da gas tossico di formaggio gorgonzuul, centrata su un punto situato entro gittata. L'area della nube è pesantemente oscurata e il gas permane nell'aria per la durata dell'incantesimo o finché un vento forte non la disperde, terminando l'incantesimo.

Quando una creatura che necessiti di respirare entra nell'area dell'incantesimo per la prima volta in un turno o inizia il proprio turno al suo interno deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d10 danni da veleno e non riesce a parlare fino all'inizio del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e può parlare normalmente.

PANINOZZO RIPIENO

Trasmutazione di 1° livello

Tempo di Lancio: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un pezzo di pane, una fetta di prosciutto)

Durata: Istantanea

Un panino ripieno pervaso di magia compare in mano all'incantatore. Una creatura può usare la sua azione per mangiare il panino ripieno. Mangiare il panino ripristina un numero



di punti ferita pari a $2d6 +$ il modificatore di caratteristica dell'incantatore e il panino fornisce nutrimento sufficiente a sfamare una creatura per un giorno. Il panino non ha effetto sui costrutti e sui non morti.

Il panino ripieno perde il suo potere se non viene mangiato entro 24 ore dal lancio di questo incantesimo.

SOFFIO DEL CACIOMARCO

Invocazione di 2° livello

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Incantatore (linea di 6 metri)

Componenti: V, S, M (una forma di caciomarco)

Durata: Istantanea

L'incantatore apre la bocca e sputa una miasmatica sostanza bianca acida, che forma una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura entro la linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce, subisce $4d6$ danni da acido ed è avvelenata fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore; mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è avvelenata.

Ai Livelli Superiori. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o superiore, i danni aumentano di $1d8$ per ogni slot di livello superiore al 2°.

SPEZIE FRIZZIPAZZI

Trucchetto di Trasmutazione

Tempo di Lancio: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una manciata di spezie)

Durata: Istantanea

Questo incantesimo è uno di quelli più diffusi. L'incantatore influenza magicamente un cibo da lui toccato, e lo fa diventare più salato, più dolce, più piccante o semplicemente più speziato, a sua scelta. Il cibo influenzato da questo incantesimo diventa più saporito e molto più buono da mangiare. Il cuocomante può anche decidere di far diventare a sua scelta il cibo eccessivamente salato, dolce, piccante o speziato, rovinandone il gusto e rendendo il cibo cattivo da mangiare.





Designatore Fortunoso



Quando le peculiarità nell'abbigliamento offrono un'alternativa è relativa alla distinzione tra Terra e Mare.

Il simbolo () indica che il soprannome va anteposto al nome.

Le taverne del Regno sono molto mal frequentate, le strade ancora peggio e i mari non ne parlamo. Tirando un dado a sei facce (la prima cifra) e uno a otto facce (la seconda) per ciascuna delle colonne seguenti, il Condottiero può dare vita a ceffi e ceffe da incontrare, sempre diversi ma sempre brutti.

Il Designatore permette di stabilirne fortunosamente nome, soprannome, tratto distintivo, peculiarità nell'abbigliamento e il gesto o la battuta con cui entrano in scena.

Tutti i tratti andranno applicati a personaggi di qualsiasi genere.



Designatore Fortunoso di Briganti e Brigantesse di Terra e di Mare

	Nome (M)	Nome (F)	Soprannome	Tratto distintivo
11	Grugnaccio	Grugnaccia	Fazzadirospo	Labbro inferiore spaccato a metà
12	Malagno	Malagna	Sputaletame	Ispida barba nera
13	Fraddispetto	Dispetta	Raschiatutto	Monosopracciglio nero
14	Diabulò	Diabulè	Flatulenzo/a	Basettoni sale e pepe
15	Garguglia	Garguglia	Spezzacorna	Porro sul naso adunco
16	Fabrutto	Fabrutta	Sotto Spirito	Gamba di legno
17	Fiorenzo	Fiorenza	Bragalone/a	Mano a uncino
18	Beppe	Lulù	Tombamico/a	Occhio di vetro
21	Grottazzo	Grottazza	Pennacchione/a	Dentoni d'oro
22	Dominichino	Gemmolina	Il Briccone/ La Briccona	Placca di ferro sulla fronte
23	Carmine	Giuseppa	Chitarrella	Chiodo che spunta dalla testa
24	Vanni	Vanna	Granpeto/a	Benda sull'occhio
25	Turiddu	Bracidda	Caciocavone/a	Cicatrice che attraversa il volto
26	Mammone	Mammona	Francatrippa	Vistoso bubbone sulla guancia
27	Brigitto	Marcantonia	Bracciodifieno	Naso reciso in punta
28	Tachipirone	Glicerina	Testadicappio	Cranio rasato
31	Biccio	Priscippa	Ciapasoldi	Corto corno in mezzo alla fronte
32	Robi	Robi	Vangavendetta	Teschio tatuato sullo sterno nudo
33	Geppo	Spina	Tamburoso/a	Occhi viola che sembrano brillare
34	Orcio	Giara	Lo Sciarro/La Sciarra	Zazzerona di capelli biondi
35	Smacco	Disgrazia	Rancicone/a	Cicatrice a stella sulla guancia
36	Anselmo	Rabbrita	Lo Scarlatto/La Scarlatta	Capelli raccolti in una crocchia
37	Sbavordo	Uzeta	Mangiapane	Orecchio destro tagliato
38	Graziello	Graziella	Sei-dita	Cresta impomatata con la cera
41	Rantolo	Belana	Vaioloso/a	Il suo nome tatuato in fronte
42	Carcioffo	Carcioffa	Gallinaccio/a	Labbra con rossetto color fuoco
43	Brauccio	Bitta	Piantodifiele	Baffi a ferro di cavallo
44	Verruca	Verruca	Occhidolci	Trucco nero intorno agli occhi
45	Arnaldo	Ruga	Piccolo/a... (☞)	Metà faccia dipinta di azzurro
46	Messer...	Madama...	Sor/a... (☞)	Lingua insolitamente lunga e rossa
47	Taddeo	Sciapira	Mastro/a... (☞)	Orecchio sinistro sbrindellato
48	Finizio	Galinda	Fratello/Sorella... (☞)	Anelli ai lobi delle orecchie
51	Mosto	Nina	Vecchio/a (☞)	Grappolo d'uva tatuato sul braccio
52	Principe...	Principessa...	Don/Donna... (☞)	Occhio di lupo tatuato sulla guancia
53	Bruco	Cippa	Quattrogatti	Forte accento illusitano
54	Rocco	Zora	Torcibudella	Forte accento frangese
55	Ciccio	Chicca	Lo Sparviero/La Sparviera	Lunghe sopracciglia arricciate
56	Romeo	Zeppa	Il Muschiato/La Muschiata	Naso bulboso a peperone
57	Omar	Lella	Toccafondo	Denti limati come triangoli appuntiti
58	Zoccolo	Iva	Svuotabotti	Gancio da macellaio al posto del piede
61	Fusillo	Mafaldina	Capabacata	Piedi nudi e pelosi
62	Sperlongo	Tigella	Terzogiorno	Metà volto tatuato a scacchi
63	Giacomo	Margherissa	Sterco d'asino	Corno di latta al posto dell'orecchio
64	Sturcio	Brodaglia	Il rutto	Una gamba più lunga dell'altra
65	Merulano	Merulana	Nachenello/a	Trecciona di capelli fino alla vita
66	Gianstruzzo	Rosarpìa	Mazzadangelo	Occhi da serpente
67	Nicolone	Furiosanna	Bassacloaca	Erre moscia
68	Sparugo	Medogna	L'Infame	Lunga chioma rossa fino alle ginocchia



Com'è conciato/a	Entrata in scena
Cappello nero da brigante, a cono con nastro incrociato	Si raddrizza il collo dolorante
Corvo sulla spalla	Si alza in piedi a fatica, lamenta un po' di sciatica e si presenta
Collare chiodato al collo	Suona un flautino d'osso e poi lo intasca
Volpino in braccio	Finisce un fiasco di vino e se lo getta alle spalle
Segugio al fianco	Finisce di ripulire una costola di maiale e la sputa
Lumaca o Polpo sulla testa	Fa un grande inchino beffardo
Teschio di bue appeso alla cintura	Intona una canzonaccia con voce stonata
Damigiana di vino sotto il braccio	"Per la barba del Padre Terno, che brutte facce!"
Mantello verde con cappuccio	"Diventerò il re/la regina dei briganti/pirati!"
Pantalonzelli a righe variopinte	"Amo il mio lavoro. Incontrai gente, la derubi, e a volte la lasci anche andare..."
Vestito solo con una botte retta da due bretelle	"Por mil demonios, e voi chi eres?"
Benda sulla bocca con sopra dipinto un sorriso	"Che mi prenda un colpo, se non è..." (riconosce la canaglia più anziana)
Cappellaccio con piume variopinte	Si scaccia
Bandoliera fatta di ossi d'uccello	Lascia partire un rutto/peto e poi...
Altissimo cappello a punta	Si soffia rumorosamente il naso
Corona di latta o di legni sbiancati dal mare	Sputa a terra/su uno scagnozzo
Lunga pipa d'osso	Lancia un sonoro bacio alla canaglia con meno CAR
Gilet di pelle di mucca o murena molto puzzolente	Si gratta le parti intime e poi si annusa le dita
Cappuccio fatto con testa d'orso o di squalo	"Ecco i cretini di oggi..."
Chitarra in spalla	"Eravamo a corto di scemi!"
Una maschera d'ottone lucidato	"È il vostro giorno fortunato... Anzi, è il mio."
Teschio di sparviero come spallaccio	"Lasciate che mi presenti, sono la cosa peggiore che vi capiterà oggi."
Pappagallo sulla spalla	"Bene bene bene, cos'abbiamo qui?" (fissando la canaglia con più CAR)
Cilicio di ferro intorno al braccio	"E voi cos'avete da guardare?"
Cappellone di cuoio nero cinto di monete d'argento	Fa il gesto internazionale dei soldi con entrambe le mani
Turbante	"Din din din din!"
Cordino rosso stretto intorno alla fronte	"Chi siete? Dove andate? Un petecchione!"
Cappuccio da boia con i buchi per gli occhi	"O la borsa o la vita!"
Zoccoloni alti ai piedi	"Questa è la mia terra, e c'è un pedaggio per attraversarla."
Catene incrociate sul petto	"Questi devono essere i fessi che avevo ordinato."
Una dozzina di cappelli che pendono dalla spalla	"Nessuno provi a fare lo spiritoso e nessuno si farà male."
Zampone di porco appeso al collo	"Sento puzza di petecchioni." (alla canaglia che sembra più ricca)
Ampia fusciacca di tutti i colori e torso nudo	"Posate qui il rancio."
Mantello composto da toppe di diverse stoffe	"I soldi non comprano la felicità, ma possono pagarvi la vita."
Maschera vorticosa di porcellana con lungo naso	"Coraggio, amici, dov'è il mio bottino?"
Indossa solo un perizoma di cuoio e stivali coordinati	"Cosa voglio? La mia faccia sulle monete da un petecchione!"
Serpente che sbuca dagli abiti	Si lecca i denti con aria famelica
Rosa tra i denti	Si passa l'unghia del pollice sul collo
Lunga sciarpa rossa sfilacciata	"Chi devo ammazzare per avere la vostra attenzione?"
Tovaglia a scacchi come mantello	"Lasciate ogni speranza o voi che... come finiva?"
Paiolo di rame come elmo	"Datemi un buon motivo per non ammazzarvi"
Marsina celeste bisunta	"Leggi il Libro del Credo? Ascolta questo passo che conosco a memoria..."
Tibia umana intrecciata nei capelli	Guarda il cielo e poi: "È un buon giorno per morire..."
Tricorno giallo pieno di macchie	"C'è qualcuno in questo mucchio di sterco che vuole essere impiccato?"
Trecciona di decine di teste d'aglio intorno al collo	"Comincia a correre." (alla canaglia di statura più bassa)
Vestito solo di rami d'ulivo intrecciati	"Adesso ammazzo te, e gli altri capiranno." (alla canaglia più armata)
Cappello di paglia	"Tutti in ginocchio, rivolti verso di me..."
Vive immerso in un pentolone di fagioli con le ruote	"Siete carne morta."

Saccagnate Supreme

Tutti sanno tirare un cazzotto, nel Sinistro Stivale, e in tanti lo sanno mandare a segno. Sono in pochi, però, se non pochissimi, a conoscere le mosse più pericolose, proibite e spettacolari: colpi ai quali in pochi hanno assistito senza subito dopo prendere una mazzata così forte da cancellargli la memoria. Tutti questi attacchi da taverna, dai più eleganti ai più scorretti, li trovate ivi raccolti nel catalogo delle Saccagnate Supreme, così come compilate dai Demiurghi del Menare del perduto ordine dei Valverdani.

Le Saccagnate Supreme sono nuove mosse speciali da utilizzare durante la Rissa e sono considerate come parte di una nuova Emeriticenza. Nello specifico, ogni volta che un personaggio ottiene i punti esperienza necessari per salire al 7° livello (ovvero per ogni 9.000 PE che guadagna oltre i 14.000 PE), può scegliere di apprendere tre Saccagnate Supreme dall'elenco che segue, invece di scegliere una nuova Emeriticenza tra quelle presentate a pagina 40 di *Brancalonia – Manuale di Ambientazione*. Inoltre, ottiene uno slot mossa “supremo”. Una Saccagnata Suprema può essere eseguita solo utilizzando lo slot supremo, quindi un personaggio può usare solo una tra le Saccagnate Supreme che conosce per rissa. È possibile però scegliere di apprendere più volte questa Emeriticenza: ogni volta si apprenderanno tre nuove Saccagnate e si riceverà un nuovo slot supremo.

1. IL COLPO NON SEGRETO

Quella mossa che tutti sanno che farai prima o poi, ma nonostante questo ci cascano sempre. Consiste in una finta a destra con brusca sterzata a sinistra e cazzottone di sinistro verso l'orecchio più lontano. È nota anche come Il Dispaccio Che Ti Accorcia La Vita oppure Il Robbo, dal nome del suo inventore.

Come azione, il personaggio mette automaticamente a segno una saccagnata che infligge 1 batosta aggiuntiva.

2. CARICAMENTO DEL BICIPITE

Un cazzotto in faccia è un apostrofo viola-livido tra le parole “ti” e “spacco”, ed è un messaggio tanto più efficace quanto più è poderoso il bicipite che lo accompagna a destinazione. Un misterioso ordine di frati di menare, famosi per i baffi posticci e i pretesti capziosi, i Cavilli, ha sviluppato una tecnica che permette di accumulare nel guizzante muscolo brachiale la forza di numerosi cazzotti, prima di scatenarli in un singolo, potentissimo colpo.

Nota bene: c'è chi accompagna il caricamento con uno schiocco di labbra sulla gobba del muscolo.

Come azione bonus, la prossima mossa o saccagnata effettuata dal personaggio infligge 2 batoste aggiuntive.

3. LO SCHIACCIAORECCHIE

“Uno sberlone è tale solo se ti fa girare la faccia dall'altra parte; altrimenti è solo una sberla” diceva il saggio pugilista Luigi Grandimani. Leggenda vuole che sia stata proprio questa sua massima a ispirare suo fratello, il meno saggio ma più manesco pugilista Riccardo Grandimani, a inventare lo Schiacciaorecchie, un doppio sberlone che costringe quindi la vittima a girare la faccia in due direzioni opposte contemporaneamente, con tutte le esplosive conseguenze del caso. Ne esiste anche



CONDIZIONI INFILITTE DURANTE LA RISSA

Grazie alle Saccagnate Supreme si può accecare l'avversario, renderlo prono e tante altre cortesie da bettola. Come regola generale, quando un personaggio utilizza una mossa durante una rissa che infligge una condizione a uno o più bersagli, questa condizione termina alla fine del turno successivo del bersaglio, a meno che sia specificato diversamente.

Inoltre, la CD del tiro salvezza per resistere agli effetti delle Saccagnate Supreme è pari a $8 + \text{il bonus di competenza del personaggio} + \text{un modificatore di Caratteristica a scelta del personaggio}$.



una variante che sostituisce gli sberloni con i calci in faccia, inventata dalla cugina di Luigi e Riccardo, Saccanzia Grandipiedi.

Il personaggio può effettuare una saccagnata che infligge 1 batosta aggiuntiva e fa cadere il bersaglio a terra prono. In più il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti è assordato fino alla fine della rissa.



4. IL TRABUCCO DEGLI INFERI

Chi trova un amico trova un tesoro, nella peggiore delle ipotesi. Nella migliore, trova un socio al quale accompagnarsi durante le risse più brutali, e con il quale applicare una raffinata tecnica di combattimento eseguibile solo da una coppia ben affiatata. Come suggerisce il nome, il Trabucco degli Inferi prevede che Rissaiolo Numero 1 si sdrai sul lurido pavimento della taverna, con le gambe all'aria, e che Rissaiolo Numero 2 ci salti sopra, facendosi proiettare verso il cielo (o per lo meno verso il soffitto) prima di discendere su tutti gli altri Rissaioli come la vendetta di una divinità violenta. Ideato anni or sono da una coppia di avventati gemelli, richiede coordinazione estrema per evitare errori dalle conseguenze imbarazzanti.

Come azione bonus, un personaggio può sdraiarsi per terra prono e prepararsi per il trabucco. Fintanto che un personaggio è sdraiato per terra prono, un altro personaggio, come azione, può lanciarsi sul suo alleato e compiere un enorme salto. Deve superare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10. Se la supera, il personaggio sceglie un partecipante alla rissa e piombandogli addosso gli infligge automaticamente 3 batoste e la condizione prono. Se la fallisce l'attacco manca e il personaggio cade a terra prono.

Per utilizzare questa mossa, entrambi i personaggi coinvolti devono aver appreso il Trabucco degli Inferi.

5. LA CRAPATA VOLANTE

Ci sono sfide che è bello e giusto affrontare con stile, eleganza e ricerca formale. E poi ci sono situazioni che si possono risolvere solo con la cruda ignoranza. Una crapata sul naso

è già di per sé un gesto che tradisce una certa assenza di maniere, ma è solo quando è preceduta da una lunga rincorsa e da un poderoso balzo in avanti che trascende nella più completa e incontaminata insipienza.

Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza) che infligge 4 batoste. Se manca il bersaglio, però, colpisce un muro o un altro oggetto inanimato e subisce 1 batosta.

6. LA MARMELLATA DI CEFFONI

“I ceffoni sono come le ciliegie: uno tira l’altro” affermò una volta Carlo Spensieri detto “il Pedersolo”, un villico arrestato dai birri per aver crepantato di sberloni un collega, colpevole a suo dire di avere insultato la sua mamma. Il famigerato “episodio della gragnuola” avvenne nel mezzo di una piazza affollata, e la cascata di manrovesci che travolse il malcapitato si tramutò all’istante in leggenda: innumerevoli rissaioli hanno provato a replicare la prodezza, che richiede però un’intensa concentrazione per non perdere il ritmo.

Come azione, il personaggio può effettuare una saccagnata contro un bersaglio. Se colpisce, il personaggio può effettuare una nuova saccagnata contro lo stesso bersaglio. Se colpisce nuovamente, il personaggio può effettuare una nuova saccagnata contro lo stesso bersaglio, subendo svantaggio al tiro per colpire, e così via. Finché riesce a colpire il bersaglio, il personaggio può effettuare una nuova saccagnata contro lo stesso bersaglio, disponendo di svantaggio ai tiri per colpire dal terzo colpo in poi, fino a quando non manca o la creatura diviene priva di sensi a causa delle batoste. Tutte queste saccagnate fanno parte della stessa azione.

7. IL FISCHIO FINALE

Usando l’antico trucco delle due dita sulla lingua si emette un triplice, sonoro fischio che sembra provenire da un’altra epoca e convince tutti i partecipanti a fermarsi sul posto, e nella posa in cui erano. Approfittando della pausa e della confusione, si riempie di cartoni il primo che capita.

Come azione bonus, il personaggio fischia talmente forte che ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è incapacitato.

8. L’ALABARDA FACCIALE

Una complessa tecnica di combattimento che richiede due persone per essere applicata, una sola delle quali deve essere consenziente. Consiste nell'afferrare per le caviglie un partecipante alla rissa e usarlo a mo’ di ascia da combattimento, usandone il volto come oggetto contundente. Chiedere il permesso all’arma improvvisata non è necessario, ma è considerato buona educazione.

Come azione, il personaggio cerca di afferrare una creatura, che deve effettuare un tiro salvezza su Forza o Destrezza (a scelta della creatura). Se lo fallisce, la creatura è trattenuta e il personaggio può utilizzarla come arma improvvisata contro un bersaglio. In questo modo infligge 1 batosta alla creatura trattenuta, 1 batosta al bersaglio più 1 batosta assegnata casualmente dal Condottiero tra la creatura trattenuta e il bersaglio. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, non è trattenuto e la mossa fallisce.

9. URLANDO FURIOSO

Una danza bestiale e atavica, senza ritmo né melodia né in realtà alcuna forma di danza: solo un urlaccio spaventoso dal fondo della gola che congela dal terrore gli astanti, amici, nemici e anche gente che passava di lì per caso. Attenzione a non urlare troppo a lungo: la mancanza di fiato potrebbe portare all'insorgere di una condizione nota come "Urlando Blu".

Come azione, il personaggio emette un potente urlo e ogni creatura ostile che partecipa alla rissa deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è spaventata dal personaggio.

10. LA NOCE DI PROSCIUTTO AL PEPE

"Noce" nel senso di "pugno dato con il dito indice un po' rialzato per fare più male e assordare". "Prosciutto" perché più hai le mani grosse più male fai. Il pepe può aiutare a insaporire il cazzotto.

Il personaggio può effettuare una saccagnata che infligge 1 batosta aggiuntiva e il bersaglio è avvelenato e assordato.

11. SPECCHIO RIFLESSO

Tecnica marzialistica semi-misteriosa che consiste nel restituire, come farebbe uno specchio, tutte le mosse dell'avversario. Un dettaglio poco chiaro, e che ha causato la rottura di innumerevoli specchi, metaforici e non, è un totale di anni di guai accumulati pari a 64.918, è che lo Specchio Riflesso ripete un gesto, ma non lo annulla: per tirare un cazzotto sul naso dovete prima prendervelo a vostra volta.

Subito dopo esser stato colpito da una creatura, il personaggio può usare la sua reazione per infliggere all'attaccante un numero di batoste pari alle batoste subite dal personaggio a causa dell'attacco.

12. LA SPACCATA CHE SPACCA

Ideata dal guitto di menare Giovanni La Gabbia, richiede grande mobilità articolare. Si aprono le gambe a compasso e, abbassandosi fino a sfiorare il suolo con le pelvi, si sferra un potente cazzotto dritto tra le gambe dell'avversario.

Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza o Destrezza) che infligge 1 batosta e la condizione stordito fino al termine della rissa a un bersaglio. Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10: se lo supera, l'effetto per lui termina.

13. TESTA, BRACCIA, GAMBE E PIE'

Acrobatica saccagnata in salto che colpisce al contempo sul cranio (con il gomito), nello stomaco (con il ginocchio) e tra le gambe (con il piede). Non provatela a casa.

Come azione, il personaggio effettua un tiro per colpire (Destrezza) che infligge 3 batoste.

14. LA MANTIDE MIRACOLARA

Il personaggio, attraverso una serie di versi acuti e di gesti insensati con le mani a paletta, finge di essere un esperto delle arti di menare del lontano Disoriente. In genere, per almeno qualche secondo, ci cascano tutti.

Come azione bonus, il personaggio inizia a scimmiettare una mantide emettendo suoni acuti e sconclusionati ma molto affascinanti: ogni creatura ostile che partecipa alla rissa deve superare un tiro salvezza su Saggezza, altrimenti è affascinata dal personaggio.

15. IL CARTONE TORNASOLE

Un cazzotto ben assestato a volte è tutto quello che ci vuole per togliersi un avversario dai piedi per un po'. Con questa mossa il personaggio manda l'avversario a gambe all'aria spedendolo fuori dalla finestra, da un qualsiasi pertugio, oltre uno steccato o in ogni caso togliendolo dai giochi per un po'. Il bersaglio si farà un pisolino al sole prima di riuscire a rialzarsi.

Il bersaglio subisce una batosta, è allontanato dalla rissa (quindi non può attaccare e non può essere attaccato) e impiega 2 turni per tornare in azione.

16. LO SPARECCHIO

Si afferra un avversario e lo si sbatte sul tavolo più vicino, facendolo scivolare per tutta la sua lunghezza, in modo che porti con sé cibo, piatti e bicchieri. Ottima come mossa di apertura, quando i tavoli sono ancora belli apparecchiati.

Come azione il personaggio effettua un tiro per colpire (Forza) che infligge 1 batosta e la condizione incapacitato a un bersaglio per 2 turni.

17. LA MOSSA PROIBITA DELLA GRU

Antica tecnica cipanghese, anche conosciuta come Tecnica della Gruccia perché chi la esegue deve poi lasciare il campo in stampelle. Si esegue mettendosi su un piede solo, braccia aperte come ali, e sforbiciate in faccia al malcapitato di turno.

Come azione, il personaggio può effettuare un tiro per colpire (Forza o Destrezza) che infligge 1 batosta a un bersaglio. In più il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione, altrimenti cade a terra privo di sensi fino al termine della rissa. Immediatamente dopo che ha effettuato il tiro per colpire, il personaggio cade a terra prono ed è incapaciato per 1 turno.

LE QUATTROCENTO PEDATONE

Una scarica di calcioni tirati alla cieca e preceduta da un urlo agghiacciante e belluino, che mette in chiaro l'intenzione del calciante: colpire qualsiasi cosa gli passi davanti, indipendentemente dalla sua affiliazione. È quasi impossibile schivare anche solo una delle quattrocento pedatone, a meno di non essere a propria volta esperti in questa tecnica letale.

Come azione il personaggio inizia a tirare calci a raffica a destra e manca: ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1 batosta e cade a terra prono. Chiunque abbia appreso Le Quattrocento Pedatone supera automaticamente il tiro salvezza.

Questa tecnica rappresenta la summa saccagnatoria delle tradizioni menastiche dell'ordine dei Quattrocento Pedatoni e per questo una canaglia può apprenderla solo da Nanni Viperetti, fondatore dell'ordine dei Valverdani e bibliotecario del Calciginnasio di Bonomia.



I Luoghi del Regno



Il Sinistro Stivale non è soltanto l'angolo più infame e scellerato dell'Orbe Terracqueo, ma è anche quello dove basta spostarsi di poche miglia per trovare forme sempre diverse di infamia e scelleratezza.

Dalle cime innevate dei Monti della Corona agli impietosi deserti di Zagara, dalle desolate campagne dell'en-troterra alle isole infestate di mostri e pirati, dalle grandi città mercantili ai mistici castelli arroccati nel nulla, il Regno offre ogni genere di paesaggio in cui farsi aggredire, depredare e abbandonare nudi agli avvoltoi.

Chi non ha mai sentito parlare del Colossario con le sue arcate, del Ponte sullo Stretto con i suoi pilastri o della Torre di Ghisa con la sua... ghisa? Cosa fare se dalla prua della vostra nave avvistate i foschi paesi delle Dieci Terre, le mura bianche del castello di Atranto o il cono verdeggianti del Versuvio? E se invece i venti vi spingessero verso Stramboli, Fischia o la severissima Vortiga?

Percorrendo le strade che costeggiano il fiume Fossa potreste scorgere le quattro madonnine di Tarantasia, le cento torri di Bonomia o la nebbia del paludosso Diluvio, mentre spingendovi verso la punta dello stivale potreste trovarvi ai piedi del maestoso Castel sul Monte, perdervi nel cuore della Piccadora tra i boschi del Monte Silone, o perfino giungere all'estremità di Zagara, nella sabbiosa Valle dei Templi.

Sono mille le cose da fare da un capo all'altro della penisola, e molte di più quelle da non fare, se vi è cara la pelle.

Sacra di San Brigele





Sacra di San Brighele

Alle pendici dei monti della Corona sorge il solitario monte Pirchirione. Sulla sua vetta, sempre nascosta tra le nuvole, si erge la Sacra dell'Arcangelo Brighele. In pochi l'hanno vista, o forse nessuno, perché per posarvi gli occhi si deve completare la scalata del monte e affacciarsi oltre la fitta coltre di nubi di cui la Sacra è perennemente ammantata.

Una ripida scalinata di più di cinquemila gradini comincia dalla sottostante Val Sussurra e si arrampica, tra forre e costoni di roccia, fino alla vetta. Durante l'ascesa, però, si incontrano le Sette Tombe: secondo la leggenda, San Brighele avrebbe disposto in prossimità delle tombe altrettante prove destinate a saggiare la purezza del viaggiatore e stabilire se sia degno di arrivare in vetta.

Sono molte le leggende sulla Sacra stessa. C'è chi dice che sia da qui che tutti i Santi del Regno ascendono al cielo, portati in trionfo da una squadra di putti appartenenti al preposto ordine degli Angeli Portantini. Secondo un'altra leggenda, invece, la Sacra sarebbe il luogo dove tutti gli angelicati d'Occasio ritornano al termine della loro *vacatio* per essere ri-assunti in cielo. O ancora, questo luogo ammantato dalle nubi sarebbe la via d'accesso alla più umile delle regioni ultraterrene, dimessa ma comunque celeste: l'Iperuranio Impoverito.

LE SETTE TOMBE

Lungo la salita verso la vetta sono disseminate sette tombe di santi, tutte sorvegliate da un angelo denominato per questo "Settimino". L'Angelo Settimino è incaricato di mettere alla prova i viaggiatori che cercano di raggiungere la vetta, e per farlo ha il potere di assumere svariate forme. Se sfidato direttamente, però, il Settimino assumerà la sua vera forma di donna angelo guerriero (finché è in questa forma, utilizzare le statistiche della **Bell'Aralda^{AT}**).

Le prove, sette come le tombe, sono volte a giudicare se i viaggiatori siano in grado di lasciarsi alle spalle le Sette Debolezze di Gola, Avarizia, Invidia, Accidia, Lussuria, Ira e Superbia e quindi se siano degni di incontrare Brighele. Il Condottiero però non dovrà mai esplicitare la natura delle prove, nominare i sette peccati, far riferimento a quello relativo alla prova in corso o tenere il conto delle prove già superate. Tenere il conto delle prove, ed essere in grado di dedurre quale sia l'ultima, è una prova in sé. Tutto deve apparire organico come se di volta in volta le canaglie si trovassero di fronte a degli incontri casuali e starà a ciascun membro del gruppo ricostruire lo schema dei peccati... e domandarsi se si ritiene degno di proseguire.

- 1. PRIMA TOMBA (GOLA).** Qui le canaglie sono accolte da una coppia di cuochi gobbi che ha appena finito di apparecchiare una tavola imbandita con ogni genere di prelibatezze. Se le canaglie si siedono e assaggiano qualcosa, scoprono dei cibi così buoni che non riescono più a fermarsi. Per andar via ciascun personaggio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è costretto a rimanere a mangiare. La CD diminuisce di 1 per ogni canaglia che si è già alzata e da lontano invita il personaggio a proseguire. Il tiro salvezza può essere ripetuto ogni minuto.
- 2. SECONDA TOMBA (AVARIZIA).** Qui c'è un mendicante che ronfa beato con il cappello a terra. Non sembra affamato o soffrente, ma se le canaglie tirano dritto senza dargli nemmeno un petecchione, la scala si trasforma in una spirale eterna che sale all'infinito. Solo tornando indietro e donando qualcosa al mendicante i nostri possono proseguire.
- 3. TERZA TOMBA (INVIDIA).** Comincia a far freddo. Le canaglie ritrovano il mendicante che (non si capisce quando) si è comprato con le poche monete ricevute una pelliccia dall'aspetto morbido e caldo, di pregiatissima fattura. Se provano a rubarla per coprirsi, il mendicante si trasforma in una temibile angela guerriera che le mette in fuga e la scalata è da considerarsi conclusa. Se invece chiedono dove abbia comprato la pelliccia, il mendicante le spedisce a valle sulle tracce di un fantomatico mercante. Se lo lasciano in pace, possono proseguire. Il mendicante le segue, ma una tormenta di neve lo nasconderà presto alla vista.

4. QUARTA TOMBA (ACCIDIA). Passata la tormenta di neve, fa sempre più freddo. Giunte alla quarta tomba, le canaglie ritrovano il mendicante che si scalda accanto a un fuoco acceso. Se si siedono, anche solo per un momento, un torpore improvviso le coglie e non riescono più ad allontanarsi. Per andar via ciascun personaggio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15, altrimenti è costretto a rimanere a scaldarsi. La CD diminuisce di 1 per ogni canaglia che si è già alzata e da lontano invita il personaggio a proseguire. Il tiro salvezza può essere ripetuto ogni minuto.

5. QUINTA TOMBA (LUSSURIA). Fa un freddo freddissimo, da non crederci. La quinta tomba è una cripta attraverso cui passa il sentiero e dentro vi si trova un po' di riparo. Avvolte in una coltre di pellicce ci sono tre figure addormentate che ciascuna canaglia vede come irresistibili, di aspetto straordinariamente bello e intrigante. In fondo la strada è sbarrata da un pietrone e bisogna spostarlo con una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 15. Chi non partecipa o chi fa il punteggio più basso alla prova di gruppo, resta indietro e viene adescato dalle figure in pelliccia. Ne deriva una (potenziale) orgia con qualcuno o con tutti, dalla quale la o le canaglie dovranno districarsi con un po' d'inventiva.

6. SESTA TOMBA (IRA). Ad attendere le canaglie ci sono tre cavalieri invincibili (utilizzano le statistiche del **cavaliere**, ma con la seguente modifica: quando il cavaliere scende a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita) I cavalieri maschi e/o femmine aggrediscono verbalmente le canaglie accusandole di aver profanato nella cripta i rispettivi coniugi. Se le canaglie riescono a restare calme, possono proseguire. Se invece si lasciano provocare si trovano ad affrontare i tre avversari. I tre non possono essere sconfitti, ma smettono di essere ostili e lasciano passare le canaglie quando queste decideranno di ricorrere alle loro doti diplomatiche per far cessare il conflitto.



SPADONE DEL TOMBOLONE

Arma (spadone), molto rara (richiede sintonia con una creatura di allineamento buono)

Uno spadone dalla lama candida come le nuvole dell'Oltretombola, un'essenziale guardia decorata d'argento e una lunga elsa avvolta di cuoio bianco. Proviene dalle mani dell'Arcangelo Brighelle e racchiude in sé la luce di tutti gli angeli del Tombolone.

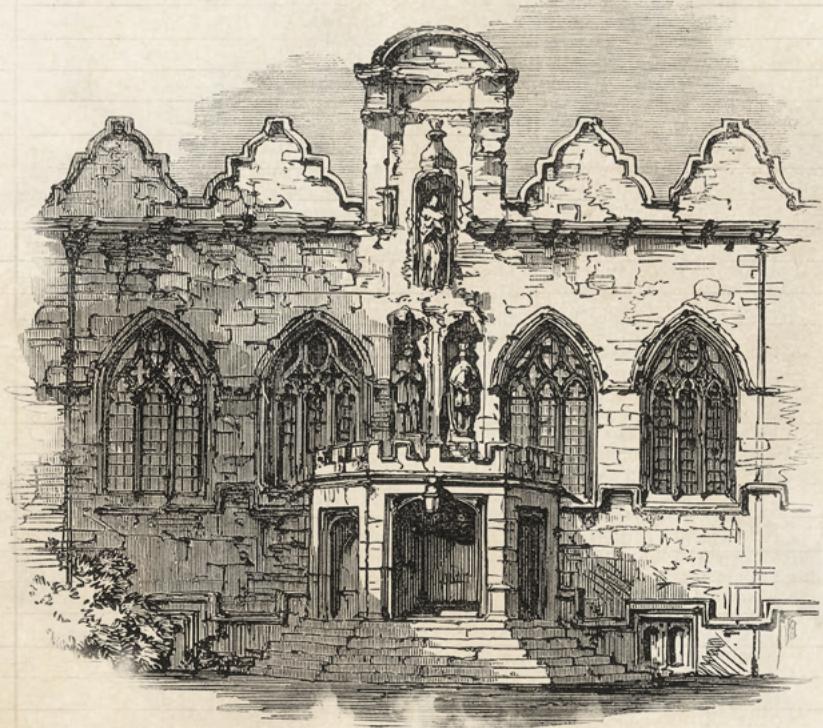
Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Quando il personaggio colpisce un immondo o un non morto con quest'arma, il bersaglio subisce 2d6 danni radiosi extra.

La lama dello spadone è luminosa e proietta una luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. La luce è considerata luce solare.

Finché il personaggio impugna quest'arma, può usare un'azione bonus per pronunciare la parola d'ordine di questo spadone e far comparire magicamente due ali luminose e piene di piume dalla sua schiena, ottenendo così una velocità di volare di 9 metri. Le ali permangono finché il personaggio non usa un'azione bonus per pronunciare di nuovo la parola d'ordine o finché non lascia cadere lo spadone o non lo rinfodera.



7. SETTIMA TOMBA (SUPERBIA). La strada si infila in una coltre di nubi e d'un tratto finisce in prossimità dell'ultima tomba. Da una terrazza naturale si può ammirare un mare di nuvole. Più in alto ci sono solo rocce e la cima irraggiungibile della montagna. Le canaglie sono portate a pensare di essere giunte a destinazione (specialmente se il Condottiero è stato bravo a far perdere loro il conto delle prove). Alle spalle della tomba c'è una piccola chiesetta incassata nella parete di roccia e qui aspetta un maestoso angelo che si presenta come Arcangelo Brighele e si profonde in mille lodi. Incensa le loro virtù, in modo credibile e non esagerato, e offre loro di diventare i nuovi custodi della Sacra. Se le canaglie accettano questo onore, ovviamente hanno fallito. Se rifiutano con umiltà, hanno completato tutte le prove: l'angelo assume la forma di una donna angelo guerriera e ammette di non essere Brighele, ma la sua servitrice Bell'Aralda, che ha condotto le varie prove nel suo ruolo di Settimina, assumendo di volta in volta varie forme. Finalmente qualcuno ha superato tutte le prove e lei può prendersi una vacatio, diventando un'angelicata (utilizzare le statistiche della **Bell'Aralda^{AT}**). La porta della chiesetta si spalanca e comincia l'ultima scalinata che conduce alla vera Sacra.



LA SACRA DI SAN BRIGHELE

In cima alla montagna, circondata da un tappeto di nuvole bianche, sorge una maestosa cattedrale di marmo bianco. Qui sul suo trono lucente l'Arcangelo Brighele accoglie le canaglie, ammette che sono meno peggio di tanti altri e dona loro lo *Spadone del Tombolone^{AT}*. È ora di riscendere a valle, a meno che qualcuno non abbia la buona idea di chiedere di proseguire verso le sfere dell'Iperuranio Impoverito.

Infine, se le canaglie si sono dimostrate particolarmente pie, eventualità remota ma da non escludere a priori, la **Bell'Aralda^{AT}** potrebbe decidere di cominciare la sua vacatio unendosi alla cricca. Almeno per un po'. Fino a quando non capirà con chi ha davvero a che fare.



LA STORIA DI BELL'ARALDA

Alda era una fanciulla bella, pia e casta. Un giorno fu presa di mira da un gruppo di soldati di ventura e, volendo sfuggire al disonore, si ritrovò sulla sommità di una torre. Dopo aver pregato, piuttosto che farsi prendere preferì saltare nel precipizio. Le vennero in soccorso gli angeli e, miracolosamente, atterrò illesa giù a valle. I paesani la accolsero con stupore e non credettero al suo racconto. Alda, invece di farsi i fatti suoi e tornarsene a casa, decise di ripetere il suo volo dalla torre per dimostrare a tutti che diceva la verità.

Ma questa volta gli angeli, vedendo che lo faceva solo per vanità, restarono a guardare e lasciarono che si sfracellasse sulle rocce. Per fortuna San Brighele sorvegliava tutto dall'alto e, impietosito da questa morte beffarda, decise di donare delle ali bianche alla fanciulla e prenderla al suo servizio, dandole il nuovo nome di Bell'Aralda.

BELL'ARALDA

Dopo secoli al servizio dell'Arcangelo Brighele, la Settimina Bell'Aralda può finalmente prendersi una meritata vacatio e tornare per qualche decennio sulla terra. Dopo aver brandito il potere di un Sacrosanto, l'angela ha deciso di assumere poteri limitati per potersi mescolare agli uomini. Il suo obiettivo è quello di trovare il meglio di ciò che si nasconde tra gli abitanti del Regno per poterlo custodire, nutrire e far germogliare in qualcosa di infinitamente virtuoso che renda gloria al Padre Terno. Dovrà cercare un po'...



BELL'ARALDA

Umanoide Medio (Angelico), legale buono

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m, volare 9 m

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

Tiri Salvezza Cos +3, Car +4

Abilità Intuizione +3, Medicina +3, Percezione +3, Religione +3

Sensi Percezione passiva 8

Linguaggi Lingua Ignota, Volgare

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

Cresciuta nella Luce del Padre Terno. La

Bell'Aralda dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione accecato su se stessa.

Testa tra le Nuvole. La Bell'Aralda sottrae 5 al proprio punteggio di Percezione Passiva (già incluso nelle statistiche).

Nata per Aiutare. Quando la Bell'Aralda lancia un incantesimo di guarigione, cura il numero massimo di punti ferita possibile.

Divina Provvidenza (1/Giorno). Quando la Bell'Aralda effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può usare Divina Provvidenza per tirare 1d20 aggiuntivo. Può scegliere di utilizzare questo tratto speciale dopo che ha tirato il dado, ma prima che l'esito del tiro

sia determinato. La Bell'Aralda sceglie quale dei d20 usare per il tiro per colpire, la prova di caratteristica o il tiro salvezza. La Bell'Aralda può anche usare Divina Provvidenza quando viene effettuato un tiro per colpire contro di lei. Tira 1d20, dopodiché sceglie se l'attacco utilizzerà il tiro dell'attaccante o il suo.

AZIONI

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

Luce Angelicata. Attacco con Incantesimo a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10 + 2) danni radiosi.

Aureola (1/Giorno). La Bell'Aralda sprigiona un cerchio di luce attorno al capo che emana una luce celestiale per 1 minuto. L'aureola proietta luce intensa di colore dorato entro un raggio di 3 metri e luce fioca per altri 3 metri. Ogni creatura alleata, compresa la Bell'Aralda, all'interno della luce intensa è sotto gli effetti dell'incantesimo *benedizione*.

Incantesimi. La Bell'Aralda lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 12):

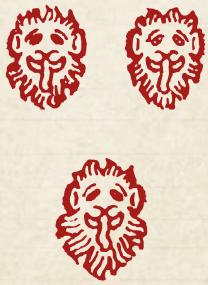
A volontà: *luce, prestidigitazione, salvare i morenti*
1/giorno ciascuno: *caratteristica potenziata, individuazione del magico, onda tonante, ristorare inferiore*

2/giorno: *individuazione del bene e del male*

3/giorno: *cura ferite*



Le Dieciterre



CHE ARIA TIRA DA QUESTE PARTI

L'intera zona delle Dieciterre è il luogo ideale per chi voglia sfuggire da qualcosa o qualcuno e starsene un po' per i fatti propri. Qui nessuno farà domande, almeno fino a quando si portano petecchioni e non guai. Gli ancoraggi sono pochi e non è facile scendere a terra, spesso piove, e non si esce di casa se non è necessario. Per essere una terra di mare c'è scarso viavai, eccezion fatta per i pesci morti sul fondo delle barche.

Eppure, come le tasse, i problemi possono seguire le canaglie anche fin qui.

Questo è il nome che caratterizza sei paesini arroccati sull'insidiosa costa tra San Timone Mugugno e Vetera. Ciascuno un grappolo di case costruito senza coscienza, così a picco sul mare che se cade qualcosa da un davanzale finisce direttamente in acqua. Stradine strette come crepe in un muro che si infilano sotto archi gocciolanti di pioggia, angoli illuminati da poche lanterne con i vetri incrostati di salsedine. Scale ripidissime, piazzette battute dal vento, gente e nuvole sempre di malumore. Gabbie di ferro cigolanti che si stagliano contro cieli sbiaditi e ugiosi, ultima eredità del passaggio del Pesce Cane. Appese a pali, alberi e travoni all'ingresso di ogni paese, queste gabbie sono destinate a ospitare i forestieri più sgraditi, per impedirgli di far danni o per farli crepare sotto le intemperie. Vecchie, arrugginite e dal rumore sinistro, le gabbie sono il simbolo dell'ospitalità delle Dieciterre.

Come spesso capita nel Regno, però, neanche il nome corrisponde a verità, o meglio: non corrisponde più. Dei dieci paesi che si erano guadagnati questo nome al tempo dell'Impero Draconiano, le *decem terrae*, ne restano infatti solo sei, e a ripercorrere la storia della regione sembra essere un miracolo che ne siano sopravvissuti così tanti.

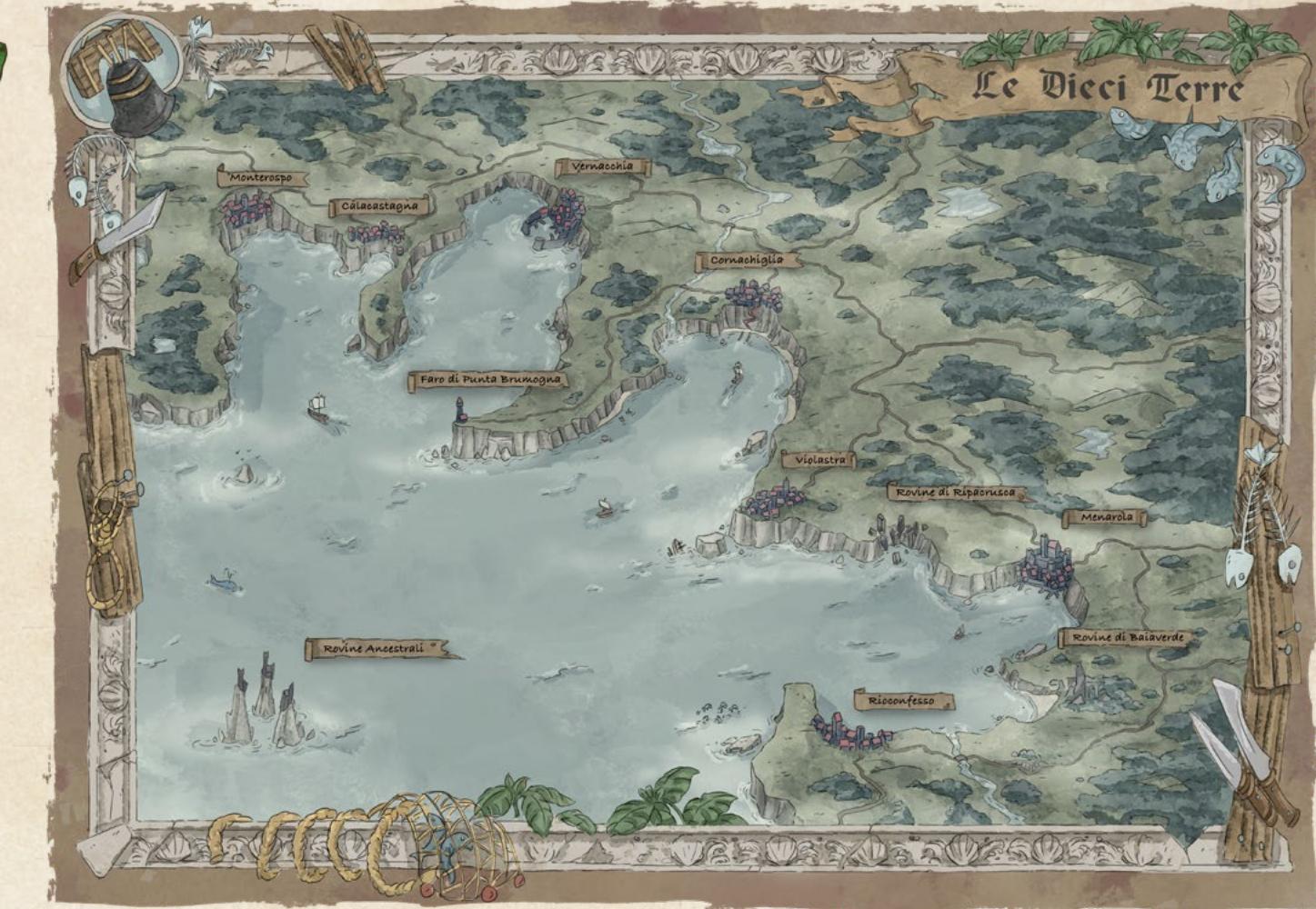
Cominciamo da Basalto, del quale tra gli abitanti di Quinotaria si è persa del tutto la memoria. Solo grazie al lavoro di storici e sapienti sappiamo che Basalto franò nel mare in un momento impreciso del primo secolo dopo la caduta di Plutonia, per quello che le cronache descrivono come "un feroce colpo di coda". Che si sia trattato degli strascichi di una battaglia, o del letterale colpo di coda di qualche colossale creatura marina, è impossibile da stabilire, come anche l'ubicazione precisa delle rovine sommerse.

Più certa invece è la sorte di Ripacrusca, raso al suolo settecento anni fa da una spedizione di Frangesi perché rifugio di una comunità di segnati, in un'epoca in cui i portatori di marchio erano perseguitati come ricettacoli di cattiva sorte.

La strage di Ripacrusca però non portò gran fortuna alla regione: dopo solo dieci anni fu il turno di Portoverde, un ridente villaggio di pescatori nascosto nell'omonima baia. Vuole la leggenda che un ragazzo del luogo si fosse innamorato della figlia di un principe dei draci e l'avesse convinta a fuggire con lui sulla terraferma. Una notte, senza preavviso, gli uomini del principe assalirono il villaggio e non lasciarono anima viva.

La più recente terra a essere scomparsa è Calacastagna, un paesino che domina l'omonima insenatura. Circa vent'anni fa è stato scelto come residenza dei gobbi Grimaldoni, una banda così scurrile, sporca e aggressiva che nel giro di pochi anni il paese si è completamente spopolato, fatta eccezione per la famiglia stessa.

Di dieci, al giorno d'oggi, restano dunque solo sei terre, e sono Monterospo, Vernacchia, Cornachiglia, Violastra, Menarola e Rioconfesso.



MONTEROSPO

Cupo villaggio di pescatori. Tra gli scogli affioranti al largo del porto sorge una statua di pietra del Pesce Cane, forse più antica delle Dieciterre stesse. A Monterospo c'è una fiorente comunità di marinai, alla quale negli anni si sono aggiunte molte famiglie di colapeschi insediate sulla spiaggia Liscabianca, dove un breve tratto di mare protetto dagli scogli affioranti crea un ambiente ideale per queste creature anfibie. Alcuni pescatori di Monterospo, come anche quelli di Vernacchia e Cornachiglia, non vedono di buon occhio i concorrenti colapeschi e la loro ineguagliabile conoscenza del mare, mentre altri hanno imparato a sfrutarne le doti.

VERNACCHIA

Un altro villaggio di pescatori. Poco distante da questo lugubre ammasso di case si trova la grotta della Maimuna, una spelanca parzialmente sommersa che si dice ospiti lo spirito di una donna ivi sperduta per fuggire a una banda di marinai ubriachi. Da allora leggenda vuole che lo spirito della Maimuna cerchi di catturare gli uomini che passano nelle vicinanze, e che nei giorni di tempo cattivo si possa ancora sentire il suo lamento tra gli scogli.

CORNACHIGLIA

Un paesino arroccato sul mare, raggiungibile solo salendo la ripidissima Scala Lardellata, composta da una lunga, lunga, lunga serie di gradini di pietra rossa. Cornachiglia, una delle terre più giovani, fu fondata dall'equipaggio di una nave di disgraziati malebranche naufragati sugli scogli aguzzi della costa. Di questa originaria stirpe infernale però al giorno d'oggi non resta nulla, se non l'abitudine di mandarsi al diavolo come buon augurio.

VIOLAstra

Detto anche Campane Nere, è l'unico paese non raggiungibile via mare, dove si rifugiano gli abitanti della zona per sfuggire ai pirati Sidoni. Pare che gli abitanti abbiano l'abitudine di dipingere di nero le campane del campanile, per evitare che, a causa dei loro riflessi, i pirati notino il paese nel mezzo della parete grigia della montagna.



MENAROLA

Il più antico e il più combattivo, si vanta di essere l'unico paese ad aver sempre respinto gli attacchi dei pirati, atrechi, sidoni o nostrani che fossero. Forse il merito va a un leggendario maestro d'arme inesistente che vi abitò per quasi cento anni e addestrò generazioni di pescatori alla guerra... o forse all'eccezionale fortificazione conosciuta come Baluardo? Nessuna delle Dieciterre si è mai distinta per l'apertura ai forestieri, ma Menarola ha senz'altro il primato del luogo meno accogliente della regione e forse del Regno.

RIOCONFESSO

Anche nota come la Terra Marchiata, negli anni Rioconfesso è diventato una nuova terra dei segnati come fu Ripacrusca secoli addietro. Affetti e affette dai marchi giungono qui da ogni angolo del Regno per trovare un luogo dove poter vivere in relativa pace una vita riservata, senza subire lo stigma sociale spesso riservato a quelli come loro. Qui cresce anche il basilico più profumato di tutta la regione.

Cose da fare nelle Dieciterre

- 1 Le canaglie giungono a Menarola sulle orme di un leggendario maestro d'arme inesistente e del suo allievo migliore, il duellante Mandacciuga. Quando lo trovano, però, salta fuori un'inaspettata parentela...
- 2 La figlia di un ricco mercante di Vernacchia si è avventurata nella grotta della Maimuna, convinta di ritrovarvi la madre morta. Le canaglie vengono incaricate di riportarla indietro.
- 3 Il torbido duo di assassini **Pinolo^{AT}** e **Basilico^{AT}** ingaggia le canaglie per creare confusione a Monterosso. Il come è semplice, basterà seminare zizzania tra colapsici e pescatori e fare scorrere un po' di sangue a Liscabianca. Perché? Non vi deve interessare.
- 4 Un uomo con un occhio solo offre trenta petecchioni per imbottire le Campane Nere di stracci e impedire che suonino. In questo modo non sarà possibile dare l'allarme e i pirati saranno liberi di fare un po' di razzie.
- 5 Uno studioso proveniente dalla Buona Mater di Bonomia è convinto che i Segnati di Ripacrusca fossero in realtà cultisti del Padre degli Abissi e per questo siano stato sterminati. In cambio di qualche petecchione le canaglie gli faranno da scorta per esplorare il paese abbandonato.
- 6 Ogni giorno una vecchia abitante di Rioconfesso va ad affacciarsi a un parapetto sperando di veder tornare suo marito dalla guerra. In realtà si tratta di Messer Ponce Bracospino, eremita che vive nella regione del Diluvio, e che sarebbe pronto a donare una preziosa ricompensa a chi gli desse notizie della moglie.
- 7 A mezzanotte è previsto uno scambio di merce con una banda di contrabbandieri: appuntamento al faro di Punta Brumogna. Mentre questi tirano la barca in secco sulla piccola spiaggia, però, un gruppo di draci li attacca. Le canaglie possono aiutarli, tornare discretamente sui loro passi, o aiutare i draci sperando in una parte del bottino...
- 8 Chissà quali misteri sono celati tra le ciclopiche rovine al largo delle Dieciterre. Il vecchio marinaio Buletto offre la sua barca per tre giorni di esplorazione al prezzo stracciato di dieci petecchioni. Ma se anche si riuscisse ad arrivare fin lì, chi si tuffa poi alla ricerca di (solo) potenziali tesori?





PINOLO

Umanoide Medio (Gobbo), neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	17 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +5, Int +2

Abilità Atletica +4, Furtività +7, Inganno +3, Intimidire +5, Natura +2, Rapidità di Mano +5, Sopravvivenza +3

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Picchi di Cazzimma (2/Giorno). Pinolo sferra l'attacco con tutta la rabbia che stava covando. Una volta per turno, quando Pinolo infligge danni a una creatura con un attacco con arma, può infliggere 5 danni extra alla creatura.

Volgare come il Letame. Poiché ama utilizzare il turpiloquio in ogni circostanza, Pinolo subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).

Arte dell'Imboscata. Pinolo dispone di vantaggio ai tiri per l'iniziativa e a qualunque azione effettuata durante il primo turno di ogni combattimento.

Attacco Furtivo (1/Turno). Pinolo infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato di Pinolo che non sia incapacitato e il tiro per colpire di Pinolo non subisce svantaggio.

PINOLO E BASILICO

I peggiori nella terra dei peggiori. Due assassini prezzolati, considerati infami anche dagli altri assassini, due che perfino la Morte se li incrociasse per la via prenderebbe la strada più lunga. Pericolosi se presi da soli, insieme ti fanno Pesto.

Pinolo è un gobbo, basso ma di stazza robusta, brutto come la fame e altrettanto implacabile nel combattimento corpo a corpo. Basilico invece è specializzato nell'uso della cerbottana. Alto e magro, da bambino ha ricevuto il segno del pesce diavolo, che lo ha deformato rendendolo simile a una rana: bocca larga e deformi, voce gracilante, pochi peli in testa raccolti dietro le orecchie e grandi pupille quadrate in mezzo a due iridi arancioni. Purtroppo, se lo baci non diventa un principe.

Inseparabili come aglio e olio, sono i sicari che non potete permettervi di incontrare, e probabilmente neanche di ingaggiare.

AZIONI

Multiaattacco. Pinolo effettua due attacchi in mischia: uno con la Spada Affilata e uno con il Pugnale, oppure effettua due attacchi a distanza con i Pugnali.

Spada Affilata. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 7 (1d8 + 3) danni taglienti. Inoltre, se Pinolo ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 10 danni taglienti aggiuntivi.

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.

AZIONI BONUS

Azione Scaltra. Pinolo effettua l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Incitare Basilico (Ricarica 5-6). Con una scarica di imprecazioni biascate Pinolo incita Basilico a combattere con violenza. Se Basilico è in grado di udirlo ed è situato entro 9 metri da lui, fino alla fine del turno successivo di Pinolo, Basilico infligge 3 (1d6) danni aggiuntivi quando colpisce con un attacco con arma.

REAZIONI

Gufaggine (1/Giorno). Quando una creatura situata entro 9 metri da Pinolo ottiene un 20 a un tiro per colpire, a una prova di caratteristica o a un tiro salvezza, Pinolo può usare la sua reazione e imporgli di ripetere il tiro del dado e di usare il nuovo risultato.

Non Toccate Basilico! Quando Basilico è situato entro 9 metri da Pinolo e subisce un colpo critico, Pinolo può effettuare un attacco con un'arma da mischia contro una creatura entro portata.



BASILICO

Umanoide Medio (Segnato), neutrale malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di pelle)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 7,5 m, nuotare 10,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +5, Int +4

Abilità Arcano +4, Furtività +7, Intimidire +3, Natura +4, Percezione +3, Rapidità di Mano +7, Sopravvivenza +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Bonus di Competenza: +2

Segno del Pesce Diavolo. Basilico ha ricevuto il Segno del pesce diavolo, grazie al quale ha acquisito alcuni tratti somatici tipici di una rana.

Anfibio. Basilico può respirare in aria e in acqua.

Testa Allucinogena. Ogni altra creatura può usare la propria azione per leccare la testa di Basilico. Chiunque lecca la testa di Basilico comincia ad apparire leggermente sfocato agli altri e dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi per il minuto successivo.

Balzo da Rana. Basilico può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.

In Sintonia con le Rane. Basilico può comunicare concetti semplici tramite gesti e suoni a qualsiasi rana o rospo.

Furtivo nelle Paludi. Basilico dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni palustri.

Cicatrice del Segno. Basilico dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato o spaventato su se stesso.

Sfigurato. Basilico subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) e Carisma (Intrattenere), ma dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire).

Assassinare. Durante il suo primo turno, Basilico dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro ogni creatura che non abbia ancora effettuato un turno. Qualsiasi colpo che Basilico mette a segno contro una creatura sorpresa, è considerato un colpo critico.

AZIONI

Multiaattacco. Basilico effettua due attacchi con la Daga Seghettata oppure effettua due attacchi a distanza con la Cerbottana. Può anche sostituire un attacco con l'uso di Incantesimi.

Daga Seghettata. Attacco con Arma da Mischia:

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

Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti. Inoltre, se Basilico ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio subisce 5 danni perforanti aggiuntivi ed è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché Basilico afferra il bersaglio, può attaccare con la Daga Seghettata soltanto la creatura afferrata e dispone di vantaggio ai tiri per colpire per farlo.

Cerbottana. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 7,5/30 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da veleno ed è avvelenato fino all'inizio del turno successivo di Basilico.

Incantesimi. Basilico lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 12):

A volontà: *fiotto acido*

1/giorno: *vita falsata*

AZIONI BONUS

Azione Scaltra. Basilico effettua l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

REAZIONI

Non Toccate Pinolo! Quando Pinolo è situato entro 9 metri da Basilico e subisce un colpo critico, Basilico può effettuare un attacco con un'arma da mischia contro una creatura entro portata.

Sadico. Quando Basilico riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco, ottiene 10 punti ferita temporanei.





-LEGENDA -

- A. IL MERCATO. Qui è dove i rampanti si scambiano cibo, oggetti vari, notizie e servizi, per lo più senza usare denaro.
- B. LE CASETTE RAMPANTI. Qui vivono quasi tutti gli ospiti dell'albero, in alloggi semplici ma accoglienti.
- C. LA CASSAFORTE. Qui è dove i rampanti custodiscono, approssimativamente catalogati, i loro pochi beni materiali.
- D. L'ORTO. Qui è dove i rampanti coltivano spezie e altri odori per la loro cucina.
- E. LA ROTONDA DEI BALLI. Qui si svolgono le frequenti e scatenate feste con cui i rampanti si intrattengono d'estate e d'inverno.
- F. FOLTO DEI RAMI. Qui è dove i rampanti vengono a imboscarsi. Cosa dopotutto molto facile, quando si vive su un albero.
- G. PIPISTRELLAIA. Qui è dove i rampanti tengono i loro pipistrelli, nessuno ricorda più per quale motivo.



Il Grandalbero dei Rampanti

È dura la vita dei nobili del Sinistro Stivale. Le casate sono molte, e tra le sponde dei sette mari e mezzo la terra da dividersi non basta mai. Il sangue blu (o presunto tale) in circolazione è tanto, e spesso finisce per scorrere a colpi di spade e pugnali, in lunghe faide tra baroni, baronetti, duca-conti e marchesotti. E se ci sono tanti nobili che in questo pantano di violenza e crudeltà ci sguazzano, ce ne sono altri che preferirebbero una vita più tranquilla. Tanti cadetti di famiglie grandi e piccole, terzi e quarti figli, rampolli poco portati per responsabilità e violenza, o fanciulle che non vogliono andare in convento: per tutti loro c'è un luogo dove rifugiarsi e sfuggire ai doveri del secolo, il Grandalbero dei Rampanti.

Tra i colossali rami di questo faggio alto come una collina è costruita una vera e propria città sospesa, dove i giovani scansafaide possono cominciare una vita più leggera e serena con soltanto i loro abiti, un paio di stivali e una bisaccetta riempita d'oro e gioielli dalla mamma. Qui si possono trascorrere le giornate discutendo di filosofia, massimi sistemi e aria fritta, esibendosi la sera per gli amici e magari allevando uno dei tanti pipistrelli selvatici che abitano nel ricco fogliame. Per unirsi alla comunità dei rampanti è necessario essere nobili, ma non mancano quelli che fingono alto lignaggio o si dotano di titoli contraffatti pur di poter andare a vivere tra queste strade frondose, dove si dice passeggiino fanciulle e fanciulli di impareggiabile bellezza. Cosa per lo più falsa, considerato che sono abituati da generazioni a sposarsi tra loro, e di impareggiabile hanno solo le mascelle sfuggenti, le schiene curve, l'assenza di mento e le teste scombiccherate.

Per unirsi ai Rampanti è necessario prestarsi a un piccolo rituale: ricavare dal legno di un ramo del Grandalbero un'effige, il più rossa e mal intagliata possibile, che rappresenti il simbolo della propria casata. Dopodiché bruciarla mentre si canta uno stornello, anche breve e mal rimato, in cui si rinnega e si sbeffeggia il suddetto simbolo. Infine, per motivi che si sono persi nella nebbia del passato, accettare un piatto di lumache, assaggiarne una e poi sputarla.

In pochi ricordano le origini del Grandalbero dei Rampanti. L'unica traccia è un'iscrizione intagliata alla base del tronco e ripassata ogni anno con l'inchiostro affinché non si cancelli: *Niuna rivalità, lotta dinastica o altra contesa di sangue puote qui rampicarsi.* E poi poco più sotto:

+FAGGI - FAIDE

Nessuno ricorda chi per primo ha inciso queste parole. La verità è che il Grandalbero esiste da più di seicento anni, ovvero da quando la leggendaria regina Margherissa di Avoja, stufa di avere troppe teste blasonate in giro per il Regno, emanò una legge conosciuta come "Decreto Milledaghe". Questa legge autorizzava per quaranta giorni tutti i nobili a uccidersi tra di loro: *Qualsiasi uomo o donna di lignaggio che si trovi su terra o su acqua potrà essere lecitamente trucidato da altro uomo o donna di lignaggio.* Per sfuggire al massacro molti dei più giovani e meno battaglieri trovarono l'escamotage di arrampicarsi sui rami degli alberi, che non sono né terra né acqua. Quelli che si riunirono sul Grandalbero vi si trovarono però così bene da decidere di non scendere più allo scadere dei quaranta giorni, e da allora si fanno chiamare Rampanti.

Cose da fare sull'Albero

- 1 I nostri hanno saputo che il giovane duca Salpinto da Colombinola porta tatuata sul sedere una filastrocca contenente le istruzioni per ritrovare il tesoro perduto di famiglia. Arrivano al Grandalbero decisi a calargli le braghe.
- 2 Un pipistrello defeca sulla testa di un componente del gruppo, e inseguendolo le canaglie giungono a un gigantesco e misterioso albero...
- 3 A una canaglia del gruppo arriva una lettera: "Sappi che quella notte di nove mesi fa, l'amore ha dato i suoi frutti. Tua, Baronessina Lietabolda da Svenarsi, Grandalbero dei Rampanti."
- 4 Le canaglie sono ospiti sul Grandalbero per qualche motivo, quando il giovane e irruento Conte Marcalfrede Luigipiero dei Langurioni si innamora perdutamente di uno o una di loro. Allo stesso tempo decide che un'altra canaglia ne è l'amante e nei suoi confronti concepisce una furiosa quanto arbitraria gelosia.
- 5 È morto senza eredi il vecchio Duca Granellin, proprietario di ampie terre a sud di Pavida, ma si dice che abbia un figlio sull'Albero dei Rampanti. Le canaglie potrebbero decidere di portargli la notizia in cambio di qualche petecchione, o più semplicemente di prenderne il posto.
- 6 Facile facile: 10 gransoldi in cambio della testa della Baronessa Stellonza Richodemi da Giubrinella, attempteda abitante delle fronde rampanti. Sembra facile, se non fosse che Stellonza in gioventù, prima di trovare casa sul Grandalbero, era una temutissima duellante. Peccato che nessuno oggi se ne rammenti...



Le Ville di Grandagio

Nel nord di Galaverna, l'acqua proveniente dalle nevi del massiccio del Groppone dà origine ai Grandi Laghi della Corona. Di essi il più esteso è il lago di Covo, un imponente specchio d'acqua a tre rami dalla superficie quieta, lucida come lamina d'argento, che riflette i monti boscosi che l'avvolgono. Nel punto in cui i tre rami convergono sorge il paese di Grandagio, famoso per le sue magnifiche ville affacciate sull'acqua.

Negli anni Grandagio ha avuto una storia burrascosa: forte di frontiera durante la guerra dei Mille Anni, poi prigione della famiglia Dusconti, paese in declino e infine ambito feudo scelto dai potenti per le loro dimore estive, tutte di costruzione recente, a opera di ricchi nobili di Tarantasia ma anche di molti stranieri. La povertà e l'indigenza che affliggono altri canti del Regno quassù non esistono.

Nelle acque del lago si specchiano archi e colonnati dalla grazia eterea, grandi vetrate dipinte dai migliori artigiani di Murena e sostenute da robusti scheletri d'acciaio altomanno; scalinate di marmo torrigiano, bianco di Mazza e nero di Ferrata; pareti coperte da preziosi rampicanti dalle foglie che brillano alla luna; cascate di fiori esotici, viola e turchesi, giunti da Gibralcanda e Favagozza; corrimano e balaustre intarsiati d'argento, lanterne di rame forato, medaglioni laminati d'oro sopra le porte.

Le opulente ville di Grandagio se ne stanno quassù, arroccate tra le montagne, a fissare con alterigia una penisola che si arrabbiata per quattro petecchioni. E il Regno ricambia con occhi cupidi, finge di ignorarne l'esistenza e aspetta il momento buono per approfittarne. Perché non c'è canaglia dello Stivale che non sogni di entrare in una di queste ville per arraffare il servizio d'argento, lo scrigno delle gioie, o anche solo per grattare la foglia d'oro da uno stemma.

Parliamo di Villa Disdegno della famiglia Del Torrione, o di Forte Sprezzo della famiglia Dusconti. Non mancano anche gli stranieri, come il Duca di Bischerville, che ha di recente acquistato la Villa di Invernoscontento, o l'oscuro Ordinale Ricciolié, maestro di trame e complotti della corte di Frangia, che invece ha preso dimora a Punta Spocchia. Tutti luoghi colmi di ricchezze ma anche pesantemente sorvegliati. Si vocifera, nelle taverne giù a Covo, di armigeri vitruviani pagati a peso d'oro, mute di feroci mastini da guardia, brutali mercenari istriani e trappole iettatorie intessute dai più spietati menagrami. Se c'è da correre tali pericoli, allora tanto vale tentare la sorte dove ne vale davvero la pena, ovvero la villa di uno dei più potenti arcagnisti del Regno, Barbanello il Bianco.

Barbanello è uno dei più potenti guiscardi del Regno. Per quattro anni Chiarissimo Rattone del Regio Collegio di Mavaria, per altri quattro consigliere dell'Imperatore prima della sua discesa nel Regno, Barbanello è tutto quello che si può chiedere a un guiscardo: saggio, versato in ogni genere di arte arcagna, studioso e scaltro, anziano ma sempre curioso e, specialmente, appassionato viaggiatore. Il che vuol dire: quasi mai in casa, a meno che non siate davvero sfortunati.



IL COLPO ALLA VILLA DI BARBANELLO

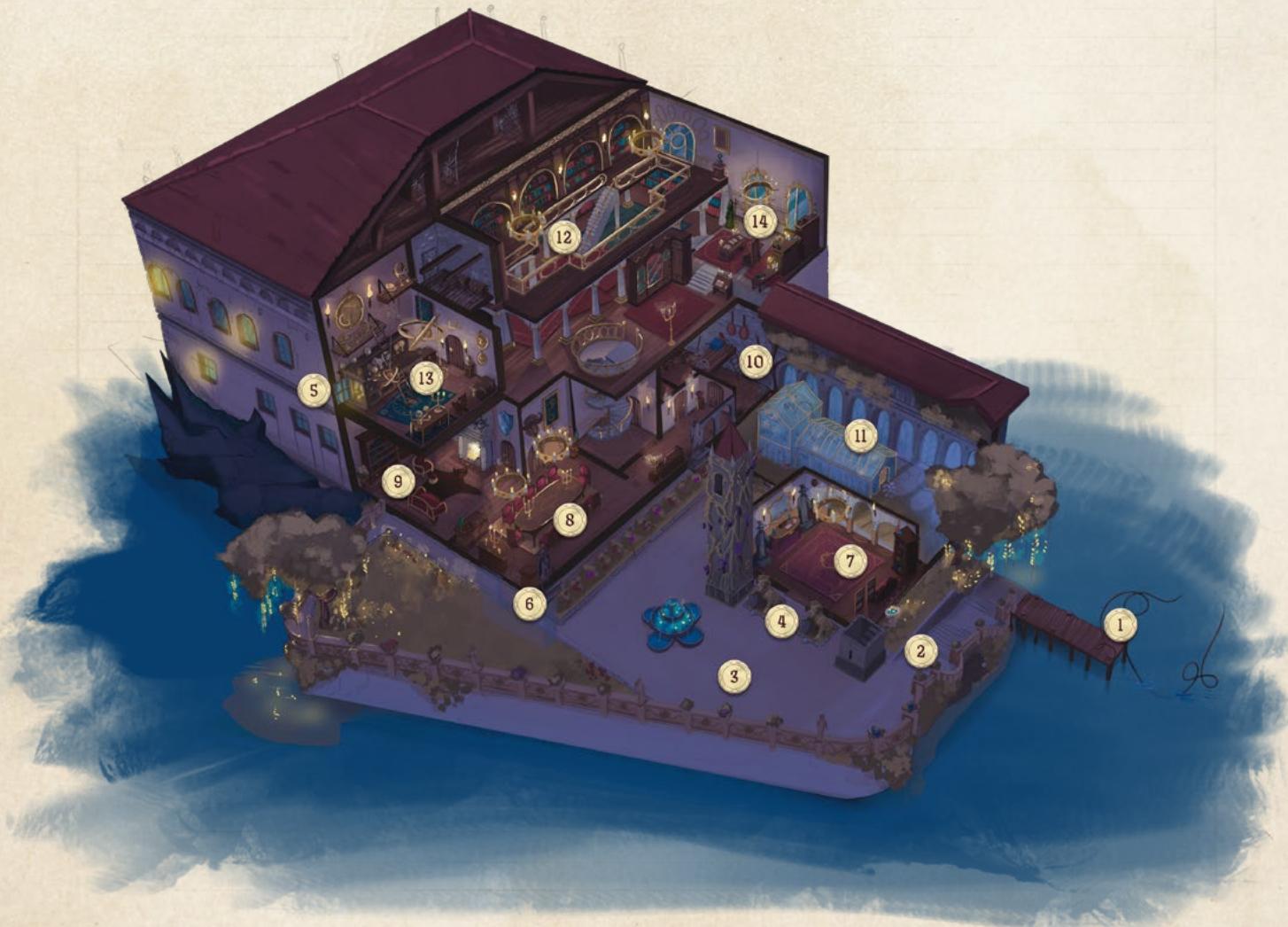
Come prima cosa le canaglie dovrebbero fare un giro nelle bettole di Covo per raccogliere un po' di informazioni sulla villa, che il Condottiero può scegliere o determinare casualmente a partire dal seguente elenco:

Informazioni sulla Villa

d10 Informazione

- | | |
|----|---|
| 1 | Il bavalischio ^{MA} all'ingresso è ghiotto di lepri e conigli. Ne basterà uno per distrarlo. E se tutto manca, anche un bieconiglio può andar bene. |
| 2 | Attenti agli scogli, tagliano come spade appena affilate. |
| 3 | Occhio che la villa non è davvero vuota. Dentro c'è sempre Sterlino, il giardiniere di Barbanello. |
| 4 | La cosa di maggior valore è senz'altro il <i>Bestiario D'Origine Canonica</i> ^{AT} . |
| 5 | Si dice che la villa contenga un astrolabio d'oro. |
| 6 | Ho sentito dire che ci si deve portare un coniglio. Rigorosamente vivo. Perché, non lo so. |
| 7 | Barbanello è quasi sempre fuori, spesso a Bonomia dove insegnava alla Buonamadre degli Studi. |
| 8 | Una cosa la sanno tutti: attenti ai leoni da giardino ^U . Se siano leoni veri o qualcos'altro, non lo sa nessuno. |
| 9 | Si dice che le piante di Barbanello diano un freddo benvenuto agli ospiti. |
| 10 | Sotto la mano che regge la lanterna c'è una porta segreta. Basta accendere la lanterna per aprirla. Portatevi una pietra focaia o qualcosa del genere. |

Insieme a queste informazioni, le canaglie ne ottengono in ogni caso una che viene elargita senza farsi pregare: “È morta un sacco di gente nella villa di Barbanello, lasciate stare”. In verità non è che sia morta così tanta gente, perché non sono poi in tanti ad aver provato l'impresa. Ma si può star certi che tutti quelli troppo fifoni per il colpo diranno che è troppo pericoloso anche per gli altri.



GLI AMBIENTI DELLA VILLA:

La villa così accoglie chi l'approciasse:

- 1. MOLO SERVIZIEVOLE.** Gomene animate ormeggiano le barche senza sforzo di chi è a bordo. Barbanello è così certo delle sue altre difese che questo molo aiuta tutti a sbarcare, conosciuti e sconosciuti. Attraccare in qualsiasi altro posto nei pressi della villa è reso molto difficile da scogli affilati come lame (che però da lontano sembrano normalissime asperità del terreno). Si potrebbe dire che già questo primo dettaglio rappresenti una forma di "selezione all'ingresso".
- 2. SCALINATA DEI CENTO PENSIERI.** Un bel nome, ma per il resto è una normale scalinata di marmo. In cima c'è un **bavalischio^{MA}** di guardia. Non è legato a una catena e con il giusto stratagemma può essere fatto allontanare.
- 3. TERRAZZA.** Un luogo da sogno. Qui si dice che tanti anni fa si sia sposato l'Imperatore di Altomagna, il padre della celebre Principessa Lelia. È un gran bel posto, dove le canaglie potrebbero fermarsi ad ammirare il panorama e, se è notte, le tante luci delle altre ville che si riflettono nelle acque immobili del lago. Il Condottiero può decidere se far superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 10 alle canaglie per non farle restare imbambolate per un turno, ma senza conseguenze se non un brivido di paura per essersi distratte nel mezzo del lavoretto.

Dalla terrazza ci sono tre ingressi:

- 4. LA PORTA PRINCIPALE (PRIMO INGRESSO).** È protetta da una variante dell'incantesimo *serratura arcana*, che può essere disattivato superando una prova di Intelligenza (Arcano) con CD 15. Ogni volta che viene fallita la prova, scatta una trappola magica. Ogni creatura situata entro 1,5 metri dalla porta deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10: se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni da forza, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Ai lati della porta principale ci sono anche due **leoni da giardino^U**, che, a discrezione del Condottiero, possono intervenire a dare man forte al bavalischio in caso di combattimento o attaccare solo chi si avvicina a un passo dalla porta.
- 5. UNA FINESTRA DEL PRIMO PIANO (SECONDO INGRESSO).** Lasciata aperta, una creatura può accorgersene se ha un punteggio di Percezione Passiva superiore a 13 o se, guardando verso l'alto, supera una prova di Saggezza (Percezione) con CD 13. Per provare ad arrampicarsi sul muro, è necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 15, altrimenti la creatura che sta tentando la scalata perde la presa e subisce 7 (2d6) danni contundenti a causa della caduta.

- 6. UNA PORTA SEGRETA (TERZO INGRESSO).** Sotto una statua del dio Apelle che regge una lanterna c'è una porta segreta. Se i personaggi pensano ci possa essere qualcosa, possono effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10 per trovarla; altrimenti devono superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 20 per individuarla. Per aprirla si deve schiudere la lanterna della statua del dio Apelle e collocarvi una luce. La porta non ha serrature da scassinare ed è quasi impossibile da forzare, se non superando una prova di Forza (Atletica) con CD 25. Una volta aperta le canaglie possono entrare senza problemi.

All'interno, al piano terra, gli ambienti sono così suddivisi:

- 7. INGRESSO.** Stanza adornata riccamente, con piante in vaso, statue di guiscardi celebri e altre cose che è lecito trovare nell'ingresso di casa di un mago.
- 8. SALA DA PRANZO.** Ipotizzando che la scampagnata delle canaglie avvenga di notte, la tavola è sparecchiata. Intorno, il lusso: tappeti, bauli, candelabri, una credenza, quadri, armi alle pareti, teste di animali impagliate, e via dicendo. In un cassetto: posate d'argento per 20 gransoldi.
- 9. SALA DEL CAMINO.** La stanza è dominata da un camino monumentale, sopra il quale è appesa una mazza chiodata. A terra c'è una grande pelle d'orso che morde chiunque gli si avvicini a meno di un metro e mezzo. Una volta per round, la pelle d'orso cerca di azzannare una creatura che si è accostata troppo: il bersaglio deve effettuare due volte un tiro salvezza su Destrezza con CD 12. Ogni volta che fallisce il tiro salvezza, subisce 5 (2d4) danni perforanti. La mazza chiodata sul camino è una mazza +1.
- 10. RIPOSTIGLIO.** Ci sono cibo, pentolame, attrezzi di vario tipo. L'oggetto più pregiato è una gomena magica, come quelle animate presenti al molo.
- 11. GIARDINO INTERNO.** All'interno della casa c'è un folto giardino, protetto da una serra di vetro. Dentro ci sono vegetali dalle forme bizzarre e anche un po' minacciose. Queste piante sputano ghiaccio, e attaccano chiunque si avvicini troppo. Durante il primo round in cui le canaglie cercano di attraversare il giardino, vengono attaccate da una pianta: il personaggio in testa al gruppo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da freddo. Durante il secondo round, e per ogni round successivo, se le canaglie non si sono allontanate, vengono attaccate da numerose piante: ogni personaggio del gruppo deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 10, altrimenti subisce 3 (1d6) danni da freddo.

Gli attacchi terminano una volta che le canaglie si sono allontanate dal giardino.



BESTIARIO D'ORIGINE CANONICA

Oggetto meraviglioso, raro

Un tomo molto voluminoso con una copertina di pelle grezza e alcune particolarità: un'ispida peluria sulla costola, quattro zampette con gli zoccoli che spuntano dalle pagine sul lato opposto, una codina setolosa da un lato e dall'altro due zanne e due occhietti iniettati di sangue.

Se accarezzato sulla costa, il Bestiario si lascia cadere sulla schiena e si apre, lasciandosi sfogliare: si tratta un bestiario in piena regola, ricco di informazioni su ogni genere di creatura del Regno, purtroppo riportate in un ordine del tutto casuale.

Quando è chiuso, il libro si comporta come un **cinghiale** addomesticato (seppur abbia le dimensioni di un maialino) che obbedisce solo all'ultima creatura che lo ha accarezzato sul dorso. Per avvicinarlo e accarezzarlo occorre sottometterlo con una lotta o superare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) con CD 15.

Per consultare il libro, un personaggio deve scegliere una creatura o un mostro sul quale si vuole informare, dopodiché spendere 5d6 minuti nella consultazione e solo a quel punto effettuare una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 10. Se riesce, il personaggio riceverà una o più informazioni utili sulla creatura o sul mostro scelto, a discrezione del Condottiero.



GOMENA ANIMATA

Oggetto meraviglioso, raro

Una robusta corda nera intrecciata con fili d'argento, spessa due dita e lunga tre metri. Con una prova di Saggezza (Addestrare animali o Sopravvivenza) con CD 20 può essere addestrata per eseguire alcuni compiti come legare un cavallo quando arriva, sciogliersi quando sente una certa parola, tendersi quando vede arrivare qualcuno per farlo inciampare o perfino nascondersi in un cespuglio e fingere di essere un serpente. Non ha la forza di combattere o di trattenere qualcuno. In più è anche molto preziosa e può essere portata a bandoliera per farsi belli. È abbastanza intelligente da non essere di impiccio e quindi indossata non occupa slot.

Salendo le scale si accede al primo piano:

12. LA BIBLIOTECA. Scaffali con tomi e pergamene. Frugando tra i libri in modo dilettantesco, ovvero senza prima cercare degli indizi scrupolosamente con una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 11, ciascuna canaglia che si accosta ai libri aziona automaticamente uno degli effetti della tabella "Imprevisti Bibliografici". Superando la prova di Intelligenza (Indagare) di 5 o più, un personaggio trova un tomo magico: il *Bestiario D'Origine Canonica*.

Tabella degli Imprevisti Bibliografici

d100	Imprevisti Bibliografici
01-15	Il libro ringhia sommessamente ma non fa niente.
16-30	Il libro sbuffa la polvere che lo copre e la canaglia è accecata per 1d4 round.
31-45	Il libro si apre e azzanna la mano della canaglia, che subisce 2 (1d4) danni perforanti.
46-60	Il libro emette una scarica elettrica: la canaglia subisce 3 (1d6) danni da fulmine.
61-70	Il libro si spalanca e mostra alla canaglia un'immagine obnubilante: la canaglia è incapacitata fino alla fine del suo prossimo turno.
71-80	Il libro si scuote ed emette un fischi. Altri due libri lì accanto si attivano. La canaglia tira due volte per due nuovi effetti separati e cumulabili.
81-90	Il libro si apre e comincia a svolazzare, mentre una voce sonora ne legge le pagine in una lingua arcana e sconosciuta. Dallo studio accorrono Sterlino ^{AT} e il torsolone ^{LI} pronti a combattere. Lo scontro è uguale a quello che si sarebbe eventualmente svolto nello studio ma ogni canaglia, finché combatte nella biblioteca, all'inizio di ogni turno deve anche tirare sulla tabella "Imprevisti Bibliografici".
91-95	La canaglia viene risucchiata da un libro e risputata fuori da un quadro nella Stanza del Camino. All'arrivo si ha una possibilità su due di essere attaccati della pelle d'orso.
96-100	Il libro si agita, spezza la catena che lo teneva fissato allo scaffale, cade a terra, si spalanca e comincia a vomitare getti d'acido. Ogni canaglia nella stanza deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 5 (1d10) danni da acido, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.





13. LA STANZA DEGLI ASTROLABI. Un laboratorio con quadranti, astrolabi, sestanti e altri strumenti di astronomia. Tra essi spicca un astrolabio d'oro del valore di 50 gransoldi.

14. LO STUDIO DI BARBANELLO. Uno studio da mago con la scrivania, varie carte sparse, scaffali. In un angolo fa bella mostra di sé un cesto pieno di frutta appena colta. Da principio non lo si nota, ma appesa a un gancio c'è una tunica verde scuro con ricami di foglie e fiori. È in verità **Sterlino^{AT}**, il fido giardiniere inesistente di Barbanello, che fa da custode della casa. Quando i nostri entrano resta fermo e aspetta il momento giusto per un attacco a sorpresa. Una volta che si è "manifestato" lo si può vedere avvolto nella sua tunica verde, con un cappello e babbucce coordinate.

Una volta che Sterlino si è manifestato, anche la frutta nel cesto si anima e si agglomera in una creatura antropomorfa. È lo sgherro di Sterlino, un **torsolone^{II}**. Se prima che Sterlino si sia manifestato le canaglie provano a mangiare la frutta nel cesto, il torsolone si anima ed effettua un attacco a sorpresa. A questo punto anche Sterlino si manifesterà per andare in suo aiuto.

Il torsolone agisce in difesa della villa e non si ferma finché non è Sterlino a ordinarglielo esplicitamente. Se Sterlino non è cosciente o muore, il torsolone combatte fino alla morte. Sterlino invece è un personaggio di indole buona e gentile, ma è anche molto fedele al suo padrone e pronto a tutto per difendere la villa. È possibile ragionare con Sterlino, scusarsi, indurlo a compassione, offrirgli un patto ecc. Per rendere l'impresa più difficile, il Condottiero può anche decidere di moltiplicare il numero di cesti e di conseguenza di sgherri nella stanza, considerato anche che Sterlino non deciderà di infierire sugli intrusi se si arrendono.

Cose da fare a Grandagio

- 1 Fate visita al Marchese di Braghelonghe. Il Marchese è appassionato di funghi e ricompensa sempre riccamente chi gliene porta anche solo un cesto. Per quelli rari, poi, è disposto a fare follie.
- 2 Il Duca di Bischerville possiede un cucciolo di mastino di razza infernale che può essere venduto a peso d'oro.
- 3 Si dice che lo porti a passeggiare nel bosco con solo quattro armigeri di scorta. Quello che non si dice è che il cucciolo morde come un **molosso da guerra^{II}**.
- 4 L'amico di un amico ha trovato per sbaglio questo di spaccio proveniente dalla Frangia e destinato all'Ordinale Ricciolié. Qualcuno vorrebbe prendersi la briga di consegnarglielo? Magari c'è una ricompensa, magari no...
- 5 È inutile provare a entrare in una di queste maledette ville, troppo rischioso. Con una barchetta e due remi imbottiti possiamo accostarci all'approdo di Forte Sprezzo e staccare a picconate i pomi d'argento dei pali d'ormeggio. Un lavoretto facile facile, cosa potrebbe mai andare storto?
- 6 Si dice che ogni notte di luna piena un cigno bianco passi in volo sul lago, si posi sulle sue acque immote e si trasformi in uno splendido fanciullo dalla pelle candida come alabastro. Potremmo rapirlo e rivenderlo come attrazione per un circo.
- 7 Avete mai visto la villa in rovina della famiglia Tracotarsia? Si dice che il vetro del rosone all'ingresso, benché in frantumi, conservi delle proprietà magiche e se trattato possa diventare un prodigioso tonico da ingerire. O forse un veleno, è lì da secoli, chi se lo ricorda più...
- 8 Il Barone di Frollaspinta ha un debole per le danzatrici esotiche ed è disposto a pagare uno spettacolo anche 10 gransoldi. Per caso ne conoscete una?
- 9 Sulle montagne a est di Grandagio si dice zampilli la fonte di San Pellegrigno, le cui acque fresche e spumeggianti avrebbero il potere di far digerire qualsiasi cibo, anche il più indigesto. Un litro d'acqua San Pellegrigno rende immuni alla condizione avvelenato per 24 ore.





STERLINO

Sterlino è il giardiniere del mago Barbanello da quasi quarant'anni, e ne va fiero. Col tempo ha imparato a prendersi cura di ogni pianta, magica e non, e si è guadagnato con la sua fedeltà indefessa l'assoluta fiducia del suo padrone.

Per quanto di indole gentile, Sterlino è disposto a tutto pur di proteggere anche una sola posata d'argento della villa. Ha a disposizione una vasta scelta di magie e il suo fido Rastrello Bello.



STERLINO

Folletto Piccolo (Baratto), neutrale buono

Classe Armatura 13 (16 con armatura magica)

Punti Ferita 45 (10d6 + 10)

Velocità 7,5 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Tiri Salvezza Des +5, Int +5

Abilità Acrobazia +5, Arcano +5, Furtività +5, Indagare +5, Natura +5, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13, scurovizione 18 m

Linguaggi Volgare

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

Piccolo e Debole. A causa della sua corporatura minuta Sterlino subisce svantaggio alle prove di Forza (Atletica).

Resistenza alla Magia. Sterlino dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro gli incantesimi.

Police Verde. Sterlino dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Natura) effettuate per ricordare informazioni sui terreni e sui vegetali.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Sterlino sono magici.

AZIONI

Multiaattacco. Sterlino effettua due attacchi con il Rastrello Bello.

Rastrello Bello. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni contundenti o 12 (2d8 + 3) danni contundenti se il bersaglio dell'attacco è un vegetale o costituito da frutta e verdura.

Incantesimi. Sterlino lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 13):

A volontà: *fiotto acido*, *illusione minore*, *resistenza*
2/giorno ciascuno: *armatura magica*, *intralciare*, *risata incontenibile*, *spruzzo colorato*

1/giorno ciascuno: *crescita di spine*, *invisibilità*, *parlare con i vegetali*

AZIONI BONUS

Ora Ci Sono, Ora No! (Ricarica 5-6). Sterlino si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 12 metri e che esso sia in grado di vedere.

Prova a Prendermi (Ricarica 5-6). Sterlino diventa magicamente invisibile fino all'inizio del suo turno successivo o finché non effettua un attacco o un tiro per i danni o non costringe qualcuno a eseguire un tiro salvezza. Mentre è invisibile, ogni oggetto che Sterlino indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.



La Veneranda

Tarantasia ha il cuore di marmo, dice il proverbio.

Significa che la ricca capitale del nord è una città dura, dove si pensa solo a far petecchioni, ma anche che al suo centro c'è una gigantesca cattedrale marmorea, alta e maestosa con le sue quattro guglie sormontate da statue dorate: è la Veneranda, conosciuta anche come Cattedrale delle Quattro Marie o semplicemente come Duomo di Tarantasia.

“O mie bele Madunine
Che brilate de luntan
Tute dore e piscinine
A zanzarvi noi veniam!”

- STORICO CANTO DA OSTERIA
DI TARANTASIA -

La storia di questo convitato di pietra è antica quasi come quella della città stessa. Secondo la vulgata la sua costruzione si deve all'iniziativa di Barbosio I, primo patriarca della città, che la volle come simbolo del potere spirituale tarantasiano. Il cantiere venne affidato ai rigoletti, appartenenti al popolo dei **Fanes^{BE}** e unici esponenti di questi folletti a vivere al di fuori dei Monti della Corona. Nonostante la straordinaria abilità e dedizione di questi operai, i lavori si rivelarono molto più ardui del previsto e ancora oggi la Veneranda non è stata completata.

A chi giunge a Tarantasia, la Veneranda appare dall'esterno come una città nella città, facciate su facciate di marmo circondate da impalcature da cui spuntano contrafforti e pinnacoli di ogni dimensione, il tutto dominato dalle quattro guglie dorate. All'interno invece è un labirinto inestricabile di scaloni e scale a chiocciola, corridoi e navate, sotterranei e catacombe, dove solo i rigoletti stessi riescono a non perdersi. Verso l'alto la Veneranda si estende fino a una scala santa posta al centro dei tetti che, si dice, condurrebbe al Primo Cielo; verso il basso, invece, fino alle antiche fondazioni di Medionanum, e anche più in profondità. Alcuni, quando sono certi di non essere sentiti, affermano che la Veneranda fu costruita per coprire e nascondere la tana del gigantesco drago Tarantasio, originario padrone della città, e che scendendo fino sotto le fondamenta sarebbe perfino possibile trovarlo e risveglierlo – che il Padre Terno non voglia!

FÀ E DESFÀ, L'È TUT UN LAURÀ

Dopo averci lavorato per secoli, i rigoletti si sono trasformati da operai in residenti stabili e oggi considerano la Veneranda tanto un cantiere quanto una dimora. Continuano a costruirne le alte navate e le anguste scale, a modificare le piante e le travature, espandendo il cantiere lentamente ma inesorabilmente. A sentir loro, si basano ancora sul progetto dei misteriosi architetti pastrufaziani, originali ideatori della cattedrale incaricati da Barbosio di disegnare la gloriosa sede del patriarcato. Che dopo così tanti secoli e così tante modifiche il lavoro possa ancora essere fedele al progetto originale, però, è difficile da credere.

È più probabile che, di questi tempi, i rigoletti lavorino al cantiere della Veneranda senza più bisogno di un progetto, di un incarico e forse anche di un motivo.



Forse è perché non hanno altra casa, o perché hanno smarrito gli antichi disegni pastrufaziani e cercano di venirne a capo empiricamente? Forse è Tarantasia stessa ad aver bisogno di un simbolo vivente della propria instancabile operosità, o il celendarcato che nella sua ricerca della Gloria Terna aspira a costruirsi una sede sempre più perfetta? Un'altra ipotesi plausibile è che la mole sempre crescente di finti e veri appalti, di donazioni, tangentucole e regalie che girano intorno alle numerose imprese che forniscono le materie prime ai rigoletti abbia ormai creato un mercato autonomo che non può più essere smantellato. Fatto sta che sono ormai secoli che nessuno più si pone il problema di vedere la Veneranda conclusa: il cantiere è semplicemente parte della città, come un cuore che non deve smettere di battere.

ESPLORARE LA VENERANDA

La Veneranda è un labirinto di marmo e ombre: un interminabile rincorrersi di absidi e navate, file di celle e draghi stilofori, cripte e campanili, scalinate scolpite nel marmo policromo di Mazza e Ferrata, torreggianti pulpiti d'ebano nero, colonnate che si intrecciano intorno a grappoli di altari, tabernacoli grandi come gabbie per orsi e confessionali piccoli come trappole per topi, acquasantiere profonde come pozzi e organi sospesi nel vuoto davanti a rosoni di vetro multicolore. Sarebbe difficile, dopo esservi entrati, stabilire in che direzione si preghi, quale sia il luogo giusto per celebrare una funzione e – se è per questo – anche solo dove sia l'uscita.

Per orientarsi nella Veneranda senza l'aiuto di una guida (in genere uno dei rigoletti) una canaglia ha bisogno di superare ogni ora una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12 e di Intelligenza (Religione) con CD 10. Fallire solo una di esse significa perdersi. Da quel momento, una canaglia può solo sperare di trovare l'uscita casualmente tirando un d20: con un risultato compreso tra 1 e 18 continua a vagare; con un risultato di 19 trova l'uscita ma è una finestra a 2d6 + 6 metri d'altezza; con un risultato di 20 trova un'uscita al livello della strada. Per ogni volta che in passato la canaglia è riuscita a uscire con le sue forze dalla Veneranda, può aggiungere + 1 al risultato di tutti questi tiri.

Delle profondità del cantiere si sa ancora meno. Di certo devono contenere i quartieri sotterranei abitati dai rigoletti, nonché le officine e i depositi di materie prime. Ancora più in basso, se si crede a certe leggende, dormirebbe da secoli il temuto drago Tarantasio, responsabile della fortuna della città. Nasosta da qualche parte nel cantiere, forse in profondità o forse tra i campanili, c'è anche una porta fandonica che, se varcata, conduce direttamente al Ponte sullo Stretto, e viceversa. Un'opportunità di commercio straordinaria, se solo qualcuno fosse in grado di trovarla.

Le maestose facciate della cattedrale, invece, sono sotto gli occhi di tutti (almeno quelle che non sono nascoste dalle impalcature) e tutte sono decorate con le statue dei Santi del Calendario. Sono quasi duemila le statue di uomini e donne eletti, beati e consacrati che si affollano intorno all'edificio: tutti quelli inclusi nel calendario, maggiori e minori, canonici e irregolari, passati e futuri. I più importanti, come San Pietrone, San Babilona, San Tonnaso e Santa Ragione sono collocati intorno all'entrata, mentre spostandosi verso l'abside (o meglio, verso le numerose absidi) si trovano santi sempre più oscuri e dal passato dimenticato. Questi santi sono, per la maggior parte del tempo, solo statue di marmo o di pietra, ma può capitare che di quando in quando parlino: forse nell'anniversario della loro nascita, del loro martirio o semplicemente quando ne hanno voglia. Arrampicandosi su per le facciate e interpellandoli a uno a uno è possibile avere molte conversazioni interessanti e raccogliere ogni genere di informazione sul passato del Regno.

I livelli più alti delle facciate e i tetti sono difesi dai cosiddetti **doccioni^{BE}**, anche detti convolati di pietra, creature di pietra animate e dalle fattezze mostruose che vivono tra spire e cornicioni camuffate da statue; in alcuni rari casi si possono incrociare anche i **santoni^{BE}**, doccioni scolpiti a forma di santo ma dal carattere decisamente poco spirituale...

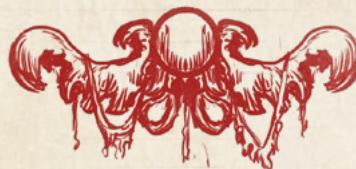
Nella parte centrale del tetto, infine, sono collocate le celebri quattro madonnine, statue dorate alte poco più di un uomo, che rappresentano la Beata Quaterna, le Quattro Madri degli Elementi terreni. Ciascuna è di oro massiccio, scolpita con in mano uno dei quattro elementi fondamentali (fuoco, aria, terra e acqua), e almeno una di esse è visibile da qualsiasi tetto della città. Il valore di queste statue è immenso e in effetti si dice che in passato una (non si sa quale) sia stata rubata e sostituita con una copia. L'originale trafugata sarebbe stata rivenduta per mille gransoldi: una notizia che fa gola a tutti i ladri di Galaverna che sognano di rubarne un'altra. Purtroppo per loro, ciascuna madonnina, compresa quella falsa, è protetta da un potente **sacrosanto^{BE}** guardiano. Affrontarne uno in uno scontro aperto equivale a una punizione certa, e resistergli può portare a una rapida e ingloriosa morte.



Cose da fare nel Cantiere della Veneranda

- 1 Un lavoretto facile facile: in cambio di 60 petecchioni, scoprire qual è la madonnina falsa staccandone un pezzetto. Solo sbeccare, senza rubare. Magari in questo caso i quattro **sacrosanti^{IPF}** non si faranno vedere, giusto?
- 2 Una delle canaglie è molto devota a Santa Anestesia e decide di trovare la sua statua sulla facciata per interrogarla sul suo passato.
- 3 Il bandito Amarone il Freddo, amico fraterno del capobanda delle canaglie, ha bisogno di lasciare in fretta Tarantasia, magari fuggendo attraverso la porta che conduce al Ponte sullo Stretto. Ma chi lo aiuterà a trovarla?
- 4 Secondo una leggenda, il risotto allo zafferano tipico di Tarantasia è stato inventato quando un rigoletto ha fatto cadere nel suo pranzo uno di quei piccoli ragni violacei da cui si ricava la polvere per tingere i vetri di giallo. Un professore della Buona Mater di Bonomia è disposto a pagare 8 gransoldi a chi gli porterà la ricetta originale scritta di pugno dal rigoletto o da un suo discendente.
- 5 Non giriamoci troppo intorno: entrare nella Veneranda, staccare tutto quello che luccica, metterlo in un sacco e uscirne vivi.
- 6 Cippo Bacigalorco, un ricco mercante della città, incarica le canaglie di trovare la cappella dove è seppellito il suo antenato, l'Arcicalendarca Calzanigra. In questa cappella troveranno dei fiori stregati che devono assolutamente essere rimossi, con le buone o con le cattive. I fiori però non sono precisamente fiorellini di campo ma una decina di fiori putridi (fungo violetto) che reagiscono aggressivamente a qualsiasi tentativo di scomodarli.
- 7 Le canaglie sono incaricate di trovare un certo Guippone, residente della Veneranda, e riempirlo di botte da parte di Don Dondeno da Bergascia. La buona notizia, ci sono 40 petecchioni da intascare. La cattiva, non hanno idea di chi o cosa sia Guippone: un rigoletto, un religioso o magari un convolato di pietra?
- 8 Di passaggio per Tarantasia, la cricca visita la Veneranda per rendere omaggio alla tomba dell'antenato di una delle canaglie. Tutto sembra andare per il meglio quando, nel mezzo della preghiera, il rigoletto assoldato come guida sparisce nel nulla. Il motivo è presto detto: è scoppiata un'accesa diatriba teologica a suon di cazzotti tra diversi ordini menastici e i nostri ci si trovano giusto in mezzo.





Borgo Amarostico

Amarostico è un piccolo borgo della Vortigana che sorge ai piedi dei Monti della Corona. Domina una bassa vallata ammantata di ciliegi e di nebbia e deve il suo nome alla doppia natura di questa terra, a volte amara e a volte ostica – e a volte amara e ostica allo stesso tempo.

Sparsi da un capo all'altro del Sinistro Stivale ci sono cento piccoli borghi come Amarostico, forse mille, e tutti altrettanto adatti a ospitare il fattaccio in cui le canaglie si troveranno invischiata, ma solo qui si può giocare ogni anno una combattuta partita di scacchi umani, tra imbrogli, passioni, rivalità e gelosie (questo sì, tipico di una normale giornata di qualunque paesino).

CILIEGIE, AMORI E SCARACCHI

LAVORETTO PER CANAGLIE DA QUATTRO SOLDI (2° LIVELLO)

UN INCONTRO SENZA SALUMI

Le canaglie sono in viaggio attraverso la Vortigana quando sentono in lontananza qualcuno che chiede aiuto: si trovano così a salvare un giovane dall'attacco di un **orso bruno** inferocito. Il giovane si presenta come Giamprimo, ed è felicissimo di vedere i nostri: sono loro i Sette Salumai?

Le canaglie non possono che far notare di non essere in sette, a meno che non si trovino a esserlo, e in ogni caso non sono salumai. Tra loro però c'è chi ha sentito parlare dei Sette Salumai: una banda di selvatici che ammazzano i loro nemici e ne fanno insaccati, diventati famosi per aver difeso molti poveri villaggi.

Giamprimo è affranto: proprio non gli riesce di trovare i Salumai, ma forse la cricca può essere interessata a un lavoretto facile facile: difendere dai banditi il suo paesello, Borgo Amarostico. Nel borsello Giamprimo porta 20 petecchioni, mentre al paese ce ne sono altri 100, una piccola fortuna raccolta dai suoi compaesani per pagare chi li caverà d'impaccio.

Il bandito Scappeo Taccaggio, infatti, ha preso di mira Amarostico, ma aspetta che passi il raccolto per trovare granaie e dispense pieni. Il capo del paese, Don Fabione, ha mandato a chiamare i Sette Salumai, che però non danno notizie da settimane. Il raccolto è terminato, i banditi arriveranno da un giorno all'altro e serve qualcuno che li affronti.

In tutto questo le canaglie che ruolo possono giocare? Le persone giuste al momento sbagliato o le persone sbagliate al momento giusto? Se si dichiarano interessate, Giamprimo consegna loro l'anticipo di 20 petecchioni e ne promette 100 altri se riusciranno a difendere il paese.



Borgo Amarostico è famoso per le sue squisite ciliegie amare. Se il Condottiero lo desidera può ambientare l'avventura in primavera, quando i ciliegi sono in fiore, e ottenere così un'ambientazione perfetta per l'arrivo di Norciro La Fune e gli altri Salumai.



COSA STA SUCCEDENDO DAVVERO AD AMAROSTICO

La verità è che Scappeo non è un brigante ma un pastore che vuole ricongiungersi con la figlia di Don Fabione, Robioletta, di cui è innamorato. Giamprino è il promesso sposo di Robioletta e vuole fare in modo che Robioletta non riveda più Scappeo.

Di Robioletta però al paese non c'è traccia. È tenuta nascosta, confinata nella casa di Fabione, ovvero nell'unica ala ancora in piedi del vecchio palazzo baronale che affaccia sulla piazza. Finché questa brutta faccenda non si risolve, Robioletta è chiusa in una stanzetta senza finestre, custodita dall'intera famiglia. Di lei nessuno parla, quindi le canaglie non hanno motivo di cercarla o anche solo di sospettare che esista. L'unico che può nominarla è Ciscopo il parroco che, se fatto ubriacare a dovere, potrebbe rivelare nell'ordine: l'esistenza di una figlia di Don Fabione; che la suddetta figlia, giunta nell'età dell'amore, sta creando un po' troppi problemi; che il brigante Scappeo è interessato solo all'amore della suddetta figlia.

Se le canaglie decidono di trovare Robioletta, sono costrette a entrare in casa di Don Fabione di nascosto o a venire alle mani con la sua famiglia, cosa che tecnicamente non è difficile, considerato che nessuno è in grado di combattere. Il fatto che Robioletta sia segregata potrebbe far pensare che la giovane ricambi il sentimento di Scappeo e non veda l'ora di fuggire con lui, ma non è così. Robioletta in realtà ama Mantina, amore che è osteggiato dalla famiglia e dai due innamorati e di cui la stessa Mantina non è poi così tanto convinta. Il corso ideale della vicenda prevede però che le canaglie non scoprano subito quest'ultima informazione.

TI CI HANNO MAI MANDATO, A QUEL BORGO?

Giamprino riporta le canaglie a Borgo Amarostico, dove facciamo conoscenza del paese e dei suoi abitanti. Il borgo ha due caratteristiche notevoli: la prima è la coltivazione delle squisite ciliegie amare, per le quali Amarostico è noto in tutto lo Stivale. La seconda è la partita di scacchi umani che si giocava in piazza nel passato, quando il paese era più ricco ed era ancora sede di un palazzo baronale. Di quell'epoca si raccontano gli abiti sfarzosi di re, regine e alfieri, le ricche guadrappe dei cavalli, i capolavori di congegneria che muovevano le torri e le sonore legnate rimediate dai pedoni in prima fila. Oggi l'intera regione, piagata da decenni di guerre e dalle giubiane che scendono dai monti, ha perso tanta della sua ricchezza e di questa celebrazione resta solo la grande scacchiera di pietra nel mezzo della piazza del paese.

È proprio in piazza che Giamprino presenta le canaglie agli altri amarosticani: eccoli, sono arrivati gli eroi che li difenderanno dal brigante Scappeo! Tra gli altri, le canaglie fanno la conoscenza di Don Fabione, il capo del paese, un uomo sulla quarantina dall'aria bonacciona; Mantina, una fanciulla di sedici anni dagli occhi vispi; Lenzo, un omone forzuto che potrebbe dare man forte in combattimento; Brufena, una vecchia che sembra andata di testa; Padre Ciscopo, il parroco del paese, un vecchio molto riservato. Se fatto ubriacare, però, Ciscopo può raccontare molte cose.

In caso di combattimento, Lenzo (**esploratore**) aiuterà le canaglie in prima linea, mentre Padre Ciscopo (**sacerdote**) darà una mano dalle retrovie. Inoltre, dedicando un po' di tempo a passare in rassegna gli altri paesani (**popolani**), i personaggi possono individuare due fratelli in grado di aiutarli a combattere. Infine, c'è Mantina (**malvivente**) che, per motivi che emergeranno più avanti, non si schiererà contro i briganti. Tutti gli altri paesani, compreso l'avvenente Giamprino, non sono in grado di prendere parte a un combattimento se non come bersagli.

In cambio del loro aiuto, oltre a quanto già promesso da Giamprino come anticipo, le canaglie ricevono vitto e alloggio in una casa nella piazza del paese. Una cena viene allestita in loro onore e i paesani festeggiano con canti e balli. Se avvicinati con intenzioni romantiche, però, né Giamprino né Mantina sembrano interessati.

SI VIENE ALLE MANI

All'alba del giorno seguente è già il momento di combattere. Dal fondovalle si vede arrivare Scappeo, accompagnato da altri sette briganti. Se siamo in primavera, la nebbia si dirada e si solleva una brezza leggera che cattura i boccioli di ciliegio in una commovente pioggia di petali rosa.

Incitate da Don Fabione le canaglie vanno incontro a Scappeo e ai suoi uomini. È possibile che vengano alle mani con i nuovi arrivati o che si trovino soltanto a parlare, ma in ogni caso si accorgono che Scappeo non combatte e non sembra intenzionato a farlo. I suoi sette uomini invece sono molto più agguerriti e corrispondono notevolmente alla descrizione dei Sette Salumai. Ma cosa ci fanno dalla parte del bandito?

Prima che qualcuno possa farsi male sul serio, l'eventuale combattimento dovrebbe finire. I **Salumai^{AT}**, capitanati da Norciro La Fune, raccontano di essersi offerti di aiutare Scappeo a strappare la sua innamorata Robioletta dalle grinfie dei suoi parenti padroni. In cambio di niente, ovviamente, perché i Salumai sono delle brave persone. Ancora una volta, il fatto che Robioletta sia stata tenuta nascosta dovrebbe spingere le canaglie a credere a questa versione dei fatti.



Che cosa possono fare le canaglie? Possono tanto far finta di niente e affrontare i Sette Salumai per intascare gli altri cento petecchioni, quanto rinunciare ai petecchioni e schierarsi con Scappeo per vedere trionfare l'amore. Se il combattimento finisce subito e si sconfiggono i Salumai, le canaglie sono libere di tornare in paese, intascare il malloppo e andar via senza mai scoprire la verità; così come i cuori più duri potrebbero sentire la storia di Scappeo e decidere che gli importa più ricevere la grana che aiutare un innamorato. Se invece decidono di unirsi a Scappeo, se si arrendono o se si insospettiscono, è il momento di tornare in paese e chiedere di parlare con Robioletta.

MEZZOGIORNO DI SPUTO (OVVERO LA PARTITA DI SCARACCHI)

Se Robioletta viene finalmente ripescata dalla sua stanza e costretta a scegliere uno dei due possibili mariti, si scopre che non ama nessuno dei due. Questa rivelazione fa immediatamente tirare indietro i Salumai, che sono qui solo per difendere l'amore e certo non per aiutare Scappeo a imporsi su una donna che non lo ricambia. Robioletta è una fanciulla di diciott'anni molto bella, di cui una o più canaglie possono invaghirsì. Davanti a tutti prova a perorare la sua causa e si dichiara innamorata di Mantina, che a sua volta nicchia e guarda in direzione di Scappeo, di cui probabilmente si è invaghita in passato.

Scappeo però non ricambia l'amore di Mantina e tiene il punto, come del resto Giamprino, spalleggiato da Don Fabione. È il momento per Giamprino e Scappeo di sfidarsi. I due non sono abili nel combattimento, ma a seconda della piega degli eventi possono essere rappresentati nella tenzone dalle canaglie. I Salumai si schierano solo nel numero necessario a riequilibrare la sfida per un generico senso di giustizia e per garantire che Robioletta non sia "vinta" con la prepotenza. Se nessuno si offre di combattere in loro nome, invece, Giamprino e Scappeo mettono in scena un'avvilente scazzottata, risolvibile come rissa uno contro uno tra due membri di una **marmaglia**^{MA}.





Una terza alternativa più pittoresca è che tra le fazioni in gioco, quali che si siano formate, si giochi una partita di scacchi umani, o meglio, di Scaracchi Umani.

Se alla fine della sfida qualcuno ha la meglio e continua ad avanzare pretese su Robioletta, in difesa dalla ragazza interviene Brufena. La vecchia matta del villaggio è in verità una guiscarda in esilio. Non ha più poteri, obnubilata com'è, ma il suo bastone conserva 3 cariche e Brufena può usare la propria azione e spendere 1 carica per generare un fulmine dalla punta del suo bastone, lungo 18 metri e largo 1,5 metri, con cui può ancora abbrustolare qualche deretano. Ogni creatura che si trova sulla linea del fulmine deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13: se lo fallisce, subisce 4d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Se Brufena interviene, lo fa per intimidire e nel caso fulminare chi resta a contendersi Robioletta, che siano il padre e Giamprino, Scappeo o chiunque altro. In questo frangente i Salumai si fanno da parte e le canaglie devono decidere se fare lo stesso.

Si passa, per farla breve, di stallo in stallo, fino a che c'è ancora qualcuno disposto a combattere per Robioletta. La fanciulla, purtroppo per lei, continua ad avere poca voce in capitolo, a meno che il Condottiero non decida di dotarla di qualche asso nella manica.

TUTTO FINISCE A PROSCIUTTO E MAZZATE

Il colore del finale è lasciato al gusto del Condottiero: la vicenda si può risolvere con una strage, con una tempesta di sputacchi o con una riconciliazione. Forse qualcuno interviene parlando in favore di Robioletta e della sua libertà? Forse è qualcuna o qualcuno delle canaglie che conquista il cuore della fanciulla mentre gli altri se le suonano? O forse tutti si stufano e la fanciulla è finalmente libera di fare la sua scelta? In questo caso, rifiutata da Mantina, Robioletta decide di unirsi ai Salumai e di apprendere il Proshudo, la Via dell'Insaccato. Se, caso vuole, uno dei Salumai fosse morto nello scontro, sarebbe l'occasione giusta per ristabilire il numero di Sette.

Vada come vada, il ruolo delle canaglie nell'aver risolto la vicenda può essere, a piacimento del Condottiero, ingigantito oltre il giusto o fortemente sminuito. I 100 petecchioni promessi per difendere il villaggio non erano poi molti, e soprattutto: si può dire davvero che abbiano difeso il villaggio, considerato il modo in cui le cose sono finite?

GLI SCARACCHI UMANI

Gli Scaracchi Umani sono una variante degli scacchi umani molto semplice, da disputarsi su una scacchiera con le regole degli scacchi ma con queste modifiche: non si usano i pedoni (quindi otto contro otto), le torri possono muovere di massimo quattro caselle e specialmente si mangia l'avversario sputandogli nell'occhio (bisogna superare una prova di Destrezza con CD 10, che se fallisce provoca l'annullamento della mossa e il passaggio del turno agli avversari).

Il terreno di gioco, naturalmente, è la scacchiera gigante al centro della piazza. I partecipanti sono otto per squadra o meno se non si riesce a raggiungere il numero: uno sputo in faccia alla correttezza.

SALUMAIO

Antico ordine di combattenti, esperti nell'arte della guerra e dell'insaccatura. Votano la loro spada alla difesa dei deboli e all'affettamento del porco, seguendo rigidamente la via del Proshudo. Questo elaborato codice di condotta morale è diviso in due scuole, quella più recente del Koto e quella più antica del Krudo, entrambe concordi nell'indirizzare il proshudoka verso uno stile di vita austero, onorevole, salato e stagionato. I salumai adorano gli alberi in fiori, e in particolare i ciliegi, dai quali si fanno ispirare nella composizione di brevi e incomprensibili poesie.



SALUMAIO

Umanoide Medio (Selvatico), generalmente legale buono

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 19 (3d8 + 6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Abilità Addestrare Animali +3, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Volgare

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

Naso Sopraffino. Un salumaio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Allevatore di Maiali. Un salumaio dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce di qualsiasi tipo di suino.

Cresciuto nella Selva. Un salumaio può tentare di nascondersi anche quando è oscurato solo da vegetazione, pioggia intensa, neve, nebbia, e altri fenomeni naturali.

Proshudo, la Via dell'Insaccato. Quando un salumaio si trova entro 1,5 metri da un avversario e non è presente nessun'altra creatura entro 1,5 metri da lui, può sommare il suo bonus di competenza ai tiri per i danni.

AZIONI

Multiattacco. Il salumaio effettua due attacchi con la Mannaia.

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

Salamini Piccanti Infuocati. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 metri o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni contundenti più 2 (1d4) danni da fuoco.

AZIONI BONUS

Salamelle Gustose (2/Giorno). Il salumaio recupera 2 (1d4) punti ferita e fino alla fine del suo turno successivo dispone di vantaggio ai tiri salvezza per non essere addormentato tramite la magia.



I SETTE SALUMAI

In questa avventura sono presenti sette salumai, capitanati da Norciro La Fune. Ciascuno di essi è un individuo e quindi per ciascuno il Condottiero deve usare la scheda delle statistiche del **salumaio^{AT}**, applicando le seguenti modifiche:

» **Norciro.** È il carismatico capo dei sette. Ottiene i seguenti tratti:

Presenza Ispiratrice. Norciro e ogni altro **salumaio** situato entro 9 metri da lui dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su di sé.

Leader dei Salumai. Una volta per turno, Norciro può infliggere 3 (1d6) danni extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un **salumaio** che non sia incapacitato.

» **Cotecchiro.** Il braccio destro di Norciro, è il più agile e svelto. Ottiene un bonus di +2 ai tiri per l'iniziativa.
 » **Hettodi Mhanzo.** Un omone rubicondo dal carattere gioviale. Aggiunge 10 al massimo dei suoi punti ferita.
 » **Larda Colonata.** Veterana di mille battaglie. Ottiene un bonus di +2 alla sua CA.
 » **"Il Cacciatorino".** Il bassissimo arciere del gruppo. Il suo punteggio di Destrezza diventa 16 (+3) e ottiene la seguente Azione:

Arco Lungo. Attacco con Arma a Distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
 Colpito: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

» **Pance Tacopata.** Depositaria di un'elegante tecnica di mannaia. Ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire effettuati con la mannaia.
 » **Tacchiro.** Un giovane dal cuore grande. Ottiene il seguente tratto:

Cuore Coraggioso. Quando un altro **salumaio** situato entro 9 metri da lui viene ridotto a 0 punti ferita, Tacchiro ottiene 10 punti ferita temporanei.



Sestiere di Bacareto



COME FUNZIONANO LE COSE IN CITTÀ

Vortiga è governata con pugno di ferro da una misteriosa e poten-tissima corporazione di mercanti riuniti nel Maggior Consiglio, i cui sinistri membri sono ignoti ai più. Conosciuti pubblicamente come le Maschere, i Dieci o gli Assenti: que-sti uomini e donne amministrano il potere a suon di dazi, reti di spie e stilettate su commissione.

In città non sono ammesse com-pagnie di ventura che non siano autorizzate ufficialmente, e le bande di briganti o perdi-giorno che non rispettano le rigide leggi locali hanno brevissima vita.

Vortiga la Nera, la Severissima Signoria, il Dominio della Manticora, la città che più di ogni altra rappresenta il governo del Regno sui Sette Mari e Mezzo. Un fosco gioiello d'architettura costruito su una miriade di scogli e isolotti. Palazzo dopo palazzo, stamberga dopo stamberga, ogni grappolo di edifici è separato dal successivo da uno stretto canale d'acqua torbida e acquitrinosa. Potete percorrere Vortiga in barca infilandovi sotto ponti e passerelle oppure a piedi tra i vicoli bui e tortuosi.

La città è divisa in sestieri: si va dall'opulenza di Rivafondo all'olezzo di Torpedini, da Fortezze col suo Darsenale ai palazzi della Lisca, dalla fangosa disgrazia di Ventremolle alla scintillante vivacità di Bacareto, ed è qui che consigliamo ai forestieri di avventurarsi, senza lasciarsi ingannare dalle luci di botteghe e osterie: come (o più che) nel resto della città, sia le vie di terra che quelle d'acqua sono infide.

Vibrante centro della vita diurna e notturna, è a Bacareto che si viene per man-giare e per bere, per vagare o per dormire, per amare e per odiare. È qui che si festeggia il celebre Carnevale Rosso di Vortiga, ed è qui che scoppiano le risse più sanguinose. Nel dedalo di vicoli e pontili che si intrecciano ai canali potrete in-contrare mercanti e artigiani di ogni genere, chierici e curiosi, letterati e cicisbei, seduttori e sedotti. Senza mai perdere d'occhio il borsello, perché abbondano i ladri d'ogni genere, e non solo quelli.

Dove girano i petecchioni, girano anche le lame. Se di giorno a svenarvi ci pen-sano mercanti e bottegai con le loro merci vendute a prezzi esorbitanti, o se vi va male uno stormo di piccioni pronti a spolparvi gli occhi in cerca di cibo, durante la notte le strade di Bacareto si animano di coltellacci appostati nel buio. Andare in giro dopo il tramonto senza scorta è un affare per sconsiderati e per ubriachi. Chi ha con sé oro e argento si ritrova facilmente alleggerito, mentre chi non ha niente è destinato a fare un tuffo nell'acqua limacciosa, al grido di "O la borsa o la mota!".

E questa è pur sempre una vita tranquilla se paragonata ai giorni del Carnevale Rosso, quando tutti indossano una maschera – se non più d'una – e una coltellata si scambia come una stretta di mano. L'unica consolazione è che (salvo non siate completamente folli) anche voi sarete mascherati, e se vorrete restituire la cortesia avrete qualche possibilità in più di farla franca.

LEGENDA

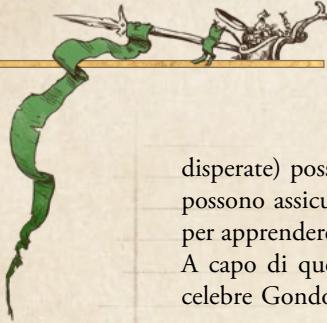
1. TEATRO LA FENICE
2. LA BOTTEGA DI KOMPILAI KHAN
3. SARTORIA NICOLIN
4. SEGHERIA CANESTRIN
5. ARTE DEI GONDOLIERI
6. VICOLI Malfamati
7. LOCANDA CA' MOLIN
8. LABORATORIO DI DANILO OLIVELLA
9. PICCOLA ARENA
10. PONTE DI RIBALTO
11. IL SERRAGLIO
12. MOLO DEI RATTONI
13. PONTE DEI PUGNI



I LUOGHI:

- 1. TEATRO LA FENICE.** Anche noto come Teatro Malibranche, è il teatro storico di Vortiga e uno dei tre più importanti del Regno, insieme al Teatro Alla Scarda di Tarantasia e al Saccagnarlo di Apollonia.
- 2. LA BOTTEGA DI KOMPILAI KHAN.** Qui si possono trovare molte meraviglie provenienti dalle lontane terre d'oltremare. Questa piccola bottega, decorata con fregi di legno rosso e nero alla maniera dei serindi, è il regno del piccolo ma facoltoso mercante Kompilai Khan. Kompilai è giunto a Vortiga dalla Serindia ormai quasi trent'anni fa, e da allora ha svolto ogni genere di lavoro, fino ad accumulare la ricchezza necessaria a far partire la prima carovana sulla Via della Sera. Da allora ha arricchito sempre di più gli scaffali di ogni genere di prodigo esotico: sete e spezie preziose, barometri e sismografi, statue di giada e di porcellana, fuochi d'artificio e rotoli d'una sottilissima carta che i ricchi usano per pulirsi le terga. Kompilai ha anche acquistato una bella villa con giardino nel Sestiere Lisca, ma è qui a Bacareto che continua a trascorrere le sue giornate dense d'affari.

- 3. SARTORIA NICOLIN.** Se vi trovate a passare i Giorni Rossi in città, questo è il luogo dove comprare i migliori mantelli e le maschere più elaborate: di legno e di porcellana, di rame di Sidonia e di vetro di Murena: è qui che la Vortiga che conta si prepara a festeggiare il Carnevale. Se invece le vostre tasche non ve lo permettono, potete rivolgervi alla Segheria Canestrin.
- 4. SEGHERIA CANESTRIN.** Per chi vuole passare il Carnevale a Vortiga ma viaggia con bagaglio leggero, per così dire, un luogo dove acquistare una maschera a buon mercato è la Segheria della famiglia Canestrin, specializzata in remi lunghi per galee. Qui la vecchia Nòna Canestrin da mezzo secolo intaglia e dipinge mascheracce a buon mercato dagli scarti di lavorazione. Se invece cercate qualcosa di più prestigioso, la Sartoria Nicolin è il posto che fa per voi.
- 5. ARTE DEI GONDOLIERI.** Questo antico edificio dalla caratteristica facciata dipinta di verde è da secoli la sede di una delle Arti più antiche e caratteristiche della città, quella dei Gondolieri: abili marinai in grado di manovrare le loro lunghe imbarcazioni tra i canali della città solo con l'aiuto di un palo e, all'occorrenza, di difendersi anche col medesimo. Le canaglie più intraprendenti (o più



desperate) possono chiedere di unirsi all'Arte e, pagando undici petecchioni, possono assicurarsi una settimana di praticantato con un esperto gondoliere per apprendere i fondamenti della manovra.

A capo di quest'Arte c'è un gondoliere in attività da più di cento anni: il celebre Gondoliere Inesistente. Ancora oggi lo si può vedere tra i canali che accompagna chi è disposto a pagare le sue esorbitanti tariffe, inconfondibile grazie al suo peculiare aspetto: se non indossasse una leggera cappa, il tipico cappello dell'Arte e la catena d'argento simbolo del suo grado, il palo con cui conduce la barca sembrerebbe sospeso a mezz'aria.

6. VICOLI MALFAMATI. Stradine strette e pericolose. A Vortiga non mancano mai.

7. LOCANDA CA' MOLIN. Un edificio interamente costruito su palafitte che occupa entrambi gli argini di uno stretto. Un accrocco di legno fradicio e chiodi arrugginiti che ospita una grande sala comune dove la locandiera Frolina serve il suo leggendario baccalà manticorato. I prezzi sono alti e salgono ancora di più se si chiede anche di dormire. Le stanze, collocate al piano di sopra, sono piccole, umide e sporche.

8. LABORATORIO DI DANILO OLIVELLA. Tra i vicoli di Bacareto il vitruviano congegnere LDS-56, detto "Danilo Olivella", ha la sua bottega. Un ambiente piccolo ma ordinato, dominato da rastrelliere ricolme di strumenti di precisione con cui Danilo costruisce le sue piccole meraviglie. Qui è anche possibile comprare ogni genere di componente, anche i più ricercati provenienti dal Cipango.

9. PICCOLA ARENA. Nonostante i duelli all'ultimo sangue e gli scontri con le belve siano vietati in città, in questo spazio semisommerso gli impresari della famiglia Zanne hanno la concessione di organizzare mattanze e spettacolari combattimenti. Anche quaggiù le regole sono ben precise: a poter scendere nell'arena sono solo bestie, forestieri, carcerati, segnati, gobbi e naturalmente selvatici come gli Zanne. Tra i campioni della Piccola Arena ci sono Gastone il galeotto, il gobbo Mazzorbo e la Piccola Manticora, un'orripilante bestia giunta dalla Serindia col corpo di scrofa, la testa di cagna e le corna di caprone.

10. PONTE DI RIBALTO. Un ponte così pericolante che si ribalta almeno una volta al giorno. Il ponte è attrezzato in modo che, se anche si ribalta, lo si può usare dall'altro lato, e questo incidente è ormai così frequente che neanche i vortigani ricordano più quale fosse in origine il "vero" lato di sopra. Ogni volta che qualcuno attraversa il Ponte di Ribalto, il Condottiero tira una moneta: se esce testa il ponte si ribalta, e tutti quelli che lo stanno percorrendo cadono in acqua.



IL TEATRO "LA FENICE"

Il Teatro La Fenice nacque dall'unione di sei antichi teatri vortigani, tutti bruciati nel grande incendio del Darsenale. Su iniziativa della potente famiglia di malebranchi dei Grifagni, da secoli esponenti dei Dieci, le ceneri dei sei teatri distrutti vennero raccolte e portate in Piazza Grifagnina, dove furono sparse sull'ultimo fazzoletto di terra libero, proprio di fronte al palazzo della famiglia. Su queste ceneri, con l'aiuto dei Guiscardi della Scuola Nera, venne edificato un nuovo teatro, alto e stretto come un fortino, eretto con arti oscure ma tutto scintillante di vernice dorata. Risorto dalle ceneri come il mitologico uccello delle leggende arcaiche, il nuovo teatro venne chiamato La Fenice.

Ancora oggi è fatto interamente di legno e della sua origine fandonica conserva il potere di rigenerarsi dalle sue stesse ceneri. Per questo motivo, negli anni si è impostata la tradizione di festeggiare le rappresentazioni meglio riuscite appiccando il fuoco al sipario e lasciando bruciare il teatro fino alle fondamenta, pratica da cui è nata l'espressione "tirare giù il teatro". Alla Fenice, però, il disastro ha vita breve: il mattino dopo l'edificio è di nuovo lì, splendente della sua vernice dorata come se fosse appena stato inaugurato.

"Duri i banchi!"

- GRIDO DEI REMATORI SULLE GALERE -



MASCHERA SUPERBA

Oggetto meraviglioso, raro (*richiede sintonia*)

Una maschera di carnevale di candida pelle di bue, conciata fino a essere dura come legno e decorata intorno agli occhi con pietre dure di tutti i colori dell'arcobaleno. Al centro del volto si protende un lungo naso acuminato di acciaio castellano, lucidato fino a fiammeggiare alla luce delle torce.

Finché il personaggio indossa questa maschera dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione). Inoltre, finché indossa la maschera, il personaggio può usare la propria azione bonus per effettuare un attacco in mischia con il lungo naso della maschera contro una creatura situata entro 1,5 metri da lui: il personaggio effettua un tiro per colpire e aggiunge al risultato del tiro il suo modificatore di Forza e il suo bonus di competenza. Se colpisce, il bersaglio subisce 1d6 danni perforanti.

11. IL SERRAGLIO. Questo complesso di giardini, locande e bagni di lusso è in mano a una nutrita comunità di mercanti orientali provenienti dalla Soldania. Completamente decorata alla levantina, è una delle case più lussuose di tutto il Regno, con prezzi ben fuori della portata di una comune canaglia. Qui è possibile assistere a spettacoli di odalische, fachiri e cantatori di serpenti, ma l'attrazione più richiesta è senz'altro Samir, il cammello matematico proveniente da Costantinopoli.

12. MOLO DEI RATTONI. Uno dei tanti moli della città, con una particolarità: vi lavorano solo pantegani. È gestito da Paron Bianchin, un vecchio muschiato dai lunghi baffi bianchi che si occupa di organizzare i turni, scegliere ormegiatori e scaricatori.

13. PONTE DEI PUGNI. Storico ponte vortigano dove, a ogni ora del giorno e della notte, è permesso prendersi a pugni, spingersi nel canale e in generale suonarseli come comanda Santa Ragione. La tradizione, vecchia di secoli, risale all'antica rivalità tra le famiglie Sberlegnoni e Giudibotte, che erano solite darsi appuntamento qui per risolvere le controversie. I contendenti però devono essere sempre attenti a restare nella zona franca del ponte, segnalata dai caratteristici mattoni rossi. Un solo piede fuori e la rissa starà violando le leggi della Severissima.

Cose da fare a Bacareto

- | | |
|----|--|
| 1 | Davanti ai vostri occhi un ricco mercante cade dal Ponte di Ribalto. Non sembra esserci nessun altro in giro: se vi affrettate potete approfittarne e ripulirlo per bene mentre prova a uscire dall'acqua torbida del canale. |
| 2 | Un noto truffichino del porto, Sandrino il Vecio, vi procura un ingaggio come rematori sulla nave da diporto di un mercante. La paga però è stranamente alta... |
| 3 | Durante il Carnevale Rosso, la canaglia con il punteggio più basso di Costituzione si trova per sua sfortuna a indossare la stessa maschera di Don Malbaccino, un ricco mercante preso di mira da una cricca di baratti assassini. |
| 4 | Mentre bevono pacificamente alla locanda Ca' Molin, le canaglie vengono avvicinate da un nutrito gruppo di guardie cittadine: l'accusa è di aver rapito il figlio del delegato principale di uno dei Dieci. Accusa falsa, naturalmente, o qualcuno tiene nascosto qualcosa? |
| 5 | Un'offerta nella notte: 200 gransoldi, pagati in anticipo, per prendervi la colpa di un piccolo incidente capitato la notte scorsa. Pare che un giovane venditore d'amore sia stato strangolato dal figlio di qualcuno di molto importante... |
| 6 | Il delegato di uno dei Dieci assolda la cricca per dare una bella ripassata a quel licenzioso arrogante e cercaguai di Giacomo Casavosta^{AT} , il leggendario vitruviano seduttore. |
| 7 | Il generale Indrico Varamengo in persona ha bisogno di spade coraggiose per scortare una galea diretta a Tessarotto. |
| 8 | Corre voce che nella bottega di Kompilai Khan sia appena arrivato un artefatto di raro valore: il Vespone Verde, un prezioso monile raffigurante un insetto, interamente scolpito nella giada di Serindia, che può essere rivenduto per 500 gransoldi. Purtroppo, però, chiunque se ne appropri illecitamente va incontro a una maledizione. |
| 9 | C'è una galea di morti trucidati che ogni plenilunio attracca e scarica le sue stive presso il pontile dietro il Teatro della Fenice. Chissà che in mezzo a questo carico incorporeo non si celino delle ricchezze più concrete... |
| 10 | Si avvicinano i Giorni Rossi del Carnevale e le canaglie ricevono un incarico molto semplice: 40 gransoldi per ficcare una lama nella pancia dello spilungone con la maschera da cigno. Peccato che il giorno del Carnevale di cigni spilungoni ce ne siano ben tre... |
| 11 | Il personaggio della cricca con il più alto punteggio di Carisma (indipendentemente dal genere) attira l'attenzione del famigerato seduttore Giacomo Casavosta^{AT} . Metterà a parte le altre canaglie di questa conquista o preferirà una "fughetta" solitaria? |



Giacomo Casavostra

Il celebre vitruviano seduttore, responsabile per numerosi corsetti slacciati, braghe calate e cuori infranti. Nato LDS-13, ha preso il nome Casavostra dalla risposta che si dice dia a tutte le sue conquiste, quando gli viene posta la domanda: "E adesso dove andiamo?". Formidabile ballerino, conversatore e seduttore, Giacomo è altrettanto esperto con il fioretto ed è in grado di difendersi dalla schiera di consorti gelosi, amanti infiammati e altri rivali che trova in genere sulla sua strada. L'arte amatoria di Casavostra non conosce limiti, in ogni senso: con uomini e con donne, di notte e di giorno, all'aperto o al chiuso, non c'è condizione che non sia propizia per la sua libidine galvanica. Giacomo è dotato di un volto rimovibile e porta sempre con sé quattro visi scambiabili, che può montare o smontare a seconda dell'occasione per sfruttarne le specifiche caratteristiche.





GIACOMO CASAVOSTRA

Umanoide Medio (Vitruviano), caotico buono

Classe Armatura 16 (struttura di legno)

Punti Ferita 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
15 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	18 (+4)

Tiri Salvezza Des +6, Int +3

Abilità Acrobazia +6, Atletica +4, Furtività +6, Inganno +8, Intrattenere +6, Percezione +2, Persuasione +8, Rapidità di Mano +6

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenze ai Danni veleno

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Volgare, Baccaglio

Sfida 4 (1.100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Struttura di Legno. Quando non indossa un'armatura, la sua CA base è di 12 + il suo modificatore di Destrezza. Mentre Giacomo Casavostra usa la sua Struttura di Legno, i benefici dello scudo si applicano normalmente.

Io Sono Vivo! Pur essendo un costrutto, Giacomo Casavostra è considerato un essere vivente, non un semplice agglomerato di oggetti. Per questo, il riposo, le forme di guarigione magica e l'abilità Medicina hanno su Giacomo Casavostra gli stessi benefici che hanno sugli umanoidi. Sempre per lo stesso motivo, gli incantesimi che hanno effetto su semplici oggetti, come *riparare*, non hanno effetto su Giacomo Casavostra.

Costrutto di Legno. Giacomo Casavostra dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione avvelenato su se stesso, non necessita di mangiare, bere o respirare ed è immune alle malattie (fatta eccezione per le malattie del legno). Inoltre, Giacomo Casavostra non ha bisogno di dormire e non può essere addormentato tramite la magia.

Modalità di Stasi. Giacomo Casavostra può completare un riposo breve in 5 ore, trascorrendo queste ore immobile, in uno stato inattivo, durante il quale resta cosciente. Per il riposo lungo, invece, segue le normali regole di Brancalonia.

Tecnologico ma Sempre Legno. A causa dei suoi numerosi ingranaggi, per Giacomo Casavostra ogni terreno sabbioso è considerato terreno difficile.

Attacco Furtivo Audace (1/Turno). Giacomo Casavostra infligge 7 (2d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato di Giacomo Casavostra che non sia incapacitato e il tiro per colpire di Giacomo Casavostra non subisce svantaggio oppure se nessuna creatura oltre al bersaglio si trova entro 1,5 metri da Giacomo Casavostra.

Matrice di Moto Perpetuo: Infaticabile. Giacomo Casavostra ignora i malus derivanti dal primo livello di indebolimento. Anche sotto le lenzuola.

AZIONI

Multiaattacco. Giacomo Casavostra effettua due attacchi con il Fioretto.

Fioretto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni perforanti e, se il bersaglio è una creatura, non può effettuare attacchi di opportunità contro Giacomo Casavostra fino alla fine del turno attuale di Giacomo Casavostra.

Balestra a Mano. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13: se lo fallisce, subisce 7 (2d6) danni da veleno, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

AZIONI BONUS

Azione Scaltra. Giacomo Casavostra effettua l'azione di Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

Maschera. Giacomo Casavostra può cambiare la maschera di base che indossa con una delle seguenti a sua scelta:

- **Maschera dell'Audacia.** Fintanto che Giacomo Casavostra indossa questa maschera, dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) e ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stesso.
- **Maschera della Forza.** Fintanto che Giacomo Casavostra indossa questa maschera, una volta per turno, egli infligge 4 (1d8) danni extra quando colpisce con un attacco con arma.
- **Maschera del Fascino.** Mentre Giacomo Casavostra indossa questa maschera, può usare la sua azione per lanciare l'incantesimo *charme su persone* (CD 14 del tiro salvezza) su un umanoide situato entro 9 metri da lui, purché Giacomo Casavostra e l'umanoide siano in grado di vedersi a vicenda. Una volta usata questa capacità, non può più riutilizzarla fino a quando non completa un riposo breve o lungo.
- **Maschera dei Riflessi.** Fintanto che Giacomo Casavostra indossa questa maschera, dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza.

REAZIONI

Parata. Giacomo Casavostra aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Giacomo Casavostra deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.



Il Diluvio

Scendendo verso la foce, il grande fiume Fossa rallenta e si dirama in un vasto delta dove il corso si fa lento, limaccioso, quasi fermo. Qui le acque evoluiscono in una serie di anse, ognuna più stagnante dell'altra, e si disperdoni in una ragnatela di rigagnoli simili ai capillari in un occhio iniettato di sangue. La navigazione di queste zone è resa impervia dal continuo rimescolarsi delle sponde tra stagni, affluenti, defluenti e allagamenti, in uno scompiglio di terra e acqua che tormenta la geografia del luogo senza mai lasciarla simile a com'era. È la regione chiamata Diluvio, e disegnarne una mappa sarebbe un'impresa priva di senso, non diversa dal tentare di tratteggiare i confini di fagioli e cotiche in una zuppa.

La moltitudine di isole fluitanti, composte da radici di canna avviticchiate insieme con certe erbe palustri, sono dette "cuori". Si formano lontano dalla foce, ma poi il vento strappa le radici e le porta verso la costa, dove le maree le rispediscono indietro, in un ciclo continuo simile appunto a quello di uno zuppone riscaldato. Sui cuori, col tempo, si forma un tappeto di foglie secche, terriccio, escrementi e fango portato dal vento che si fa fertile ed è in grado di sostenere la vita di piante e animali come il suolo della terraferma. Dove è più denso è anche possibile piantare pali, costruire capanne, far brucare piccoli animali e a volte perfino coltivare. Alcuni cuori non sono più grandi di un cespuglio, altri possono sostenere una piccola comunità, ma non sono in tanti a scegliere di vivere da queste parti.





Per attraversare il Diluvio servono tre cose: una da portare, una da trovare e una da perdere. Da portare è una barca, meglio se con il fondo piatto, senza la quale è impossibile lasciare la terraferma. Da trovare è una guida, ma sono rare e in genere impegnate nelle loro faccende, mentre il meglio che si può sperare è di carpire qualche informazione a un viandante di passaggio. Da perdere è la pazienza, dopo l'ennesimo giro a vuoto e dopo aver ritrovato ancora una volta lo stesso maledetto cuore che ci si era lasciati alle spalle molte ore prima. E come se non bastasse, non c'è molto da trarre da queste parti: sono davvero in pochi ad avventurarsi in questi luoghi infidi e ancora meno coloro che vi portano delle ricchezze. Più che l'oro, in queste paludi è facile rimbombare un malanno, il morso di un luccio o la puntura di un insetto di poco più piccolo.

LUOGHI NOTEVOLI:

IL PONTE CHE NON CONGIUNGE NIENTE

Costruito da antichissimi popoli pre-plutonici, come si può intuire dai segni in petroglifico che si intravedono sulla pietra, quando forse qui c'era più terra, o più mare. Adesso congiunge il nulla al nulla. A volte lo si trova solo in mezzo a un vasto pantano, a volte circondato di bassi cuori ispidi di canne e cespugli.

LA CAVERNA DEI PIPISTRELLI

Una cavità naturale che si apre in una montagna viticcosa al centro di un vasto cuore disseminato di tronchi d'albero mozzati e ricoperti di muschi. Il mare, il vento o forse la mano dell'uomo hanno scavato questa caverna di radici, fango, alghe, muschi e rampicanti. Entrarvi vuol dire affrontare un odore di marcio e decomposizione che aggredisce i sensi. Chi vi entra deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 ora.

All'interno i soffitti fanno da tana a centinaia di pipistrelli che, se disturbati, si metteranno in volo come una nube affilata infliggendo 7 (2d6) danni taglienti a chiunque in quel momento si trovi nella caverna o al suo ingresso e non abbia modo di trovare riparo. Dopodiché i pipistrelli usciranno dalla caverna, per ritornarci nuovamente quando i personaggi saranno andati via.

In fondo alla grotta, invece, ha trovato casa una vecchia con poco sale in zucca. Si tratta di un **cultista fanatico**, non molto pericolosa e del tutto priva di tesori o altri beni di valore. Se uccisa, lascerà un po' d'amaro in bocca. Se avvicinata con gentilezza può svelare alle canaglie che dentro l'albero dei serpenti, dove i rettili sono più numerosi, è nascosto uno scrigno d'osso.

IL COVO DELLE ANGUANE

Su un cuore dalla forma allungata, che misura quasi mezzo miglio da un capo all'altro, sorgono alcuni salici ricurvi che si addossano l'uno all'altro fin quasi a formare un teatro naturale. In quest'ombra, tra la spiaggia di tralci rancidi e le profondità dell'acquitrino, vive una tribù di una mezza dozzina di **anguane^{MA}**. Le anguane sono quasi sempre a caccia,

e in genere se ne trovano una o due al massimo a custodire il covo.

LA CAPANNA DELL'EREMITA

Una casa fatta di frasche e fango, costruita su un piccolo cuore che si distingue per l'altezza sull'acqua. Da un lato e dall'altro sono allineati teschi di animali infilati su pali, alla maniera degli antichi pagani di questa zona, ma nella capanna abita un uomo che è stato alla corte dei potenti, Messer Ponce Bracospino, che si dice fosse un paladino al servizio della casata di Dusconti. Ora vive attorniato da rane e lucertole, vestito solo di stracci e di rami intrecciati. Nella sua capanna, però, ben conservata in una pelle di capra, c'è Sacrimurca, la spada che ricevette in omaggio dopo la battaglia di Crepaldino. Sacrimurca è una spada +1.

Accanto a essa ci sono due vecchi guanti impolverati che, se ripuliti, si rivelandono essere eleganti guanti da falconiere. Sono i Guanti di Fregarico II, che l'eremita cederà soltanto in cambio del ritratto di sua moglie che ha perso anni prima tra i cuori del Diluvio, o se le canaglie gli danno informazioni su dove si trova la moglie (a Rioconfesso, uno dei paesi delle Dieciterre).

In cambio di cibo, di vino o di liquori, l'eremita può anche offrire una o due informazioni dalla tabella "Voci di Palude", compresa quella che lo riguarda.

I Guanti di Fregarico II sono un oggetto necessario a completare l'armatura di Fregarico, che può essere trovata nel Castel Sul Monte.

IL TUMULO

Al centro di un vasto cuore brullo sorge il tumulo di un antico guerriero. Un cumulo di sassi scuri, tanto più preziosi quanto più è difficile procurarsene in questa zona. Chi prova a scavare in cerca di tesori troverà solo una tomba allagata: lo spazio destinato alla sepoltura si è da secoli disfatto e qualsiasi cosa ci fosse dentro è affondata nella mota, chissà dove.

L'ALBERO DEI SERPENTI.

Una vecchia quercia morta, nera come una ferita marcescente, in cui vivono decine di serpenti. Ce ne sono di tutte le dimensioni, da meno di un braccio a lunghe quanto un uomo sdraiato. Chi osa avventurarcisi, deve effettuare con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 11, altrimenti viene attaccato da uno **sciame di serpenti velenosi**. In mezzo all'albero si può trovare uno scrigno ricavato da un teschio d'orso. Nello scrigno sono contenuti gioielli del valore di 25 gransoldi, il Ritratto della moglie dell'eremita e la *Sfera di Vetro Torbido*^{AT}.

ARCINEBBIA

Oltre alla bruma e agli effluvi tipici di una zona palustre, per il Diluvio si aggira qualcosa che non è una comune nebbia.

Si tratta di una fitta foschia concentrata in un'area poco più ampia di un tiro di freccia, che cerca i viaggiatori non graditi, gli si attacca addosso e non li lascia più. Non è pericolosa o nociva, ma riduce notevolmente la visibilità e rende ancora più difficile percorrere queste zone. Ogni personaggio a cui

si attacca si trova circondato da una nebbia sferica di raggio 6 metri centrata su di lui e che si muove insieme a lui.

L'area della nebbia è leggermente oscurata. La nebbia segue il personaggio fino ai confini del Diluvio e lo lascia solo lì, ma può essere dissolta con l'incantesimo *dissoluvi magie*. In questo caso non sarà più possibile incontrarla fino al giorno seguente.

LA COLONNA DI SAN VITICCIO

Una colonna di pietra grigia alta circa tre metri, circondata da rovi taglienti. Sorge sull'unico isolotto fisso del Diluvio, un macigno di roccia che sbuca dal fango e che, probabilmente, non è abbandonato alle correnti come ogni altra cosa emersa. Purtroppo per chi viaggia da queste parti non serve a gran che in termini di orientamento.

A discrezione del Condottiero qui si può trovare un viaggiatore accampato che rivela un'informazione dalla tabella "Voci di Palude".

SPOSTAMENTO NEL DILUVIO

Spostarsi attraverso il diluvio senza una barca, per creature che non siano a loro agio nell'acqua, è un'impresa quasi impossibile. Nuotare in queste zone, infatti, significa rischiare a ogni bracciata di restare impigliati in qualche radice, di essere morsi da un pesce o da un alligatore o di graffalarsi con qualche alga urticante.

Anche spostarsi in barca, però, non è semplice. Mai come nel Diluvio gli incontri sono casuali, anzi: ogni cosa è casuale. Non essendoci una geografia o rapporti costanti tra i luoghi, ogni volta che le canaglie si spostano devono tirare sulla tabella "Spostamento nel Diluvio". Viaggiare da un luogo all'altro, e quindi tirare sulla tabella, richiede 1d4 ore di viaggio. L'orientamento è già così difficile che la presenza dell'Arcinebbia non modifica questo lancio di dado.

“Orrore, orrore,
c’è un ramarro marrone sul mio remo!”

- MESSER IOSEPO PIEDIREALI, PASSAPALUDI
DELLA SELVA BELLA -



Tabella Spostamento nel Diluvio

d100	Evento
01-10	Arrivo al ponte che non congiunge niente a niente. È deserto.
11-15	Appoggiato a un ciliegio selvatico c'è un viaggiatore solitario che si dà alla fuga con la sua barca non appena vede arrivare la cricca. Se catturato, in cambio della libertà rivelerà un'informazione dalla tabella delle "Voci di Palude".
16-20	Arrivo al covo delle anguane.
21-25	Incontro con un viandante in barca molto assetato. In cambio di un po' d'acqua fresca rivela la leggenda di San Viticcio. I rovi di San Viticcio sono sacri. Chi li lega intorno a un bastone può ricavarne un'arma che infligge danni extra alle creature immonde. Chiunque può utilizzare un'azione per legare i rovi intorno a un bastone ferrato: se lo fa, quando un personaggio colpisce una creatura immonda con questo bastone, l'immondo subisce 1d6 danni radiosici extra.
26-30	Incontro con due serpenti velenosi giganti.
31-35	Una cornacchia appollaiata su un ramo gracchia un'informazione dalla tabella delle "Voci di Palude".
36-40	Incontro con un serpegatto^{MA} .
41-45	Due cuori si stringono intorno alla barca, intrappolandola. È necessario effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per liberarla.
46-50	Un tronco galleggiante apre una falla nella barca. È necessaria una sosta di un'ora per ripararla. Il tempo può essere dimezzato superando una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 15.
50-55	Sopraggiunge l'Arcinebbia. Ogni personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Destrezza con CD 13 o esserne avvolto.
56-60	Un grosso luccio (utilizza le statistiche dello squalo cacciatore) prende di mira la barca e cerca di farla ribaltare: i personaggi devono effettuare una prova di gruppo di Forza (Atletica) con CD 12 per non ribaltarsi con la barca. Dopodiché, basta infliggere dei danni al luccio affinché fugga via.
61-65	Arrivo alla capanna dell'eremita.
66-70	Arrivo al tumulo.
71-75	Arrivo alla caverna dei pipistrelli.
76-80	Passa da lì una barca con 1d4 + 2 combattenti tribali a bordo. Hanno provviste e acqua da vendere, e sono pronti a difenderle. Se convinti possono anche vendere un'informazione dalla tabella delle "Voci di Palude".
81-85	Incontro difficile con un pagano^{MA} che, se scende sotto 20 punti ferita, si arrende e rivela un'informazione dalla tabella delle "Voci di Palude". Si arrende anche se le canaglie sono in grado di mostrargli una gallina, di cui ha molta paura, o se almeno ne sanno imitare il verso.
86-90	Arrivo al mare. La marea spinge indietro. I personaggi devono superare una prova di Forza (Atletica) con CD 12 per evitare di ribaltarsi con la barca.
91	Poco più avanti c'è uno scorpione sul dorso di una rana. Sotto gli occhi delle canaglie lo scorpione punge la rana avvelenandola ed entrambi affogano.
92-95	Arrivo alla colonna di San Viticcio.
96-100	Arrivo all'albero dei serpenti.



VOCI DI PALUDE

Quando le canaglie ascoltano una voce di palude, tirate su questa tabella per determinare qual è. Naturalmente non sapranno se si tratta di verità o menzogna.

Tabella Voci di Palude

d10	Voci
1	In questa palude si nasconde la donna più bella del mondo. Vive da sola in una caverna, circondata da cento ancelle dai piedi scalzi. (<i>Falso</i>)
2	Attenti alla corona di salici, è un covo di sirene di palude! (<i>Vero</i>)
3	La nebbia non vi darà tregua. Essa è il vero guardiano di questa terra. L'unico modo di liberarsene è uscire dal Diluvio. (<i>Vero</i>)
4	In questa palude è sepolto il grande re pagano Vertigine! (<i>Vero</i>)
5	L'eremita non è disgraziato come sembra. Un tempo era un grande cavaliere. (<i>Vero</i>)
6	Quel ponte! Quel ponte è prodigioso! Percorretelo da un lato all'altro e vi porterà a un paiolo pieno d'oro. (<i>Falso</i>)
7	Una vecchia vive nella caverna dei pipistrelli. Non fatele del male. (<i>Vero</i>)
8	Sia lodato San Viticcio e la sua magica colonna, l'unica cosa che, in questa palude maledetta, resta sempre ferma. (<i>Vero</i>)
9	La Sfera di Vetro Torbido è una carabattola inutile. (<i>Falso ma anche un po' Vero</i>)
10	Attenti ai pagan i ^{MA} che si aggirano da queste parti. L'unica cosa di cui hanno paura sono le galline! (<i>Vero</i>)

SFERA DI VETRO TORBIDO

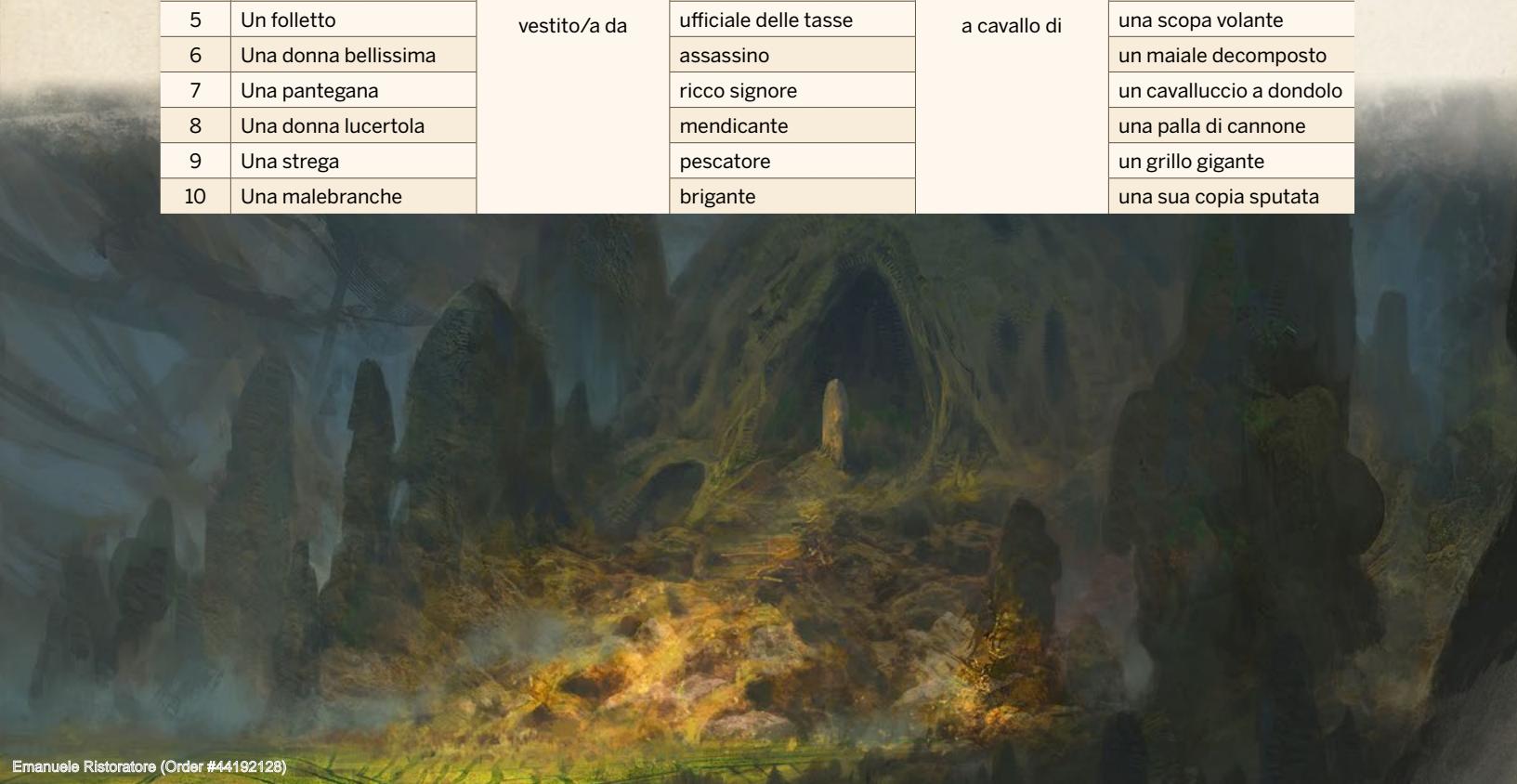
Oggetto meraviglioso, comune

Una semplice sfera di vetro, grande come una mela. Chi vi guarda dentro scorge nel suo cuore torbido una visione, sempre diversa, di un personaggio a cavallo che indica davanti a sé. La visione deve essere determinata tirando tre volte un d10 sulla tabella "Visioni Torbide". Nessuna delle visioni, però, ha davvero significato, anche se potrebbe sembrare che sia così.

In compenso, tutti i personaggi indicano sempre a nord, a prescindere da com'è ruotata la sfera. A conti fatti, quindi, si tratta di una bussola, ma una canaglia con un po' di immaginazione può trovare altri utilizzi.

Tabella delle Visioni Torbide

d10	Chi?	Vestito/a da cosa?	A cavallo di cosa?
1	Un uomo bellissimo	vestito/a da	un cavallo bianco
2	Un angelo		un vecchio somaro
3	Un pesce		una mucca magrissima
4	Un uomo lupo		un bigatto
5	Un folletto		una scopa volante
6	Una donna bellissima		un maiale decomposto
7	Una pantegana		un cavalluccio a dondolo
8	Una donna lucertola		una palla di cannone
9	Una strega		un grillo gigante
10	Una malebranche		una sua copia sputata



Gonomia





Bonomia la Rossa

Una piccola città rossa e turrita, bonacciona e opulenta, grassa e gradassa, adagiata in una conca naturale situata al confluire del fiume Areno e di altri affluenti del Fossa. Bonomia è famosa per le hostarie, i portici e per la Buonamadre degli Studi, la più antica sede di universale sapere del Regno e probabilmente dell'intera Occasia.

Qui si possono incontrare sapienti di ogni genere, guiscardi e chierici vaganti, astronomi e petroglifologi, incartapecoristi e nuvolari, nei loro studi affaccendati.

A Bonomia si sono formati molti dei più illustri intellettuali del Regno, rampolli delle grandi famiglie, potenti arcagnisti e perfino qualche futuro Patriarca del Vaticinio. Tutti i sapienti che decidono di mettere qui casa lo fanno immancabilmente costruendo una torre, probabilmente più alta e sfacciata di quelle circostanti. Il risultato è una città irta come un porcospino di pinnacoli e torrini, maestosi o fatiscenti, che si ergono in ogni direzione. La più alta è senz'altro la Torre dell'Asinello, mentre la più antica è la Torre del Nero. Al giorno d'oggi se ne contano più di cento, anche se alcune sono abbandonate e altre sono poco più che case molto strette.

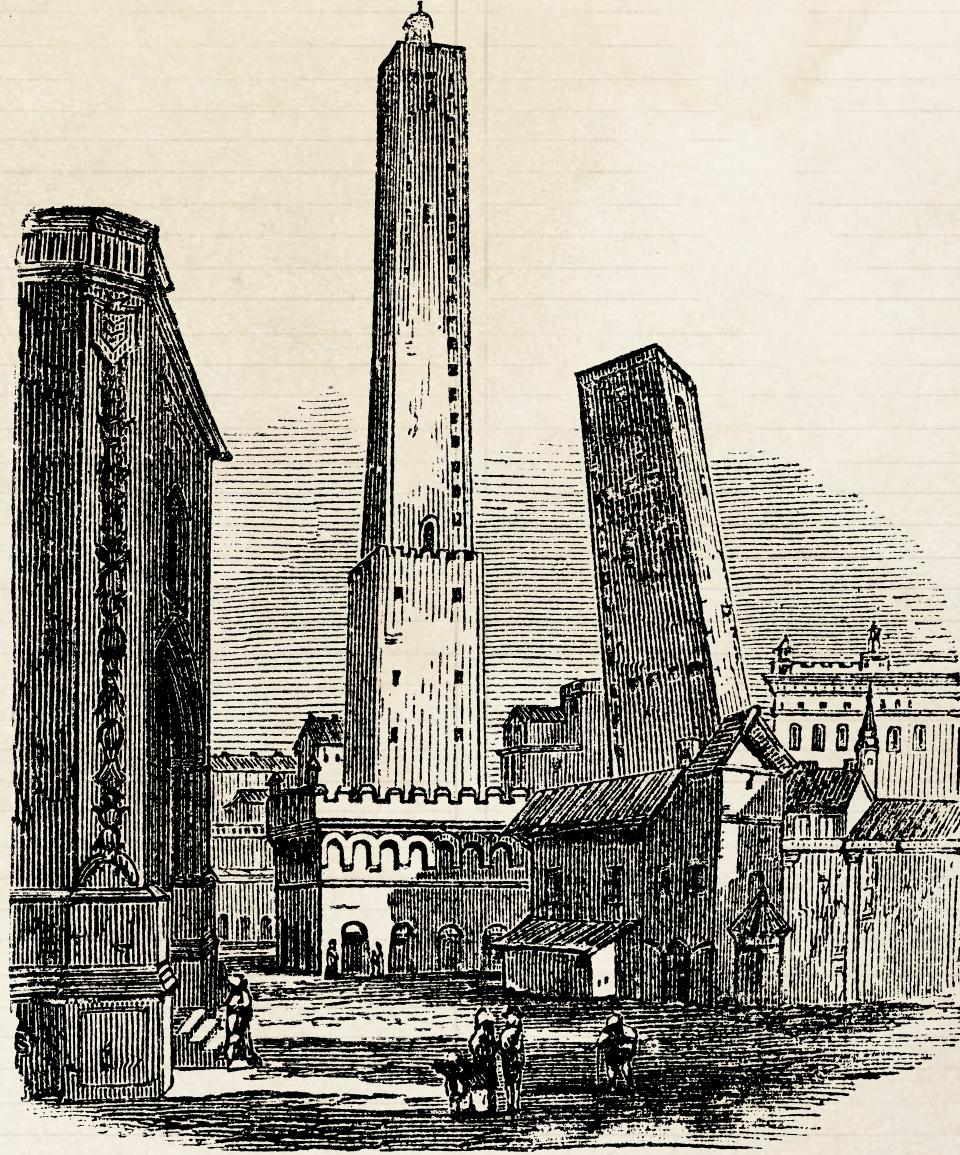
All'ombra di queste torri le strade porticate sono percorse da decine e decine di studenti, alcuni chini sulle sudate carte, altri più intenti a spendere i soldi dei genitori tra taverne e bordelli. Venire qui a studiare è una grande occasione per un giovane guiscardo, ma presenta anche il rischio di trascorrere anni tra orge e bagordi. Non è raro tra gli studenti passare lustri a gozzovigliare e poi trovarsi costretti a stringere onerosi patti con le forze occulte per poter completare gli studi.

Sotto i lunghi e umidi portici della città, ogni giorno piccoli e grandi studiosi si confrontano, dialogano e a volte non si trovano d'accordo e finiscono con il suonarsene di santa ragione. Infatti, per evitare eccessivi danni demaniali in seguito a disfide tra eruditi, vige in tutta la città una norma ben chiara su come vanno risolti i diverbi accademici: "Nella Rossa sol di nocca percossa". Per cui ogni tenzone intellettuale va risolta a cazzotti o al limite a parole, ma mai con la magia; se siete studenti, per lo meno. I professori tendono a dimenticare qualsiasi divieto dopo il secondo o terzo bicchiere e a risolvere le loro diatribe, di dottrina o più materiali che siano, a suon di fulmini e saette. Capita così ogni tanto che si arrivi alla soluzione di questi alterchi solo dopo il crollo di un parapetto, di una merlatura o di un'intera torre sulla testa di un malcapitato studente: un piccolo prezzo da pagare di fronte all'avanzamento del sapere.



LUOGHI NOTEVOLI IN CITTÀ:

- 1. STATUA DEL POLPEIDONE.** Per motivi sconosciuti, anche a tanta distanza dal mare, c'è una grande statua di bronzo del dio arcaico del mare Polpeidone, con tanto di tridente e faccione tentacoluto. Si dice che la statua sia scolpita in modo tale che, se vista dalla giusta angolazione, uno dei tentacoli che sbuca da dietro l'anca sembri l'attributo maschile del dio.
- 2. MONUMENTO DI TAUTONE IL NERO.** All'ingresso della Facoltà di Culisprudentia c'è il grande busto marmoreo di Tautone il Nero. Tautone era un uomo buono che lavorò tutta la vita per mettere ordine nel diritto del Regno. Fu lui il primo a utilizzare in un testo di legge la locuzione Titius, Gaius et Sempronius per indicare tre ipotetici sprovvveduti su cui scaricare colpe, demeriti e taglie. Ma più che altro, a Tautone si deve la fondazione della Facoltà di Culisprudentia, dove da secoli si insegnano una delle materie più apprezzate tanto dagli azzeccagarbugli quanto dai comuni cittadini del Regno: pararsi le chiacce.
- 3. STUDIO DI UBERTO BIECO.** Qui lavora uno dei più importanti professori della Buonamadre, l'illustre Uberto Bieco. Filologo, linguista, pensatore e anche aedo, si dice che Uberto sia l'unico a conoscere Il Nome della Rossa, cioè il vero nome di Bonomia. Vuole la leggenda che il giorno che qualcuno pronuncerà questo nome, tutte le torri verranno portate via dal vento come semi di un soffione e Bonomia cadrà. Per fortuna il Professor Bieco è una persona discreta.
- 4. CASA DI GIROLAMO STINTO.** Girolamo Stinto, il Chiarissimo Rattone, è un colto pantegano dagli abiti chiari che per primo ha formulato l'astrusa Teoria del Cacio. Si dice che sia il più grande esperto di formaggi del Regno – e quindi dell'Orbe terraqueo, con buona pace dei Frangesi. La sua abitazione è l'unica che si sviluppa verso il basso, ma Girolamo ci tiene che tutti la considerino comunque nel novero delle torri.





5. TORRE DELL'ASINELLO. La torre di Astulfo Pirazzoli, detto l'Asinello, potente astronomo e fondatore della famiglia Pirazzoli. Si dice che da studente fosse molto poco diligente e prendesse sempre voti bassi, da cui il soprannome. In età adulta si è poi riscattato divenendo uno degli uomini più sapienti della storia del Regno. La sua è la torre più alta della città e su di essa grava una leggenda: corre voce, infatti, che chiunque la scali fino in cima sia destinato a fallire la sua prossima impresa.

6. STUDIO DI BARANELLO. Lo studio di uno dei più potenti arcagnisti del Regno, Baranello il Bianco. Introducendosi qui e frugando tra le carte del professore, si possono trovare tre delle informazioni ottenibili nelle taverne di Covo relative alla villa di Baranello a Grandagio. Sulla parete campeggia un dipinto della villa che può essere usato come riferimento per trovarla sulla riva del lago.

7. HOSTARIA DEL SOLE E DELLA LUNA. Chiamata così perché non chiude mai, qui è possibile mangiare i migliori tortelli di Bonomia. Una porzione completa di tortelli costa 1 gransoldo e concede a chi la mangia vantaggio sui Tiri Salvezza basati sulla Costituzione per 24 ore. Tre stelle sulla Guida Micaelica e tre gambali sulla guida del Gambale Rotto.

8. CALCIGINNASIO. Antica biblioteca cittadina, con una sezione dedicata all'antica arte della baruffa. Qui si dice che sia conservata la prima copia originale del più celebre trattato di menare, *Le mille e una nocca*, e l'unica edizione completa del *Real stocabolario Treccalci*. Il bibliotecario a capo del ginnasio, **Nanni Viperetti^{AT}**, è un vecchio frate di menare, considerato il peggior rissaiolo del Regno. Dove per peggio, naturalmente, si intende quello che mena di più. Guai a chi non restituisce i libri in tempo.

Se una canaglia emerita dovesse convincere Nanni di essere degna della sua attenzione, cosa che non capita spesso, potrebbe farsi insegnare la speciale Mossa da Rissa "Le Quattrocento Pedatone" (una delle Saccagnate Supreme). Non esiste altro modo di impararla.

9. OSTERIA DEL PRATICELLO. Una bettola molto economica dove i tavoli hanno un buco intagliato che fa da scodella, i cucchiali sono assicurati al piano con una catena e si ha solo una clessidra di tempo per mangiare. Finita la sabbia, una secchiata d'acqua per pulire e avanti un altro! Qui non è raro che scoppi una rissa e, se si è fortunati, si può perfino vedere Nanni Viperetti in azione, e sfidarlo, per chi se la sente. Un consiglio da amico: non provateci da soli.

10. PICCOLO ARCHIVIO. Gestito da due mastri archivisti provenienti da Ca'Jacmena, questo archivio contiene la più vasta raccolta di informazioni su luoghi, oggetti e personaggi del Regno. Tra queste mura lavorano il maestro compilatore Zio Ciughetto e il suo assistente Tilpione, erborista esperto di inchiostri, unguenti e anche veleni da spalmare sui libri. Prima di toccare qualsiasi pagina, chiedete sempre il permesso.

11. COLLEGIO DEI GOLIARDI. Qui si riuniscono i chierici vaganti detti Goliardi, una schiatta simile a quella dei miracolari che basa la propria possanza sulle dottrine accademiche e che ricorre a formule sapienziali per intervenire prodigiosamente sulla realtà. La sapienza di questi studiosi è pari solo alla loro disposizione a fare bisboccia e a giocarsi l'un l'altro scherzi immaginosi e crudeli.

12. SCUDERIA DU' GATTI. Una delle scuderie più rinomate del Regno, gestita da due gatti lupeschi, abilissimi carpentieri, in grado di costruire le migliori carrozze, solide e veloci. Il loro motto è che quattro zampe lavorano meglio di due. Il loro marchio è uno scudo rosso dov'è incisa la via draconiana che da Bonomia scende fino alle rovine di Plutonia. Secondo alcune voci i due gatti sono sul punto di costruire un vitruviano dotato di ruote. Sarà vero?





ALTRÉ RINOMATE SCUOLE DI MAGIA DEL REGNO

Il Regno è un luogo turbolento e tante scuole di magia e arcagnistica sono state cancellate da guerre e rivolte nel corso della guerra dei Mille Anni. Quelle sopravvissute sono tutte istituzioni che nei secoli hanno dimostrato di saper badare a se stesse.

LA MAVARIA

Il Regio Collegio di Mavarìa di Abracalabria è forse la più antica a prestigiosa delle scuole di magia dopo la Bona Mater Studiorum. Gode della protezione delle potenti famiglie di Piccadora, che infatti la considerano un'estensione delle proprie brame di potere, pretendendo che essa accolga solamente i più promettenti dei loro rampolli. In verità non è così e tutti possono aspirare a iscriversi... se sono in grado di sostenere la gravosissima retta. Da cui il motto *"Minus constat consule quam mavaro fieri"*.

SCUOLA NERA

Nel cuore bagnato del sestiere di Ventremolle a Vortiga, sotto un vecchio molo marcescente, c'è una porta ricoperta di alghe scure posta diversi piedi sotto la superficie della laguna. È l'ingresso della Scuola Nera, il ricovero segreto di un'antica e potente scuola di magia oscura. Molto più esclusiva del Politumulo di Taurininga, con cui si contende il titolo di centro della necromanzia del Regno, si dice che accetti solo nove studenti e abbia il diavolo stesso come decano. Da cui il motto *"Diabolus dormiens numquam titillandus"*.

SAPIENZA ARCAGNA

La Scuola di Faccende Arcagne di Porto Patacca, come a volte si definisce, non è proprio un'istituzione antica e rispettata come le altre, e alcuni tra i più spocchiosi direbbero che non è un'istituzione e basta. Una via di mezzo tra una confraternita di guiscardi di ampie vedute e una qualsiasi "scuola della strada" che ha deciso di darsi un nome importante, la Sapienza Arcagna è però in grado di insegnare le basi dell'arte, da come utilizzare un incartino a come preparare una pozione, e di formare nello studente un approccio alla magia duttile ed efficace. Da cui il motto *"Incanto semper tergam para"*.

POLITUMULO DI TAURINGA

Nella fredda e maledetta Taurininga, sulle acque scure del fiume Fossa, sorge un grande edificio grigio dagli alti tetti a pinnacolo. È il Castello del Vapianino e ospita il Politumulo, la famosa accademia di necromanzia il cui intero corpo docente è formato da paraguli. E che gran paraguli, i più potenti del Regno, una vera e propria casta di tanatobaroni. Iscriversi non è difficile, il Politumulo è sempre in cerca di carne fresca, viva o morta che sia. Fare carriera è tutta un'altra storia. Lo studente può impegnarsi, padroneggiare ed eccellere, poco importa: il suo professore di riferimento è in cattedra da uno, due o tre secoli e, per quanto in avanzato stato di decomposizione, non ha nessuna intenzione di morire e cedere il posto. Da cui il motto *"Mala tempora currunt"*.



L'UNICO TORTELLO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Uno speciale anello magico prodotto solamente dai più abili orafi di Bonomia, ha l'aspetto di un tortello bonomiese ricavato in finissimo oro che si avvolge intorno al dito. Porta con sé l'energia delle migliori hostarie bonomiesi e il nutrimento corporeo che in esse può essere trovato. Seppur di difficile fattura ce ne sono decine e decine in giro per il Regno, ma per qualche motivo gli orafi si ostinano a definirli "l'Unico".

Finché indossa quest'anelllo, un personaggio non ha bisogno di mangiare o bere, e può completare un riposo breve dormendo 2 ore.

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con qualsiasi arma che impugna quando colpisce un costrutto o una melma fatti di cibo.

“Un tortello per spalmarli,
un tortello per tagliarli,

Un tortello per farcirli,
e nel buio sbollentarli.”

Cose da fare a Bonomia

- 1 Si dice che gli archivisti del Piccolo Archivio tengano nascosta l'ultima copia della *Poetica* di Ristorotele, un famoso filosofo. Le canaglie di filosofia arcaia non ne capiscono granché, ma capiscono che all'Hostaria del Sole e della Luna c'è un guerchio disposto a pagare questo libro 10 gransoldi. Quello che infine non capiscono e non sanno neanche è che il suddetto libro è avvelenato come il morso di mille scolopendre.
- 2 Un distinto professore del Politumulo di Tauringa vi ha chiesto di assassinare un giovane studente della Bona Mater, Balduccio da Salernia, e riportargli il cadavere ben conservato. Il perché, ovviamente, non lo avete chiesto.
- 3 Al termine del dodicesimo fiasco di vino, vi trovate a scommettere con due goliardi ubriachi che riuscirete a rubare il cappello del Professor Uberto Bieco. Per 5 petecchioni bucati.
- 4 Il Professor Uberto Bieco si è fatto di nuovo rubare il cappello e offre 30 petecchioni a chi glielo riporterà.
- 5 La ricerca porterà le canaglie a imbucarsi in una festa di studenti tra le più debosciate a cui abbiano mai partecipato.
- 6 Avete sentito dire che tra gli scaffali del Calciginnasio è esposto un elmo molto particolare, che potrebbe appartenere alla perduta armatura di Re Fregarico II. Trafugarlo non sarà certo un problema, magari mentre tutti quei vecchi fratacchioni sono impegnati a pregare...
- 7 Un certo Giannello Bullicante, sedicente professore della Sapienza Arcagna di Porto Patacca, vi ha assoldato per individuare il professore pantegano Geronimo Stinto, attirarlo in un vicolo buio e bastonarlo finché non chiede pietà. Solo a quel punto dirgli che deve farsi gli affari suoi e chiudere lanciandogli addosso un pezzo di pecorino ammuffito. Lui capirà.
- 8 Avete deciso di rapinare una delle Ville di Grandagio, la villa di Barbanello, e siete abbastanza certi che nello studio del mago si possano trovare un po' di informazioni utili a portare a termine il lavoretto.
- 9 Un costruttore di carri di Apollonia vi ha incaricato di rubare una delle creazioni della Scuderia Du' Gatti e di portarlo fin giù in Volturnia per carpirne i segreti. La fuga sarà facile, su un carro di quelli, ma non avete fatto i conti con le strade accidentate.
- 10 Non giriamoci intorno: che ci fate a Bonomia se non tentate almeno una volta di mandare giù Nanni Vipertetti in una rissa? È ora di sbronzarsi, andare all'Osteria del Praticello e scoprire di che pasta siete fatti.
- 11 Rubare la ricetta del ragù dell'Hostaria del Sole e della Luna non è facile come sembra: il procedimento infatti non è scritto da nessuna parte e viene tramandato di cuoco in cuoco. L'unica è farsi assumere in cucina e spiare mentre il prelibato sugo viene preparato...

NANNI VIPERETTI

Il bibliotecario del Calciginnasio, lo sanno tutti in città, è l'uomo da battere. Quello che se lo incontri in taverna e gli tiri un pugno, dopo sei una vera canaglia. Sdraiato o sdraiata, con la capoccia rintronata, ma almeno potrai raccontare che una volta hai fatto a cazzotti con Viperetti. Si dice che padre Nanni, prima di dedicarsi alla cura di tomì e pergamene, abbia fatto parte di tutti, o quasi, gli ordini monastici di menare: dai Cappellani Militari agli Scalzanatiche, dai Savi ai Cappuccioni, senza dimenticare ordini nordici come i Tristerensi e i Sanpietrini, oppure orientali come i Bruceliffi o i Migliaghiani, oltre al perduto ordine dei Valverdani che Viperetti stesso avrebbe fondato. La voce che corre tra gli studenti di Bonomia vuole che Nanni abbia militato in quaranta diversi ordini, che da ciascuno abbia carpito dieci diverse tecniche pedanti, e che unendole tutte abbia messo a punto la sua devastante mossa speciale, "Le Quattrocento Pedatone".



NANNI VIPERETTI

(in rissa)

Classe Armatura 17

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +7

Batoste: 6

Mosse: Buttafuori, Fracassatesta, Pugnone in Testa, Raffica di Schiaffoni, Rosario di San Cagnate

Slot Mossa: 10

Slot Mossa Supremo: 2

Mosse Speciali: Conosce tutte le mosse del capitolo Saccagnate Supreme di questo volume.

Speciale: Mascella e Stomaco di Ferro

Buttafuori. Dopo che Nanni Viperetti viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire su Forza che infligge la condizione stordito all'attaccante.

Fracassatesta. Come azione, Nanni Viperetti effettua un tiro per colpire su Forza che infligge 1 batosta a due bersagli diversi (tiro per colpire contro la CA più alta).

Pugnone in Testa. Come azione, Nanni Viperetti effettua un tiro per colpire su Forza che infligge 1 batosta e la condizione incapacitato a un bersaglio.

Raffica di Schiaffoni. Come azione bonus, Nanni Viperetti può effettuare due saccagnate.

Rosario di San Cagnate. Una volta per rissa, Nanni Viperetti può effettuare una saccagnata che infligge 1 batosta aggiuntiva e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti cade a terra prono come se avesse subito il suo massimo di batoste.

Mascella e Stomaco di Ferro. Nanni si riassetta la mandibola e riparte. Spendendo uno slot mossa e usando la sua reazione, Nanni Viperetti può rimuovere una condizione che lo affligge e 1 batosta subita.



NANNI VIPERETTI

Umanoide Medio (Umano), legale neutrale

Classe Armatura 17 (monaco di menare)

Punti Ferita 90 (12d8 + 36)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +7, Des +4

Abilità Acrobazia +4, Arcano +5, Atletica +7, Intuizione +6, Religione +5, Storia +5

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Draconiano, Maccheronico, Petroglifico, Volgare

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

Monaco di Menare. Finché Nanni Viperetti 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.

Bibliotecario. Nanni Viperetti dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Storia) effettuate per ricordare informazioni relative a eventi storici.

Ben Saldo. Nanni Viperetti dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Forza e Destrezza effettuati per evitare di cadere a terra prono.

Tempra d'Acciaio (3/Giorno). Se Nanni Viperetti fallisce un tiro salvezza, può scegliere di ripeterlo. Deve usare il nuovo risultato.

Armi Magiche. Gli attacchi con arma di Nanni Viperetti sono magici.

AZIONI

Multiattacco. Nanni Viperetti effettua quattro attacchi con il Colpo Senz'Armi.

Colpo Senz'Armi. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 8 (1d8 + 4) danni contundenti. Una volta per turno, se il bersaglio è una creatura, Nanni Viperetti può infliggergli uno dei seguenti effetti aggiuntivi (ma non può usare lo stesso effetto per due turni di fila):

- **Saluti da Valverde.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

- **Fatti un Giro.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15. Se lo fallisce, Nanni Viperetti lo spinge di 3 metri allontanandolo da sé. Se il bersaglio viene spinto contro un ostacolo subisce 5 (1d10) danni contundenti. Inoltre, se l'ostacolo è una creatura, quest'ultima dovrà superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti subirà gli stessi danni.

- **Doppia Sberla.** Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15, altrimenti subirà svantaggio ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.

AZIONI BONUS

Colpo Possente (Ricarica 6). Immediatamente dopo aver colpito una creatura con un Colpo Senz'Armi, Nanni Viperetti può costringere il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo di Nanni Viperetti.

REAZIONI

Porgi l'Altra Guancia. Quando Nanni Viperetti viene colpito da un attacco in mischia può effettuare un Colpo Senz'Armi.

Deviare Proiettili. Immediatamente dopo essere stato colpito da un proiettile da un attacco con un'arma a distanza, Nanni Viperetti può deviare il proiettile. Il danno che subisce dall'attacco è ridotto di 12 (1d10 + 7). Se il danno è ridotto a 0, se Nanni Viperetti ha una mano libera e se il proiettile è abbastanza piccolo da essere tenuto in una sola mano, Nanni Viperetti afferra il proiettile.



Cucca

Al centro del Paese di Cuccagna, dove ogni cosa è permeata di Fandomia, sorge una città come nessun'altra. È Cucca, conosciuta anche come Città dei Balocchi a causa della Fiera di giochi, passatempi, fogli illustrati, travestimenti e spettacoli bizzarri che vi si tiene in tutti i mesi dell'anno.

Il paesaggio che circonda le alte mura di Cucca è quello tipico di queste zone: i fiumi sono fatti di grappa, dall'erba affiorano rocce di carne macinata e gli alberi hanno chiome di rigatoni poggiate su fusti di salame; intorno ai poderi di mazapane pascolano pecore dalla lana di zucchero e dalle torri di caciotta e taleggio spiccano il volo falchi dalle ali di pastasfoglia. Eppure, per assistere ai più grandi prodigi, si deve arrivare in città.

Non è un caso se Cucca viene chiamata la Città dei Balocchi: all'interno delle mura ogni taverna e ogni bottega è specializzata in merci magiche e meravigliose. Forse non si trovano oggetti di grande potenza, armi devastanti o incantesimi dirompenti, ma meraviglie in grado di stupire, questo sì: e lo sanno bene gli abitanti del Regno, al punto che non è raro trovare lunghe file all'ingresso di tendoni e botteghe, per entrare nei teatri o anche soltanto per superare le anguste porte cittadine. Per le Fiera si aggirano giovani agghindati a festa, arlecchini, guitti, teatranti, artisti, musicisti, venditori di ciarpame e ritrovati meravigliosi e molti bislacchi individui in costume storico convinti di essere i personaggi da cui sono travestiti. Non è però sempre facile trovare Cucca ed entravi: la città, infatti, non accetta coloro che portano troppo peso sul cuore, e per partecipare alla Fiera i visitatori devono compiere una procedura di alleggerimento interiore chiamata "ritiro dell'acredine".

La Fiera non chiude mai i battenti. Siete tutti invitati a partecipare, ma se poi al mattino vi svegliate con del letterale prosciutto sugli occhi, o se dopo una settimana di bagordi vi ritrovate senza un soldo e con le tasche piene di fogli di carta colorata, non potete lamentarvi: fa parte del gioco fandonico. Certo, potreste decidere di fare reclamo alla corte dei Vecchi Barbogi, i misteriosi signori di Cucca che da secoli controllano la Fiera, ma nessuno sa dove abbiano gli uffici, le abitazioni o anche solo che aspetto abbiano. Quel baratto vestito da imperatore draconiano che si abbevera a una fontana potrebbe essere un Barbogio, oppure il finto vitruviano con gli ingranaggi di balsa, o la donna fatta di caciocavallo che vi fissa da dietro un cespuglio. Tutto può succedere a Cucca, e niente succede per davvero.

I DINTORNI DI CUCCA

La Città dei Balocchi racchiude meraviglie a non finire, ma c'è chi deve spingersi anche fuori dalle sue mura, che sia per avventura o solo per trovare un alloggio a buon mercato.

Andando verso est ci si addentra nelle regioni più selvagge e selvaggiamente fandoniche della Cuccagna. Qui sorgono villaggi di cui si parla soltanto nelle leggende: almeno la metà sono solo luoghi inventati come Turchinetto, Ponte Baggianese e Lamporeccchia. Ma da un paese in particolare è meglio stare lontani, ed è il vecchio Compagnano, alle pendici del monte Quiesa, un borgo piccolo e interamente abitato da fantasmi. I più sfortunati, se si trovano a passarvi a mezzanotte, possono sentire un coro di fanciulli spettrali cantare canzoni sacre, o peggio ancora assistere di persona alla messa dei morti officiata dal defunto parroco Don Luchetto.

Andando verso ovest, invece, si arriva a Vaneggio, porto dalle spicate caratteristiche fandoniche: i moli sono fatti di torrone e caciotta, l'acqua è colorata come succo di fragola e banchi di pesci malagliati accompagnano le barche che entrano in porto.

Andando verso nord ci si addentra nella Sgraffignana, regione collinare e boscosa, disseminata di castelli fatati di ogni dimensione, da quelli grandi come fortezze mozarabe a quelli piccoli come una casa sull'albero. Qui comandano le bande di folletti predoni al servizio del Fato Padrino, che usano queste terre come base per le loro scorribande verso le regioni circostanti.

Andando verso sud, infine, si arriva a Ghisa, con la sua celebre torre. Per saperne di più, basta voltare pagina due volte.





LUOGHI NOTEVOLI:

- 1. PORTA SAN PIETRONE.** La porta sud prende il nome da San Pietrone, il custode dell'Oltretombola, ed è il luogo da cui entrano tutti i visitatori più sprovveduti, che "credono" alle mura. La porta è sempre presidiata da almeno due guardie, sempre travestite con uniformi di famosi eserciti della storia di Occasia e Meridiana e sempre non riconosciute dalle autorità di Cucca e quindi prive di qualsivoglia potere.
- 2. LE MURA.** In molti "credono" alle mura, ma la verità è che le mura di Cucca non servono a tenere fuori o dentro un bel niente. Appaiono come alte costruzioni di mattoni, ma sono così ricche di fenditure magiche, pertugi, aperture invisibili, finte pareti, passaggi segreti, cunicoli, tunnel dimensionali e qualsiasi altro tipo di varco, magico come mondano, da essere del tutto inutili. Gli stessi baluardi a punta di freccia che proteggono gli angoli delle mura non hanno alcuna funzione se non quella di posizioni rialzate su cui mettere in scena ogni genere di buffo siparietto.
- 3. PUNTO RITIRO ACREDINE.** Cucca è un luogo di festa. Quando un visitatore arriva in città, come prima cosa deve recarsi allo storico Punto per ritirare l'acredine, ovvero liberarsi di ogni rancore e gelosia, astio o animosità, per alleggerirsi il cuore e godersi la permanenza e lo sbraccio... questo almeno a parole. Nella pratica siamo pur sempre nel Regno e qualche coltellata può sempre scapparci.
- 4. PIAZZA NAPPALONE.** Intitolata al famoso baratto brigante Nappalone, soprannominato il Re della Sgraffignana, è sempre affollata da banchetti e bancarelle dove si trovano in vendita ogni genere di pergamene colorate, da potenti incartamenti di magia alle più inutili accozzaglie di colori.
- 5. TENDONE UCCI UCCI.** Giusto all'esterno delle mura, sul limitare del bosco, sorge una gigantesca struttura variopinta. È il Tendone Ucci Ucci, sotto le cui coltri è possibile cimentarsi in ogni passatempo conosciuto del Regno, dabettola e non. Qui arlecchini e congegneri si uniscono per ideare sempre nuovi giochi e costruirne i primi prototipi.
- 6. FAGOTTERIA RAPINELLI.** Antica come la Fiera stessa, è amata dai visitatori per i pasti veloci e la gentilezza di camerieri e cameriere. I piccoli tavoli allineati sotto il portico sono sempre pieni di avventori che si danno continuamente il cambio per assaggiare gli squisiti fagottini ripieni. Un gambale e mezzo sulla guida del Gambale Rotto.

- 7. PIAZZA DI SAN MASTINO.** Un'altra piazza sempre occupata da decine di tende e tendoni dove i mercanti espongono la loro merce fatata. È dominata dalla cattedrale dedicata a Mastino, il santo pulicane protettore di Cucca e primo ospite della Fiera in un tempo ormai dimenticato. Alcuni pagani sostengono che Mastino fosse in verità il Muso della Pittura che aveva preso forma semiumana per mescolarsi ai festeggiamenti, altri che fosse un angelicato in visita sulla terra e altrettanti che fosse un malebranche in cerca di divertimento. Insomma, poche idee ma confuse.
- 8. VIA DEL FILO LUNGO.** Una via stretta e tortuosa che attraversa la città da nord a sud. Qui si trovano le botteghe dei più importanti giocattolai, come quella di Mastro Gunpala, un burattinaio specializzato nella costruzione di piccole imitazioni di vitruviani colorati; la fonderia della fabbra Katrama, specializzata in spade di qualità così scadente da piegarsi al primo urto e note appunto come Katrame; le mille taverne che servono zuppe e sottilissimi spaghetti trasparenti tipici del Disoriente.
- 9. TORRE BARBOGI.** Fatta costruire dai Barbogi, storici padroni della città, sebbene poi non l'abbiano scelta come abitazione. Questa torre imponente ha una caratteristica che un tempo era diffusa in Torrigiana ma al giorno d'oggi è più unica che rara: sulla sommità ospita un rigoglioso boschetto. Parliamo di cinque specialissimi meli dalla cui frutta nascono i maialini al forno con la mela in bocca che abbondano allo stato brado nella terra di Cuccagna. La torre al suo interno custodisce anche tesori più preziosi, ma entrarvi significa sfidare l'autorità dei Barbogi. Vale la pena di pensarci due volte.
- 10. PIAZZA DELL'ANTITEATRO.** La storica piazza a pianta ellittica è considerata da molti esperti di Fandonia l'epicentro di tutta la Cuccagna ed è in effetti un luogo in cui la concentrazione magica è così alta da generare un paradosso. Tale è la magnitudo dell'assurdità che la Fandonia fa il giro completo e arriva a uno stato di totale verità: all'interno dei confini della piazza ogni cosa appare per ciò che è davvero ed è impossibile fingere, mentire, simulare, recitare, apparire per ciò che non si è: il celebre Antiteatro.
- 11. VIA DEL FOSSO.** A fianco di questa antica strada cucchese scorre un fiume di acqua limpiddissima dal colore can-giante. Se bevuta ha un sapore che muta continuamente in base al colore, ma sempre dolcissimo. Si dice che bere quest'acqua spalanchi le porte della percezione e infatti un fiasco di Acqua del Fosso tracannato tutto d'un sorso da una creatura è in grado di conferirle vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) per 24 ore.



12. TRATTORIA PELLERIA DEL GULO. Uno dei luoghi più famosi tra i visitatori della Fiera per mangiare ha storicamente una doppia funzione: di giorno è una trattoria che serve i piatti tipici della Cuccagna, come la zuppa di fandorro o lo stortello cucchese. Di notte si trasforma in una pelleria dove il proprietario, un anziano paraglolo, conca pelli e le ricuce per confezionare costumi da indossare durante la fiera. Da dove arrivino queste pelli, se da bestie della Cuccagna o da visitatori sprovveduti, è una questione sulla quale non vale la pena indagare.

Cose da fare a Cucca	
1	Arrivate in città con un carretto pieno di paglia e dodici bottiglie da riempire con acqua fatata di via del Fosso.
2	Il vostro capobanda vi ha affidato una missione che non sembra semplice neanche a parole: trovare il <i>Provولانتير</i> ^{AT} che si dice sia nascosto a Cucca, scoprire cos'è (visto che nessuno è stato in grado di fornirvene una descrizione), e rubarlo.
3	Arrivate a Cucca con uno strano obiettivo: acquistare un burattino di Mastro Gunpala per il figlio del capo della Contrada di Gufalena, a lena.
4	Passeggiando per Cucca una delle canaglie si accorge che un visitatore indossa un vestito di pelle che sulla schiena ha un tatuaggio molto simile a quello di suo cugino. Forse ne sanno qualcosa alla Pelleria del Gulo.
5	Siete in viaggio attraverso la Cuccagna quando una delle canaglie (tra quelli che non sono immuni all'avvelenamento) viene morsa da un serpente fatto di albicocche caramellate. Dolcissimo, ma anche molto velenoso. La canaglia morsa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 contro il veleno, altrimenti il suo punteggio di Costituzione è ridotto di 2d4. Questa riduzione permane finché la canaglia non viene curata da un incantesimo <i>protezione dai veleni</i> o una magia analoga. In cerca di aiuto arrivate alle mura di Cucca.
6	Le canaglie capitano in piazza dell'Antiteatro senza conoscerne il potere, e d'un tratto cominciano a dirsi cosa pensano l'una dell'altra senza peli sulla lingua...
7	Di qui a tre giorni, sulla terrazza della Torre Barbogi, si terrà un'esclusivissima festa per pochi, ricchi invitati. E uno in particolare, la Duchessa Valpiontoni de' Criscelli, indosserà una tiara di zaffiri dal valore inestimabile. Non resta che entrare in città, mentire sulle proprie intenzioni al Punto Ritiro Acredine, scalare la torre e fare il colpaccio.
8	La giovane rampolla della contrada ienese di Leocorvo è in città per festeggiare, travestita per l'occasione da dea Amena, l'olivica divinità arcaica della guerra e della saggezza. Per 21 gransoldi dovete trovarla e assassinlarla. Peccato sia protetta da cinque prodi cavalieri.



PROVOLANTIR

Oggetto meraviglioso, leggendario

Solo i più sapienti conoscono la storia dei nove “*Provولانتير*”, potentissimi provoloni di cristallo filati nella notte dei tempi e dotati di grandi poteri fandonici. Grazie a un *Provولانتir*, infatti, è possibile vedere luoghi lontani e comunicare con altre persone in possesso di un altro di questi formaggi, anche a distanza di mille e mille miglia. Chi sia in possesso di un *Provولانتir* nel Sinistro Stivale è materia di dibattito tra i più sapienti. È quasi certo che il Patriarca Telesforo I ne custodisca uno, come anche la Dogarella di Vortiga, e si vocifera che un terzo sia arrivato fino alla corte reale di Gran Brigantia.

Se anche una canaglia dovesse entrare in possesso di un *Provولانتir*, non sarebbe in grado di intuirne la vera natura e potenza se non superando una difficilissima prova di Intelligenza (Storia) con CD 25 oppure lanciando l'incantesimo *identificare*. Anche nella totale ignoranza, però, qualsiasi canaglia può porre le mani sul leggendario formaggio e utilizzarne in modo istintivo i poteri. Con quali esiti, è del tutto a discrezione del Condottiero.

Quando il personaggio tocca il *Provولانتir*, può usare un'azione per lanciare con essa l'incantesimo *immagine proiettata*, con questa differenza: la copia del personaggio creata tramite l'incantesimo appare in uno spazio entro 1,5 metri da un altro *Provولانتir*, a scelta del personaggio. Inoltre, mentre il personaggio tocca il *Provولانتir*, può usare un'azione per pronunciare la sua parola d'ordine per scrutare un luogo a sua scelta, situato entro 750 km da lui. Il personaggio ottiene una visione chiara e definita di un'area composta da un cubo con spigolo di 1 km. Questa capacità funziona indipendentemente dal fatto che il luogo scelto sia familiare al personaggio. Una volta usata, questa proprietà non può essere riutilizzata fino all'alba successiva.

Dal punto di vista caseario, invece, un *Provولانتir* è un formaggio filato a pasta cristallina stagionato 2500 anni. In qualsiasi condizione lo si conservi non deperisce mai, ma può essere consumato come un normale provolone, nel qual caso ha un sapore leggermente piccante.



Torre di Ghisa



CHI C'E LO FA FARE DI ENTRARE?

Per le canaglie, i motivi per entrare nella torre possono essere i più disparati. Forse sono state assoldate per indagare sulla sorte di Bertino Marchiodoro, o forse hanno saputo che in questo luogo di magia si nascondono tesori in grado di cambiarti la vita, cosa del tutto falsa perché Bertino ha speso ogni sua ricchezza nel tentativo di raddrizzare la torre.

Infine, si può sempre contare sull'ignoranza delle canaglie, ed è quindi possibile che ci capitino per caso, senza sapere di che si tratti. Incuriosite dallo strano aspetto pendulo e dalla cupezza della ghisa potrebbero decidere di avventurarsi all'interno e tentare la sorte...

La Torre di Ghisa è uno dei luoghi più celebri e allo stesso tempo più misteriosi del Regno. Entrarvi è consigliato a canaglieemerite (6° livello+).

La Torrigiana, lo dice il nome stesso, è la regione delle torri. Sono centinaia, sparse tra campagne e città, tra gli acquitrini della Maremma Impestata e perfino nelle acque scure del misterioso Mar delle Torri che da esse prende il nome. Queste costruzioni sono qui da secoli, se non da millenni, e spesso sono abbandonate, retaggio di un'epoca antica, il loro uso dimenticato da generazioni.

Ce n'è una però che si distingue dalle altre per le dimensioni e l'aspetto, la sagoma slanciata a dispetto del crudo metallo scuro usato per costruirla. Una torre così pesante che è un mistero anche solo come faccia a stare in piedi. L'unico a saperlo è il suo architetto, che vi abita ancora dentro dopo che sono passati secoli dalla costruzione. Stiamo parlando della cupa e minacciosa Torre Pendente di Ghisa.

STORIA (ABBASTANZA SEGRETA) DELLA TORRE

Il celebre campanile pendente fu costruito dal folle architetto Bertino con un progetto ambizioso: erigere una torre interamente fatta di ghisa, metallo pesante e fragile, del tutto inadatto all'edificazione. Bertino non aveva intenzione di costruire una torre pensile come la maggior parte di quelle di Torrigiana. Nei suoi progetti c'era una rivoluzionaria idea di torre che stesse ben dritta. Purtroppo, però, fece male i calcoli ed eresse il suo prodigo di ghisa su del terreno cedevole: pesante com'era, alla prima pioggia la torre si inclinò.

Frustrato ma mai rassegnato, Bertino trascorse il resto della sua vita a studiare un modo per raddrizzare la torre, senza successo. Ormai vecchio, non più pienamente padrone del suo senno ma determinato a non arrendersi, Bertino decise di stringere un patto con la Morte per ottenere la vita eterna e con essa il tempo di proseguire con le sue macchinazioni. Divenne così un segnato, ricevette il marchio della morte sulla mano, prese il nome di Marchiodoro e poté continuare a lavorare addentrandosi sempre di più nella conoscenza delle arti arcagne. Nei secoli mise in atto numerosi tentativi di raddrizzare la sua torre, che però si dimostrò così pesante da essere inamovibile.

Arriviamo al giorno d'oggi e la torre continua a pendere. La sua sagoma torva domina la regione e la città che si è formata ai suoi piedi ha preso proprio il nome di Ghisa.



L'INGRESSO

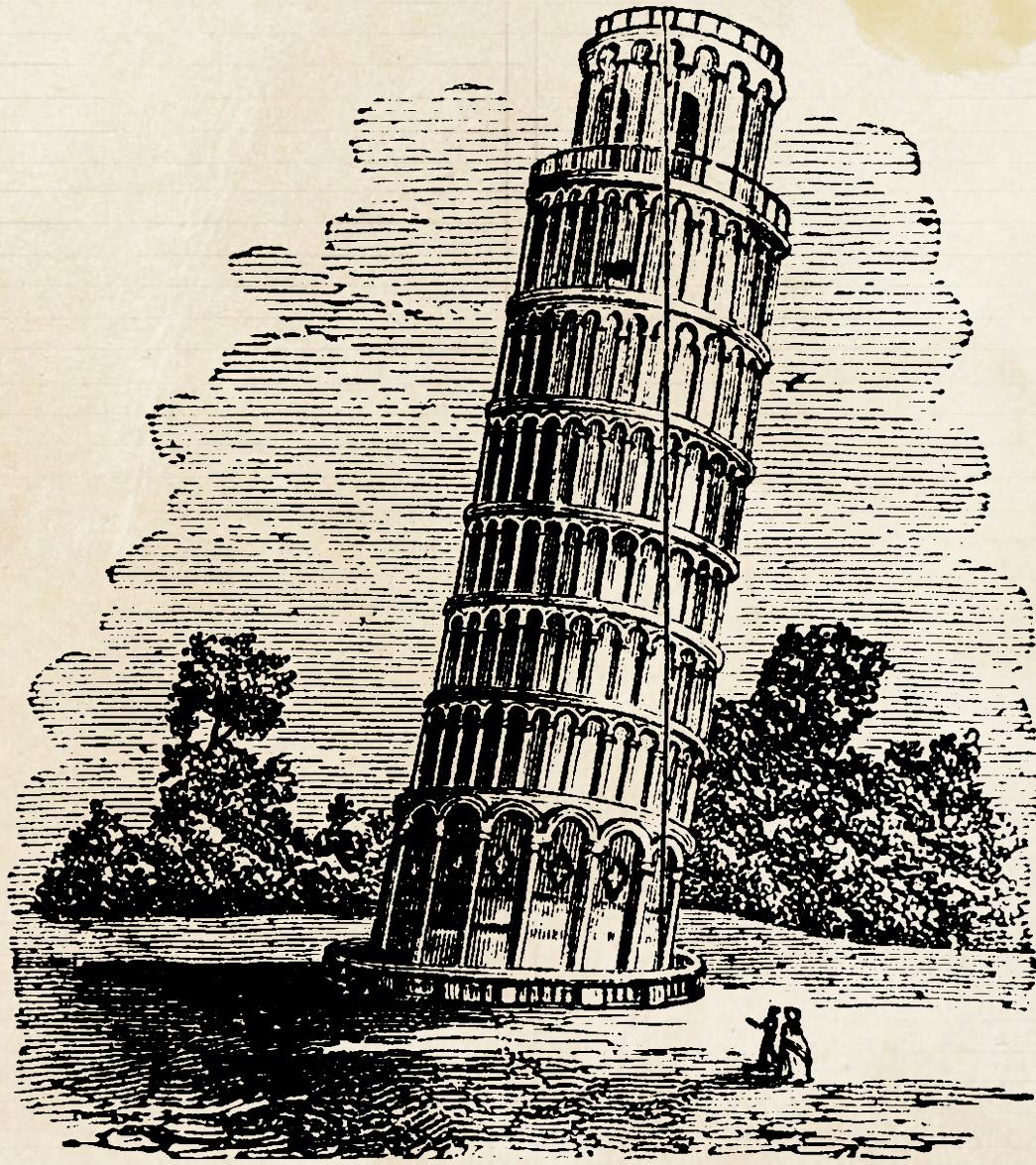
Il portone d'ingresso si trova a est, cioè proprio dal lato in cui la torre è inclinata, e per questo i battenti sono bloccati dallo sprofondamento. Dal lato opposto, invece, la pendenza ha creato una crepa nel muro esterno abbastanza larga perché una creatura di taglia Media o inferiore possa sgusciare dentro. Morganti e altre canaglie particolarmente ingombranti, come un umano in armatura completa che si rifiuti di spogliarsi, non possono passare da qui.

Al primo piano sulla facciata esterna, poco più a nord e a circa 5 metri d'altezza, è visibile una finestra a cui sono state tagliate le sbarre e sopra la quale è montato un paranco. Le canaglie più ingombranti possono decidere di arrampicarsi, effettuando con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 20, o aspettare che i compagni più piccoli siano entrati e siano saliti al piano di sopra ad attivare il paranco.

L'INTERNO DELLA TORRE

All'interno tutti i piani della torre hanno dimensioni simili, ovvero: un diametro di 20 metri e una distanza dal pavimento al soffitto di 6 metri. La torre, composta di un piano terra e di sette piani, è quindi alta circa 50 metri.

Nel corso dell'esplorazione il Condottiero non dovrà mai dimenticare che tutti i piani sono inclinati verso est. La pendenza è simile a quella di una leggera rampa, quindi non è tale da influenzare i movimenti, ma è sufficiente a far scorrere un liquido, a impedire che un oggetto sferico si fermi al centro del pavimento o anche a far rotolare un corpo con una semplice spinta. Al centro di ogni piano fino al quarto c'è un pilastro centrale di ghisa che, se colpito, suona parzialmente cavo.



PIANO TERRA

Il pianterreno è vuoto, disabitato e privo di trappole. Il Condottiero potrà giocare sulla cautela delle canaglie per poi spingerle ad abbassare la guardia nei piani seguenti. Qua e là dal pavimento spuntano le ruote di grandi ingranaggi, il che fa intuire che sotto la torre si trovi un gigantesco meccanismo: un monumentale cardine che Bertino ha costruito nella speranza di far raddrizzare la torre.

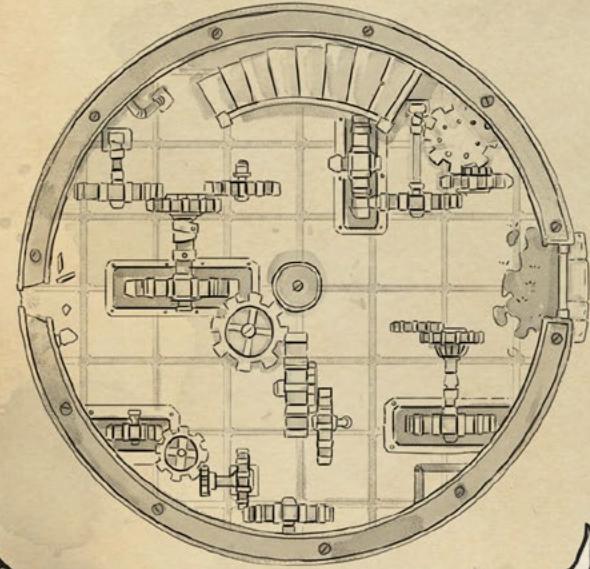
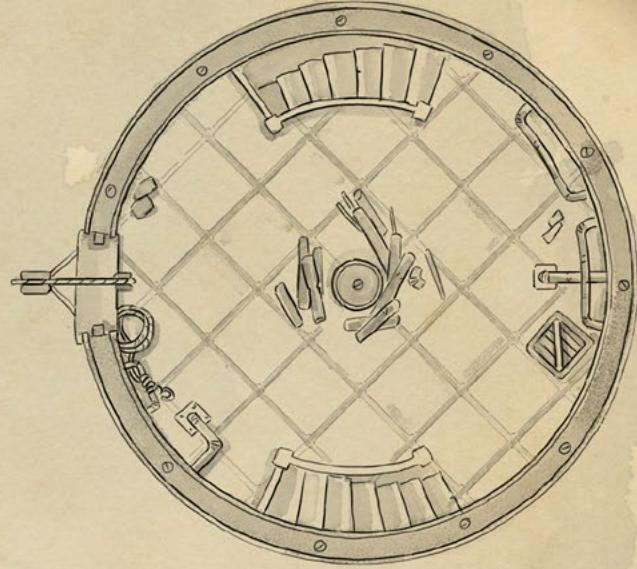
Dal soffitto sopra la porta d'ingresso (bloccata) cola del liquido luccicante. Se ci si avvicina, si può facilmente constatare che si tratta di olio lubrificante.

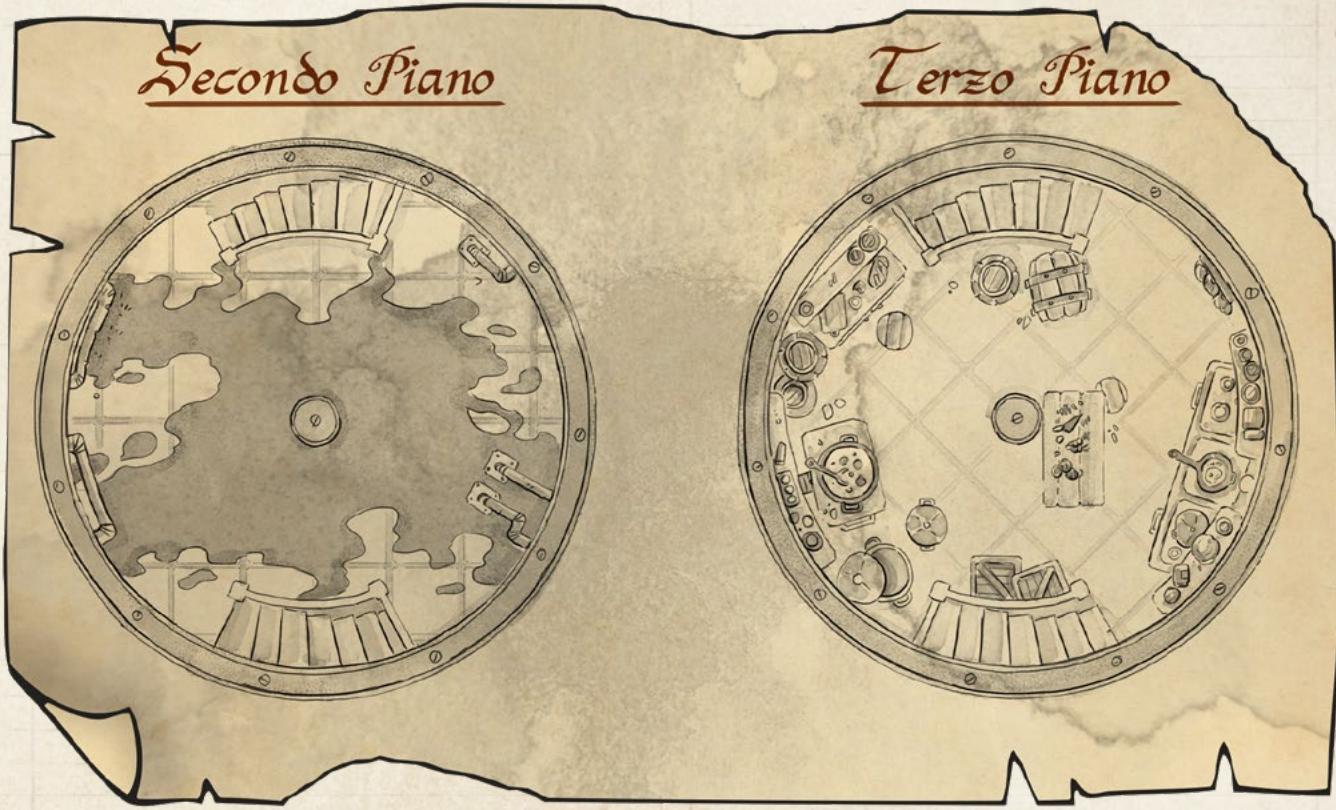
PRIMO PIANO

Il primo piano è una stanza deserta e ben illuminata. Intorno al pilastro centrale sono ammucchiati dei tubi di ghisa che sembrano i resti di un cantiere. Sono in realtà quattro Fantocci di Ghisa (**armature animate**) che scelgono il momento giusto per animarsi, approfittando di qualsiasi distrazione delle canaglie. La loro natura può essere identificata con un incantesimo di *individuazione del magico*.

A ovest c'è una finestra con le sbarre segate e un paranco che permette di issare pesi dal basso.

Su una targa collocata sulla parete est c'è la scritta "La verità non sta mai nel mezzo" e sotto la sigla "B. M.". Sempre a est dal soffitto cola dell'olio lubrificante che si infiltrava nel pavimento.

Piano TerraPrimo Piano



SECONDO PIANO

Da una tubatura nel soffitto posta a ovest cola dell'olio lubrificante che rende quasi tutto il pavimento di questo piano scivolosissimo, e quindi terreno difficile. Solo i segmenti circolari a nord e sud, con un'ampiezza massima di 1,5 metri, sono liberi dall'olio. Si accede dalla scala a sud, mentre la scala per proseguire si trova a nord. Per raggiungerla un personaggio deve superare la parte di pavimento coperta di olio, superando una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 12 (CD 10 se la canaglia decide di utilizzare il pilastro centrale come appiglio) per tenersi in equilibrio, altrimenti cade e l'unto e la pendenza lo fanno scivolare verso una pozza di olio che si è raccolta in fondo, a est. Chiunque cada in questa pozza di olio viene completamente imbrattato da questa sostanza viscosa e appiccicososa e subisce svantaggio a tutte le prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza fino a quando non impiega un'ora per rimuovere tutto il sudiciume dai propri vestiti.

Inoltre, questa pozza di olio, date le sue dimensioni, è facilmente infiammabile: se subisce danni da fuoco, si incendia e ogni creatura a contatto con questo liquido subisce 3 (1d6) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno. Una creatura può terminare questi danni usando un'azione per effettuare una prova di Destrezza con CD 10 al fine di estinguere le fiamme.

Non appena le canaglie provano ad attraversare la stanza, cinque **spade volanti** incastonate a raggiera nel soffitto si staccano e iniziano ad attaccarle.

TERZO PIANO

Questo è il piano delle cucine e ospita fuochi e pentolini, scaffali di condimenti e pignatte. Fa un gran caldo. Al centro della stanza c'è come sempre il pilastro centrale. Appesi al muro gli abiti di tre avventurieri. Sul fuoco sta cuocendo quella che sembra essere la loro carne. Non molto rasserenante.

Le cucine sono tutte modificate per compensare l'inclinazione ma sono comunque traballanti.

Come sempre per proseguire le canaglie devono attraversare la stanza. Possono provare a sgattaiolare senza farsi sentire (salvo che una canaglia amante del caos non rovesci una o più delle grandi pentole con un colpo ben piazzato, creando un gran frastuono), superando una prova di Destrezza (Furtività) con CD 15, altrimenti vengono scoperte dai cuochi: due **cucinini^{BE}** surriscaldati.

In fondo alla stanza per accedere alle scale c'è una porta cigolante. Se le canaglie non trovano un modo di silenziarla il rumore dei cardini mette in allarme i cucinini. Fuggendo, si troveranno a combatterli al piano di sopra.

QUARTO PIANO

Il pavimento del quarto piano è vuoto, o meglio, si è svuotato a causa dell'inclinazione. Negli anni una gran quantità di polvere, terriccio e detriti si è raccolta sul lato est. Al centro c'è il solito pilastro centrale.

In cima alle scale che salgono al piano superiore c'è una porta di ghisa chiusa a chiave. La porta ha CA 21 e 37 PF, è immune ai danni psichici e da veleno ed è resistente ai danni perforanti e taglienti. I personaggi possono cercare di scassinare la serratura con degli arnesi da scasso (prova di Destrezza con CD 20) o, in alternativa, possono rompere la serratura superando una prova di Forza con CD 20.

La cricca può altrimenti decidere di cercare la chiave, che si trova sotto i detriti accumulati in uno scrigno fissato al pavimento. Se le canaglie smuoveranno calcinacci e oggetti vari senza preoccuparsi del rumore e se hanno superato il piano precedente furtivamente, attireranno i **cucinini^{BE}** dal piano di sotto, che arriveranno con le padelle spianate.

Che ci sia un confronto o meno, rimuovendo i detriti le canaglie troveranno tre scrigni di pietra, ancorati al terreno, decorati con dei volti arcigni dagli occhi sgranati. Su quello di destra c'è scritto: "Aprimi". Su quello centrale c'è scritto "Aprimi". Su quello di sinistra c'è scritto: "Cerchi rogne?". La soluzione a questo enigma si trova al primo piano: "La verità non sta mai nel mezzo". Dei tre scrigni solo quello che sta nel mezzo non dice la verità, mentre degli altri due ci si può fidare. Quindi bisogna rivolgersi a quello a destra, che contiene la chiave, e stare alla larga dagli altri due, che sono in realtà delle trappole. Ogni volta che un personaggio prova ad aprire lo scrigno sbagliato, quest'ultimo si attiva momentaneamente e cerca di mordere la mano del personaggio che tenta di aprirlo: il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per evitare il morso, altrimenti subisce 7 (3d4) danni perforanti. Dopo di che lo scrigno ritorna a essere inanimato.

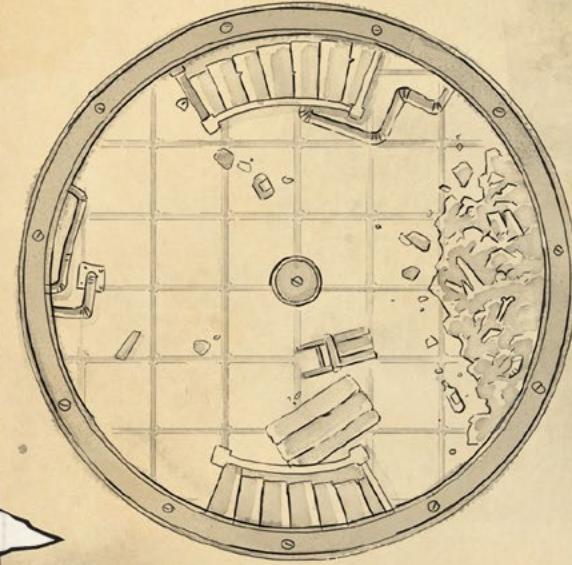
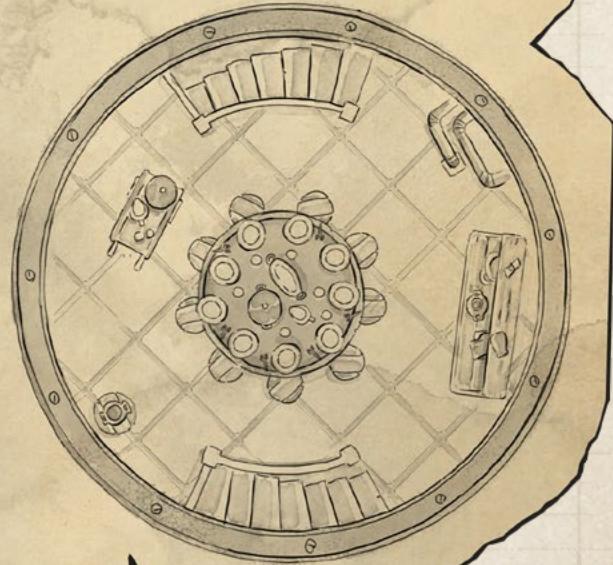
QUINTO PIANO

Una sala da pranzo abbandonata. Al centro c'è una tavola da pranzo circolare apparecchiata con vassoi e bicchieri vecchi e impolverati.

A guardia della stanza c'è un **bagatto^{MA}** con un grembiule oscenamente sporco e un cappello da cuoco floscio in testa, assistito da due **polentini^{BE}**. Una volta sconfitti il bagatto e i suoi assistenti, un'esplorazione della sala fa scoprire una finestra nascosta, sovrastata da segni misteriosi incisi nella pietra. Affacciandovisi si potrà notare, solo e soltanto da questo punto di osservazione, che i piani dal secondo al quinto hanno una banda verticale di ghisa sporgente e decorata con strani simboli. Questa banda però è sfalsata da piano a piano.

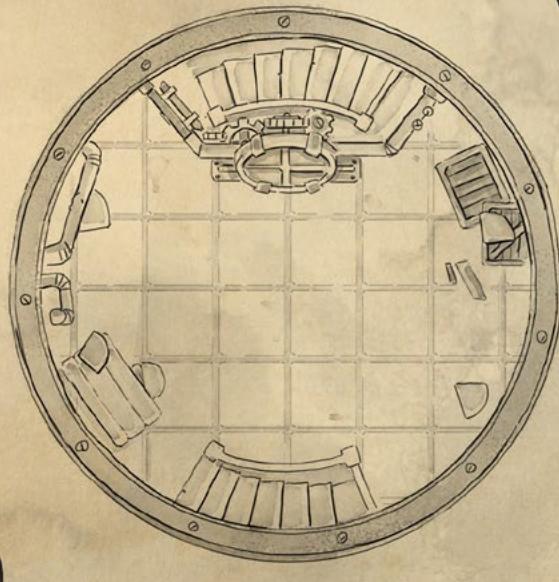
Un'attenta osservazione della stanza rivela che gli stessi strani simboli si trovano anche su tre piccole bande sporgen- ti che ornano il bordo della tavola circolare. La stessa osser- vazione rivela che la tavola è composta da tre sottili ruote so- vrapposte come strati di una torta, degli enormi ingranaggi grandi come la tavola stessa. Ciascuna di queste ruote corri- sponde al secondo, terzo e quarto piano, e girando ciascuna si fa ruotare l'intero piano corrispondente.

Ruotando questi tre ingranaggi in modo da riallineare le bande di ghisa decorata dei piani sottostanti a quella del quinto piano, si attiva un meccanismo che rivela una scala e permette di accedere al sesto piano.

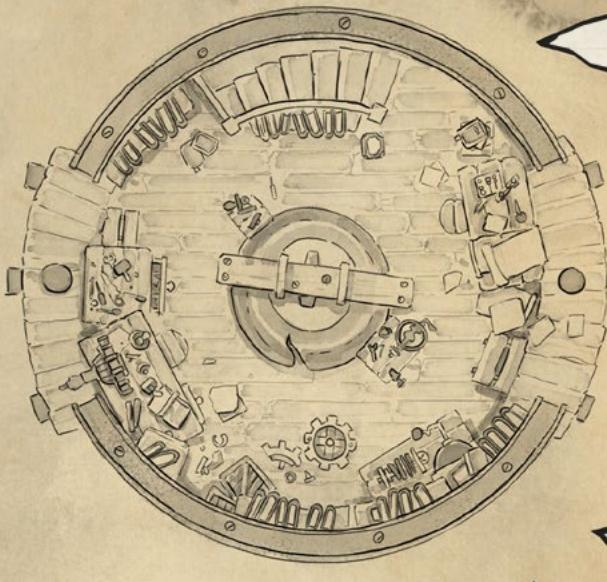
*Quarto Piano**Quinto Piano*



Sesto Piano



Settimo Piano



SESTO PIANO

A guardia di questa zona, e delle scale che permettono l'ascesa al settimo e ultimo piano, c'è un imponente golem di ghisa (**golem di pietra**, con queste uniche modifiche: la sua velocità è di 6 m e non può essere trattenuto in alcun modo). Si tratta di un avversario lento ma inarrestabile, in grado di strappare qualsiasi rete o viticcio si usi per bloccarlo. Lo scopo delle canaglie non dev'essere di sopraffarlo in combattimento, perché sarebbe difficilissimo e pericoloso, ma di sfuggirgli per il tempo necessario a risolvere l'enigma che permette di proseguire.

Le scale per salire sono, di fatto, bloccate da una porta chiusa, che non è possibile aprire in nessun modo se non sbloccando il meccanismo a forma di cerchio che ne occupa buona parte della superficie. Ai quattro angoli della stanza si trovano quattro lastre di ghisa, unici oggetti di nota, ciascuna con la forma di un quarto di cerchio. Le canaglie devono incassarle nella porta in modo da ricostruire il cerchio e solo a questo punto la porta si aprirà. A complicare le cose, ciascuna lastra pesa 20 chili e dev'essere tenuta con due mani. Una creatura può effettuare con successo una prova di Forza (Atletica) con CD 15 per riuscire a tenere una lastra con una sola mano e avere così la seconda mano libera. Quindi i nostri dovranno riuscire a tenere impegnato il golem mentre portano questi quattro pezzi alla porta per aprirla. A semplificare le cose, il golem per fortuna non sembra essere cosciente di questo meccanismo e non attaccherà prioritariamente le canaglie che trasportano le lastre.

Che il golem sia un avversario troppo forte in combattimento per la cricca deve risultare evidente anche alle canaglie più lente di comprendonio, con espressioni come: "Avete la netta impressione che questo avversario vada oltre le vostre possibilità".

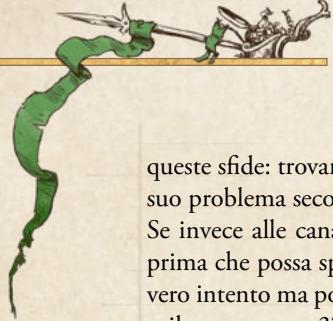
SETTIMO PIANO

L'ultimo piano è il campanile, ma la campana è appoggiata a terra. Bertino non l'ha mai fatta montare, concentrato com'era sul problema dell'inclinazione. Quassù il secolare architetto ha il suo laboratorio, con tavoli da lavoro, librerie, carteggi, strumenti di ogni genere. Lavora instancabilmente da più di cinquecento anni senza risultati, e il suo atteggiamento lo tradisce. **Bertino Marchiodoro^{AT}** è completamente pazzo, ma allo stesso tempo del tutto razionale e affidabile. Chi decide di collaborare con lui deve solo imparare a adeguarsi alla sua follia.

Quando le canaglie giungono quassù, vengono accolte dal padrone di casa che si congratula per come sono giunte fino all'ultimo piano superando tutte le prove. "Dovete superare solo l'ultima" aggiunge, ed erompe in una risata sgangherata: "Me!".

Come ultima prova le canaglie devono affrontare proprio Bertino, ma possono anche cavarsela in altri modi, per esempio provando a convincerlo del proprio valore soltanto a parole, descrivendo la facilità con cui hanno superato le prove precedenti o altre avventure. Questo richiede di effettuare con successo una prova di Saggezza (Persuasione) con CD 20 (le canaglie possono disporre di vantaggio alla prova, a discrezione del Condottiero, nel caso in cui siano molto convincenti). Se la prova fallisce, Bertino le attacca.

Se le canaglie socombono, Bertino evita di ucciderle, infliggendo danni non letali, e se ne sbarazza scaricandole attraverso un condotto dei rifiuti che le riporta alla base della torre. Se le canaglie trionfano, prima di essere messo fuori combattimento Bertino si arrende e dichiara anche l'ultima prova superata. Ora è pronto a rivelare il motivo di tutte



queste sfide: trovare qualcuno degno di aiutarlo a risolvere il suo problema secolare.

Se invece alle canaglie scappa la mano e uccidono Bertino prima che possa spiegarsi, non sapranno mai qual era il suo vero intento ma potranno saccheggiare il suo laboratorio. Di utile troveranno 37 petecchioni e l'*Altoforno da Taschino*^{AT}.

UNA NUOVA MISSIONE?

Bertino accoglie le canaglie e le invita a cena al quinto piano per offrire loro un lavoretto. Niente più della torre è ostile e i cuochi del terzo piano sono al lavoro per preparare una squisita cena (ma è sempre possibile che, se non ce ne si premura prima, la cricca si trovi a cenare con la carne dei precedenti avventurieri). Le canaglie possono accamparsi al quarto piano e trascorrere qui la notte. Possono perfino effettuare un riposo lungo se accettano di aiutare Bertino (o se gli fanno credere di aver accettato).

Ma qual è il lavoretto? Bertino ha bisogno di qualcuno che gli porti tre rarissimi ingranaggi, di cui ha bisogno per completare il meccanismo di raddrizzamento della torre. Il padrone di casa non può andare di persona perché ha paura che in sua assenza la torre possa cadere – e infatti non la lascia dalla notte in cui si è inclinata.

Se le nostre canaglie accettano, dovranno recarsi in tre luoghi:

1. Il sestiere di Bacareto a Vortiga, dove nel laboratorio del congegnere vitruviano Danilo Olivella è possibile acquistare una “ghiera da 6 cipanghese a stella”, qualsiasi cosa sia.
2. Il misterioso Mercatone del Ladrescamento di Fizzonato, dove un certo Zio Semolone ha in vendita una “cremagliera altomanna a sezione elicoidale da 12”, qualsiasi cosa sia.
3. Stramboli, una delle Isole dei Venti, dove una vecchia piratessa chiamata Rosacatena intaglia degli “eccellenti tappi di sughero”. A Bertino ne servono sei, e che siano proprio quelli.

Per questi acquisti le canaglie riceveranno una borsa con 37 petecchioni. La discreta follia esibita da Bertino potrebbe scoraggiare le canaglie dall'accettare l'incarico, ma Bertino è del tutto lucido e focalizzato quando si tratta della sua amatissima torre e terrà fede agli impegni presi. Se le canaglie porteranno a termine la missione, riceveranno in regalo l'*Altoforno da Taschino* e potranno assistere all'ennesimo tentativo dell'architetto di raddrizzare la Torre. Che Bertino questa volta abbia successo o meno è lasciato al gusto del Condottiero.



ALTOFORNO DA TASCHINO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

All'apparenza questo oggetto è una miniatura della Torre di Ghisa, finemente cesellata, alta più o meno come un fiaschetto di vino e dal peso di 1 kg.

Con un'azione, il personaggio può ruotare la base della torre per attivare il suo effetto: l'altoforno emette una lingua di fuoco che si propaga dalla punta dell'oggetto in un cono di 9 metri. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 27 (6d8) danni da fuoco ed è accecata fino all'inizio del turno successivo del personaggio, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecata. Le creature fatte di legno subiscono svantaggio al tiro salvezza. Inoltre, il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

L'altoforno ha 2 cariche. Ogni uso dell'altoforno consuma 1 carica. L'altoforno recupera 1 carica spesa ogni giorno all'alba.





BERTINO MARCHIODORO

Il forsennato architetto della Torre di Ghisa è un temibile avversario, in grado di utilizzare frammenti di ghisa come proiettili, di incenerire i nemici con il suo *altoforno da taschino* o di renderli pazzi con il suo sguardo dissennato.

BERTINO MARCHIODORO

Umanoide Medio (Segnato), caotico neutrale

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 71 (13d8 + 13)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	19 (+4)	12 (+1)	13 (+1)

Tiri Salvezza Int +7, Sag +4

Abilità Arcano +7, Inganno +4, Intuizione +4, Storia +7

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Draconiano, Volgare

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

Equipaggiamento Speciale. Bertino Marchiodoro porta con sé un *Altoforno da Taschino*.

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

Segno della Morte. Bertino ha scelto il Segno della Morte, rappresentato da un teschio nero sul dorso della sua mano. Grazie a questo patto siglato, egli non invecchia.

Cicatrice del Segno. Bertino dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare le condizioni di affascinato o spaventato su se stesso.

Sfigurato. Bertino subisce svantaggio alle prove di Carisma (Persuasione) e Carisma (Intrattenere), ma dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire).

AZIONI

Multattacco. Bertino effettua tre attacchi con Ghisantropo.

Ghisantropo. Bertino crea pezzi di ghisa dall'aria e li usa per attaccare. *Attacco con Incantesimo da Mischia o a Distanza:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 27 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da forza.

Altoforno da Taschino (2/Giorno). Bertino ruota la base dell'oggetto per attivare il suo effetto: l'altoforno emette un velo di fuoco che si propaga dalla base dell'oggetto in un cono di 9 metri. Ogni creatura all'interno del cono deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 27 (6d8) danni da fuoco ed è accecata fino all'inizio del turno successivo di Bertino Marchiodoro, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecata. Le creature fatte di legno subiscono svantaggio al tiro salvezza. Inoltre, il fuoco incendia ogni oggetto infiammabile nell'area che non sia indossato o trasportato.

Incantesimi. Bertino lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 15):

A volontà: *luce, tocco gelido, riparare*

2/giorno ciascuno: *armatura magica, dissolvi magie, individuazione del magico, infliggi ferite, sonno, vita falsata*

1/giorno ciascuno: *creazione, muro di pietra, parlare con i morti, passapareti, vedere invisibilità*

AZIONI BONUS

Follia Strisciante (Ricarica 5-6). Bertino Marchiodoro sceglie una creatura situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere e inizia a fissarla in modo inquietante. Se il bersaglio è in grado di vedere Bertino, deve superare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15, altrimenti la follia inizia a impossessarsi della sua mente ed è soggetto a uno dei seguenti effetti, determinato casualmente dal Condottiero tirando un d6:

1: In un Altro Mondo. Il bersaglio non è in grado di comunicare, di lanciare incantesimi, né di capire alcun tipo di linguaggio fino alla fine del proprio turno successivo.

2: Terrore Puro. Il bersaglio è spaventato da Bertino fino alla fine del proprio turno successivo, e nel suo turno il bersaglio è obbligato a far cadere per terra ogni arma e scudo che impugna e usare la sua azione e il suo movimento per fuggire da Bertino in direzione opposta.

3. Dove siamo? Il bersaglio è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

4: Visione Orrripilante. Il bersaglio cade a terra prono e nel suo turno successivo usa la sua azione e il suo movimento per urlare a squarciaocchio.

5: Confusione. Il bersaglio è del tutto obnubilato e usa la sua prossima azione per attaccare la creatura a lui più vicina.

6: Rallentamento. Il bersaglio subisce svantaggio ai tiri salvezza su Destrezza e i tiri per colpire contro il bersaglio dispongono di vantaggio fino all'inizio del turno successivo di Bertino.



Il Palo di Iena

La città di Iena, famosa per la potente banca del Monte dei Fiaschi, ospita una volta all'anno una competizione nota in tutto il Regno: il Palo di Iena. Il Palo è una corsa di cavalli ma non solo: è la più grande festa della città ed è il modo in cui ogni anno le nove contrade della città scelgono chi sia la migliore. Almeno un tempo, perché in origine potevano gareggiare solo fantini ienesi. Non è più così da quando Messer Mammona del Monte dei Fiaschi decise di patrocinare l'evento, bandendo un ricco premio in denaro.

Nel primo anno di questo nuovo corso la Contrada del Somarospo, pur di aggiudicarsi i soldi, iscrisse alla corsa un abilissimo fantino di Tasinnanta, spacciandolo per uno ienese in base a una lontana e dubbia parentela. Avendo scoperto l'imbroglio solo a premio consegnato, le altre contrade insorsero chiedendo il diritto a iscrivere chiunque e Messer Mammona, intuendo la possibilità di attirare l'interesse delle altre città e di conseguenza il giro d'affari, non esitò ad accettare.

Da allora ogni concorrente dev'essere affiliato a una contrada ma non dev'essere necessariamente un autoctono. In molti giungono in città appositamente per gareggiare, anche se conoscere il percorso può essere un notevole vantaggio, e per questo capita ancora che gli ienesi purosangue conquistino il primo posto. In lizza però ci sono fantini giunti anche dalla Mozarabia, dalla Gran Brigantia e perfino dalla Serindia, come la formidabile campionessa in carica, Baconero. Alcuni di loro vengono ricompensati anche con somme astronomiche; ma altri sono invece sottopagati come vecchi cavalli a strisce, ovvero in base al cosiddetto "Parametro Zebra".

PARTECIPARE

La prima cosa da fare, per chiunque voglia gareggiare, è affiliarsi a una contrada. Ce ne sono per tutte le esigenze: dalle più ricche, come Dragorgone, Leocorvo e Manticozza, che ingaggiano solo i fantini più abili ma pagano bene e mettono a disposizione cavallo e servitori, fino alle più povere, come Somarospo, Acciugatto e Lumacane, che accettano

chiunque ma scuciono i cordoni del borsello solo per pane, acqua e biada.

Le regole sono semplici:

- ☞ Si corre sul percorso cittadino, per cinque giri completi.
- ☞ Può partecipare chiunque, basta che sia a cavallo di qualcosa, che sia affiliato a una contrada e che sia disposto a essere percossi con un palo a ogni giro.
- ☞ Non si possono portare armi taglienti o appuntite.
- ☞ Non si possono colpire i cavalli, ma solo i cavalieri.

GLI ALTRI CONCORRENTI:

Tra i concorrenti ogni anno la favorita è **Baconero^{AT}**, la misteriosa cavallerizza della Serindia.

Tutti gli altri fantini usano le statistiche di un **capoccia^{MA}** con l'aggiunta dei seguenti bonus durante la corsa:

- ☞ Per le prove di Costituzione, un bonus di +1.
- ☞ Per le prove di Saggezza (Addestrare animali), un bonus di +3.
- ☞ Per le prove di Forza (Atletica), un bonus di +3.
- ☞ Per le prove di Saggezza (Percezione), un bonus di +2.
- ☞ Per le prove di Destrezza (Acrobazia), un bonus di +2.
- ☞ Per l'iniziativa, un bonus di +2.
- ☞ Se per qualche motivo l'azione dovesse sfuggire al contesto rissaiolo-equestre, considerare i fantini come **messi imperiali^{LI}**.



COME SI CORRE

Il tragitto è diviso in tappe. I concorrenti tirano l'iniziativa per decidere l'ordine di partenza, dopo di che a turno muovono. Quando un concorrente muove, tenta di avanzare di una tappa, eseguendo la prova relativa. Se supera la prova di caratteristica di 4 o meno, avanza alla tappa successiva e si ferma. Se supera la prova di caratteristica di 5 o più, avanza alla tappa successiva e tenta subito di avanzare di nuovo. Il primo che completa cinque giri vince.

Ma non finisce qui: una volta per turno, un concorrente può provare a dare una saccagnata a un altro concorrente presente nella stessa tappa usando le regole della rissa. A ogni giro completato si riceve obbligatoriamente una botta di palo che vale una batosta. Dopo 6 batoste subite, come in una normale rissa, si perdonano i sensi.

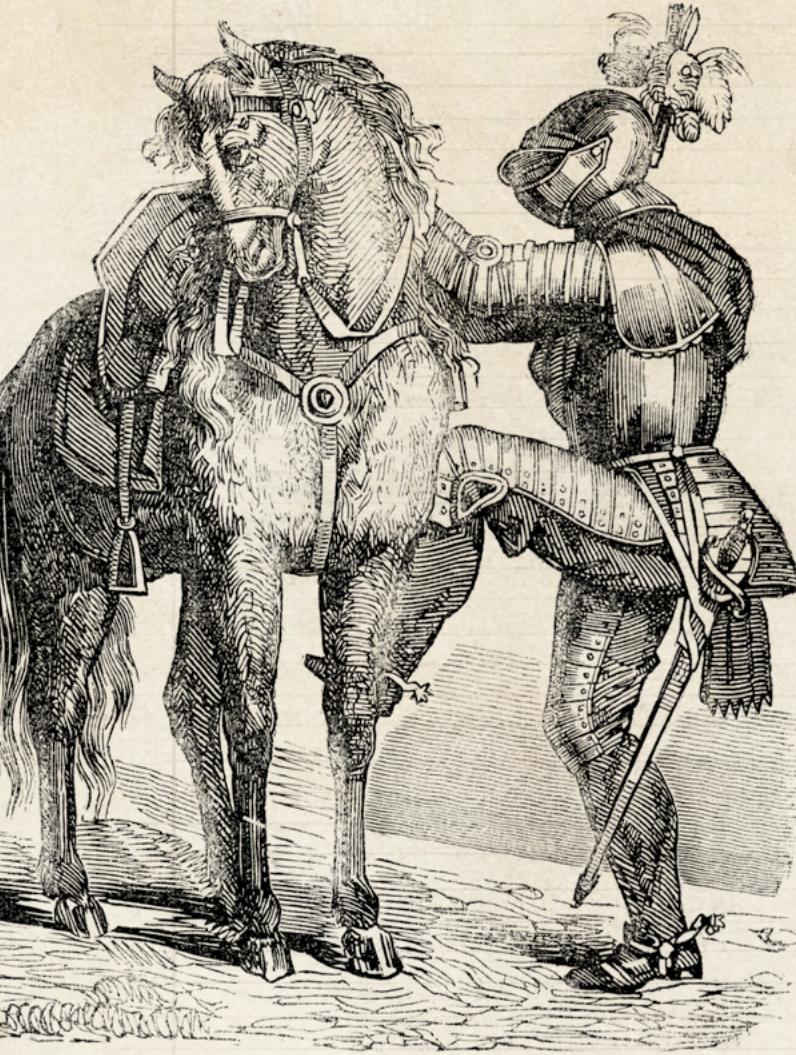
Il Condottiero può decidere di cambiare il numero di giri da completare in base alle capacità delle canaglie.

LUOGHI NOTEVOLI:

- 1. PIAZZA DEL PALO.** Qui si conclude il giro e ne comincia un altro. Fatta eccezione per il momento della partenza, ogni volta che si passa dalla Piazza, chi gareggia è obbligato a beccarsi un colpo di palo che equivale a una saccagnata. Se si trova il modo di non farsi colpire dal palo si è immediatamente squalificati. Non è necessario fare prove per superare la Piazza e quando vi si entra si passa immediatamente alla tappa successiva.
- 2. GOBBI.** Qui fantini e fantine devono sopportare la gragnuola di carote, sedani, sassi e cocci di bottiglia scagliati da alcuni gobbi appostati sui tetti. Per non fermarsi è necessario superare una prova di Costituzione con CD 10.
- 3. LATRINE COMUNALI.** Qui bisogna convincere il cavallo a proseguire nonostante il tanfo atroce che esala dalle latrine. Per non fermarsi si deve superare una prova di Saggezza (Addestrare animali) con CD 10.
- 4. PASSAGGIO SOTTO I PORTICI.** Qui il percorso si infila sotto un portico e il cavallo deve correre in uno spazio molto stretto. Per non fermarsi bisogna effettuare una prova di Forza (Atletica) con CD 12.
- 5. STRADA DEI BUCHI.** Qui la strada è scarsamente manutenuta, e si devono individuare e scansare numerose e profonde buche: per non fermarsi si deve superare una prova di Saggezza (Percezione) con CD 12.
- 6. PANNI STESI.** Qui bisogna saltare per evitare i panni stesi ad asciugare dalle lavandaie ienesi. Per non fermarsi va superata una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 15.

IL PREMIO

In premio ci sono 50 gransoldi e il *Drappaccione*^{AT}, una tunica magica di seta di Serindia che reca ricamati gli stemmi di tutte e nove le contrade. Inoltre il vincitore è l'ospite d'onore di una grande festa ed è invitato a restare in città, insieme ai suoi amici, per due settimane di sbracco a spese del Monte dei Fiaschi. Come se non bastasse, potrà sempre farsi offrire da bere raccontando di quella volta che ha vinto il Palo di Iena surclassando perfino la terribile fantina della Serindia, Baconero.





BACONERO

Quando Baconero è arrivata dalla Serindia, qualche anno fa, non parlava una parola di volgare ed era costretta a farsi capire a gesti. In sella però non aveva bisogno di spiegarsi, e su qualsiasi cavallo riusciva sempre a vincere ogni gara.

Da tre anni è campionessa del Palo e c'è chi incomincia a temere che non si vedrà più in città un avversario in grado di batterla. Baconero intanto ha imparato a parlare volgare con un perfetto accento ienese e, nonostante i suoi modi freddi e scostanti, la sua influenza nella contrada di Dragorgone è pari solo a quella del vecchio capofamiglia.

Qualcuno vocifera che a volte Baconero riceva degli amici dall'aria equivoca, anch'essi chiaramente di origine serinda, che arrivano carichi di sacchi dal contenuto misterioso e tintinnante. Ciacco Sgaragno, noto ubriacone di paese – seppur imbattibile interprete dello struggente *Canto della Vermala*, l'inno cittadino dedicato alla famigerata pianta infestante – asserisce di averli visti durante una notte di tregenda depo- sitare i sacchi sospetti presso uno dei banchi del Monte dei Fiaschi; e che un collega dello Sgaragno, un altro ubriacone locale, li abbia appellati con risate smargiassate e con epiteti ingiuriosi, fra cui “Ma da dove siete usciti, dal Gran Teatro dei Manichini?”. Proprio quest'ultima frase avrebbe aizzato le loro ire; al che uno di essi, con movenze troppo veloci, lo avrebbe infilzato nel naso con due bastoncini da riso, uno per narice, uccidendolo sul colpo. Sulla fondatezza del racconto di Ciacco Sgaragno vi sono molto dubbi ma nessuna certezza. Come peraltro su tutta la sua balorda esistenza.



BACONERO

Umanoide Medio (Umano), legale malvagio

Classe Armatura 16 (armatura imbottita, scudo)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza Des +5, Sag +4

Abilità Acrobazia +5, Addestrare Animali +4, Atletica +4, Furtività +5, Intimidire +3, Intuizione +4, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14

Linguaggi Serindaco, Volgare

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

Sesto Senso. Baconero è in grado di raggiungere uno stato di concentrazione sovraumana ai blocchi di partenza. Aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai suoi tiri per l'iniziativa.

Cavallerizza Nata. Baconero dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare di cadere dalla sua cavalcatura. Inoltre, quando Baconero si trova in sella alla propria cavalcatura, dispone di vantaggio ai tiri per colpire.

AZIONI

Multiattacco. Baconero effettua due attacchi con la Spada Corta o con la Balestra a Mano.

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

AZIONI BONUS

Concentrazione Mistica (Ricarica 5-6). Fino alla fine del proprio turno, Baconero dispone di vantaggio ai tiri per colpire e quando colpisce con un attacco con un'arma da mischia, infligge 3 (1d6) danni aggiuntivi.

Inafferrabile come il Vento. Baconero effettua l'azione di Disimpegno o di Scatto.

REAZIONI

Parata. Baconero aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, Baconero deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.



CAVALLI LEGGENDARI

Un cavallo, si sa, non è cosa da tutti. Alcune canaglie possono permetterselo, altre sognano tutta una vita di avere i soldi per comprarlo, altre lo rubano e pregano che sia il più veloce della stalla. E poi ci sono alcuni cavalli le cui imprese sono famose in tutto il Regno. Eccone quattro dei più celebri di sempre.

ABBAIARDO

Leggendario destriero per il quale si dice siano scoppiate sanguinose guerre tra regni. Nessuno però sa per certo quale sia la sua peculiarità.

Questo prodigioso **cavallo da guerra**, quando apre la bocca come per nitrire, abbaia. Può usare la sua azione per abbaiare: ogni creatura ostile situata entro 12 metri dal destriero e in grado di udirla deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti è stordita fino alla fine del proprio turno successivo. Una creatura che fallisce o supera il tiro salvezza è immune a questo effetto per le 24 ore successive.

BRUCEFALO

Il nome di questo celebre cavallo significa “testa di bruco” e non è solo un soprannome, anche se apparentemente ha l’aspetto di un normale cavallo.

Un **cavallo da galoppo** il cui proprietario può usare un’azione bonus e una parola magica per trasformarlo in un bruco (la sua classe armatura è 8, i suoi punti ferita sono 1 e la sua velocità è 1,5 metri). Nella trasformazione conserva sella, finimenti e qualsiasi bardatura, ma non le sacche da sella e altro carico. Può essere conservato in una scatolina, magari con una foglia d’insalata, e poi ritrasformato alla bisogna, con un’azione bonus.

OMBROMANZO

Il più veloce del Regno, si dice sia in grado di coprire lunghissime distanze in un batter d’occhio. Tratti particolari: il manto è pezzato come quello di una mucca e rifiuta qualsiasi sella.

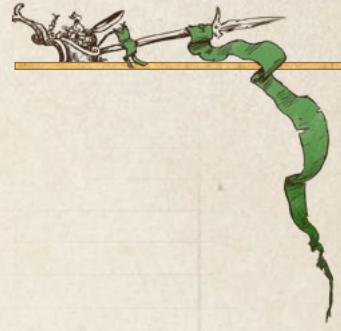
La verità è che Ombromanzo è una mucca, ma per il resto va considerato pari a un **cavallo da galoppo**, con un’unica differenza: quando non si trova in combattimento può coprire fino a 45 metri, impiegando il proprio turno solamente a muoversi, senza disagio per chi lo cavalca.

RONZANTE

Questo celebre cavallo venuto da Castellania si mostra come un normale ronzino, nero e spelacchiato, ma ha una peculiarità: è convinto di essere un calabrone e di poter volare. Non potrebbe, considerato che ha il corpo di un cavallo e non ha le ali, ma questo Ronzante non lo sa e vola lo stesso.

Un **cavallo da tiro** con la capacità di volare: ottiene una velocità di volare di 9 metri.

Si dice che se mai qualcuno sarà in grado di riunire queste quattro bestie leggendarie e attaccarle allo stesso carro, potrebbe poi utilizzarlo per andare ovunque, perfino sulla luna. Sarà vero?



DRAPPACCIONE

Oggetto meraviglioso, raro

Questa tunica, finemente intessuta in seta di Serindia, è da anni il premio che spetta al vincitore del Palo di Iena. Cambia colore di anno in anno, ma porta sempre cucite nove toppe variopinte con gli stemmi delle nove contrade.

Finché il personaggio indossa la tunica, può usare un'azione per strappare una delle toppe, trasformandola nell'effetto magico che essa raffigura. Quando anche l'ultima toppa viene staccata, la tunica diventa un oggetto non magico, ma può essere comunque mostrata come prova della vittoria del Palo.

La tunica possiede le seguenti nove toppe:

- **Leocorvo.** Il personaggio ottiene vantaggio ai tiri per colpire per il minuto successivo.
- **Manticozza.** Il personaggio ottiene un bonus di +5 alla CA per il minuto successivo.
- **Gufalena.** Il personaggio può lanciare l'incantesimo identificare.
- **Lumacane.** Il personaggio evoca 3 mastini entro 9 metri da lui in uno spazio libero. I mastini scompaiono dopo 1 ora o quando scendono a 0 punti ferita. Le creature evocate sono amichevoli nei confronti del personaggio e dei suoi compagni e obbediscono ai comandi vocali impartiti dal personaggio (nessuna azione richiesta). Iniziano il proprio turno subito dopo quello del personaggio. Se il personaggio non impartisce loro un comando, le creature si difendono da eventuali altre creature ostili, ma non intraprendono alcuna azione.
- **Dragorgone.** Il personaggio ottiene 20 punti ferita temporanei.
- **Avvoltoro.** Per il minuto successivo, se il personaggio si muove di almeno 6 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco in mischia immediatamente dopo essersi mosso, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti extra. Inoltre, se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti cade a terra prono.
- **Somarospo.** Il personaggio può lanciare l'incantesimo servitore inosservato.
- **Lupaguro.** Il personaggio può lanciare l'incantesimo capanna.
- **Acciugatto.** Il personaggio non subisce danni da caduta per l'ora successiva.





Città del Vaticinio

Di fronte a Porto Patacca, la Città del Vaticinio sventta dalla cima dell'omonimo colle. Questo è il centro indiscusso del potere del Calendario nel Regno, la cui autorità spirituale è rispecchiata dall'imponenza delle fortificazioni: mura alte trentatré metri, camminamenti abbastanza larghi da lasciar passare dieci monaci affiancati, torri inespugnabili come le virtù, segnate solo dalle caratteristiche feritoie a forma di bussolotto.

Al riparo di queste formidabili difese si annida una cittadella raccolta ma opulenta, composta da cattedrali e chiese, monasteri e conventi, ma anche dalle caserme delle milizie vaticine, la formidabile Guardia Svanzica e i Cavalieri di Malto, come anche dalle abitazioni delle famiglie sagrestane che servono i religiosi di più alto rango. Strade strette e ordinate, lisce e splendenti come preghiere al mattino. Edifici dalle facciate riccamente decorate, protetti a ogni angolo da statue di angeli e santi. Ogni terzo e ventunesimo giorno del mese le porte istoriate d'argento della cittadella si aprono per far passare un corteo di fedeli giunti da vicino e da lontano per corrispondere i tributi dovuti, cifre anche sontuose che permettono a chi le offre di stringersi nell'abbraccio del Padre Terno e a chi le riceve di finanziare le attività cittadine.

A capo della Città del Vaticinio c'è Telesforo I, attuale Patriarca Re della città, Primissimo Tutelare del Calendario, Massimo Vicario del Terno, Arcicalendarca del Regno, Supremo Ordinale Grandemerito e Umile Servo di Domineddio. Sotto di lui i numerosi calendarchi in visita dai quattro angoli del Regno, ordinali, vicari, priori, presbiteri e diaconi, oltre a diversi miracolari e ordini menastici, un'immensa schiera di religiosi che si occupa di amministrare il centro nevralgico del Credo. E se Telesforo conduce una vita pia e frugale, lo stesso non si può dire della sua opulenta curia, che spesso indulge in ricchezze e sfarzi che con la virtù hanno poco a che fare.

A difendere le alte mura di Domineddio, oltre ai numerosi religiosi fedeli alla dottrina del sacro "Ora et Menora", tra i quali il Patriarca stesso, ci sono le Guardie Svanziche, i Cavalieri di Malto e diversi altri ordini miracolari e di menare, ciascuno dei quali mantiene qui con orgoglio almeno un monastero o una piccola missione. L'ordine dentro le mura della città è considerato d'importanza capitale e in particolare le risse sono viste di cattivo occhio. Si viene qui a omaggiare, pregare, sborsare. Chi desidera mangiare all'interno della Cittadella può servirsi in alcune piccole osterie, tra le quali la più rinomata è senz'altro quella di Santa Cotenna. Pernottare invece non è possibile, a meno che non si sia ospiti in un monastero o negli appartamenti privati di qualche alta carica ordinalizia.



LUOGHI NOTEVOLI:

CASERMA DELLE GUARDIE SVANZICHE

Per tradizione secolare, in segno di amicizia tra il patriarca di Elevezia e quello di Alazia, un drappello di Guardie Svanziche viene inviato e mantenuto come guardia scelta del Patriarca Re di Città del Vaticinio. Questa piccola armata costituisce il corpo d'élite a disposizione delle gerarchie superiori vaticinali, in numero che si aggira sempre intorno alle 500 unità. Il ricambio avviene esclusivamente con i rinforzi che una volta l'anno sono inviati dalla madrepatria.

GRAND'OSTELLERIA DEI CAVALIERI DI MALTO

Noti anche come Ostellieri, i Cavalieri dell'Ordine dell'Ostello di San Gustavo da Malto sono un'istituzione antica e relativamente indipendente dal Credo, ma ciò nonostante in ottimi rapporti col Vaticinio e per questo hanno qui una importante sede.

I Cavalieri di Malto sono guerrieri versatili, incaricati spesso di svolgere indagini e ricerche in giro per il Regno e oltre i confini. Nel cortile della Grand'Ostelleria è possibile ammirare le statue eburnee di grandi cavalieri del passato come

Nesto Brigliadorzo, Genoceffo da Frumentone e i fratelli Crispino e Crispiniano D'Avena.

Per buona parte dell'anno qui dimora anche il Gran Maestro dell'Ordine, il morgante volturnese Canavaccione da Quartodidue, esperto di mannaie e mazzate.

CATAcombe di SAN TERRANEO

Il quartier generale dell'ordine dei Reliquiari, l'ordine devoto alla ricerca, lo studio, la protezione e l'adorazione delle reliquie del Credo. L'attività principale di questi devoti credenti è di ritrovare ossa e altri resti dei Santi del passato, riportarle a Città del Vaticinio, studiarle e identificarle, accertarne l'autenticità e poi eventualmente inviarla a una cattedrale, diocesi o priorato che ne faccia richiesta. La base delle operazioni è sottoterra, nelle catacombe di San Terraneo, dove l'aria fresca e secca non danneggia i reperti.

DIMORA DI TELESFORO

Qui vive il Patriarca Telesforo, al secolo Landone degli Alberti. Landone proviene da uno degli ordini maneschi, e per la sua indole verace e i modi schietti è anche noto come la Cinqua di Dio. Appare nella vita quotidiana, a collaboratori e fedeli, come un uomo frugale, piacere, dal carattere bonario, che conduce una vita semplice seguendo quasi alla lettera i precetti del Credo, ma in molti sostengono che

LEGENDA

1. CASERMA DELLE GUARDIE SVANZICHE
2. GRAND'OSTELLERIA DEI CAVALIERI DI MALTO
3. CATAcombe di SAN TERRANEO
4. HOSTARIA DI SANTA COTENNA
5. PIAZZA SAN PETRONE
6. CUPOLA DI SAN PETRONE
7. DIMORA DI TELESFORO
8. CAPPELLA CINQUINA
9. GRAN CALENDARIO
10. PIAZZA DEL GALLINARO
11. BANCA DELL'AL DI LÀ
12. IL PADRIMONIO
13. PALAZZO DEGLI AMBITI
14. ABBAZIA DELLE TRE FONTANELLE



I LUOGHI DEL REGNO

si tratti solamente di una facciata e che dietro il viso dalle guance rubizze e i modi gentili si nasconde un fine stratega e conoscitore tanto delle faccende terrene, quanto di quelle celesti.

CAPPELLA CINQUINA

Dipinta dal grande artista Michelangolo Buonarrosto, questa cappella rappresenta il cielo del Tombolone con le coorti dei novanta angeli schierati intorno ai cinque arcangeli della Cinquina. Si dice che la perizia con cui è dipinta sia tale che chi si trova ad ammirarla si convinca di trovarsi davvero in cielo, già assunto nell'Oltretombola.

GRAN CALENDARIO.

Un pannello marmoreo dove vengono incisi i nomi dei santi, ciascuno in corrispondenza del giorno della sua morte, in un elenco che continua ad ampliarsi ricoprendo sempre di più la parete, fino al soffitto. È utile anche per sapere che giorno è, e per pochi petecchioni un monaco amanuense può farvene una copia da viaggio su pelle di pecora.

OSTERIA DI SANTA COTENNA

Gestita dalle Monache del Convento di Santa Cotenna in Perdigrano, è considerata la migliore della città. I piatti forti sono la minestra di carciofi, le costine di maiale all'arcangiolina e il tipico dolce tiramincielo. Due stelle sulla Guida Micaelica e tre gambali sulla guida del Gambale Rotto.

PIAZZA E CHIESA DI SAN PIETRONE

Collocata in corrispondenza della porta più grande della città, questa è la grande piazza dove il Patriarca si rivolge ai fedeli che accorrono durante le feste. Su di essa domina il Cupolone, la gigantesca cattedrale dedicata al santo custode delle chiavi dell'Oltretombola. Non sono in molti ad avere accesso a queste stanze, ma chi vi è entrato è tornato con storie di ricchezza e sfarzo senza uguali nel Regno: candelabri d'argento alti come alberi, acquasantiere in cui si potrebbe fare il bagno, oro sufficiente a sfamare un'intera città fuso per ricoprire un pulpito alto sette metri, e nessuno ad ascoltare le prediche.

ABBAZIA DELLE TRE FONTANELLE

Un edificio modesto stretto tra palazzi più grandi, eppure è considerato uno dei luoghi più sacri della città. L'abbazia è chiamata così perché, quando qui venne decapitato uno dei padri del Credo, San Paolotto, la sua testa, rimbalzando tre volte, fece scaturire tre magiche sorgenti che ancora oggi zampillano nel chiostro.





PIAZZA DEL GALLINARO

Qui è dove, nel corso dell'anno, i fedeli portano i tributi. Da alcuni anni vi si pratica la raccolta differenziata poiché i quattro angoli della piazza, dedicati alle Quattro Madri degli Elementi terreni, sono destinati alla raccolta di diverse offerte.

In onore della Beata Quaterna si raccolgono: frutta, ortaggi, olio, bestiame e altri beni agricoli per Cibbela, la Madre della Terra; spezie, gemme, metalli e tessuti per Asteria, la Madre dell'Aria; vini, birre e liquori per Ondona, la Madre dell'Acqua; legname, carbone, prodotti della fucina e della forgia per Zolfia, la Madre del Fuoco.

BANCA DELL'AL DI LÀ

Una banca come tante, piena zeppa di gransoldi sonanti. Contiene ricchezze fin troppo concrete, nonostante il suo nome, che invece è dovuto a questa semplice constatazione: la banca vaticina è un bersaglio al di là della portata di qualsiasi canaglia, e facciamocene una ragione.

IL PADRIMONIO

Se la Banca è un bersaglio fuori portata, non provate neanche a fantasticare sul Padrimonio. In queste sale sotterranee è conservato uno dei tesori più ricchi del Regno, se non il più ricco in assoluto: il tesoro del Vaticinio. Secondo la leggenda, oltre queste piccole ma pesanti porte d'acciaio, ogni cosa è fatta d'oro. Anche gli **accrocchi di reliquie^{MC}** che vi sono a guardia, tra i più grossi e pericolosi mai creati, potrebbero essere rivenduti per comprare intere città. Tra essi si dice che ci sia il più antico di tutti, il cui torace avrebbe costole di centuno santi. Questo culmine della pratica accrocchitoria, posto agli ordini diretti del Patriarca, è considerato l'estremo difensore della Città e risponde al nome di Re Liquio.

PALAZZO DEGLI AMBITI

L'istituto degli Ambiti è formato per lo più da religiosi provenienti da buone famiglie, borghesi e aristocratici, e per questo rappresenta la burocrazia e il ceto superiore del Credo. Da costoro proviene la maggior parte dei prelati di alto livello, soprattutto di quelli che mandano avanti l'intera macchina del culto vaticinale di Alazia.

Gli Ambiti prendono il proprio nome non tanto dal fatto che la loro posizione è particolarmente desiderata, quanto dalla grande importanza che, nelle loro meditazioni e preghiere, riveste l'Ambo, ovvero la coppia di gemelli divini rappresentati dal Sole e dalla Luna.

Cose da fare a Città del Vaticinio

- 1 Uno dei luogotenenti di Sciarra, il Re di Coltelli, vi ha offerto 20 gransoldi per un lavoretto facile facile: sfregiare l'ordinale Cancallo, uno degli uomini più protetti della città. E deve essere chiaro che è solo un primo avvertimento.
- 2 Una delle canaglie ha ricevuto la lettera di un vecchio o una vecchia amante, arruolato o arruolata tra le Guardie Svanziche, che teme per la sua vita e chiede aiuto. All'arrivo in caserma, però, nessuno sa niente di questa persona.
- 3 Una miracolara dei Cavalieri di Malto si aggira per la città con la sua campana da arruolatrice: ha bisogno d'aiuto per andare a sfidare un malvagio cuocomante che ha impiantato la sua cucina nei postriboli di Ophitia.
- 4 Siete in piazza ad ascoltare un ispirato sermone di Telesforo, quando proprio accanto a voi un uomo viene accolto lato tra la folla. Accorrono le guardie svanziche e, nelle tasche della canaglia del gruppo con meno Saggezza, trovano un sottile stiletto insanguinato.
- 5 Avete tra le mani un dito che avete comprato per 3 peccchioni, e che vi hanno assicurato essere un indice di San Tantonio. Se fosse vero potrebbe valere una fortuna, ma dovrete prima ottenerne l'autenticazione dell'ordine dei Reliquiari.
- 6 Una delle canaglie ha promesso a un suo caro, in punto di morte, che avrebbe visitato per suo conto la Cappella Cinquina. Durante la breve visita, però, qualcuno del gruppo starnutisce su un affresco. E le guardie svanziche se ne accorgono.
- 7 Siete stati incaricati di portare un ricco tributo, nella sostanza di nove rubini di pregiata lavorazione sidona, da parte del Baronetto Lautello Filzo Tristamori. Ma quando arrivate alla Piazza dei Tributi, tutti e nove i rubini vi vengono sottratti da alcuni gendarmi corrotti...
- 8 Strano ma vero: la canaglie sono giunte in città per pregare. Almeno fino a quando la loro attenzione non viene attrata da un bussolotto tempestato di gemme che pende dal collo di un vecchio ordinale...



CALCAGNO DI SAN TONNASO

Oggetto meraviglioso, non comune

San Tonnaso, si sa, credeva solo se toccava con naso. Questa sua peculiarità sembra si conservi anche nelle sue reliquie, compreso questo prezioso calcagno. Ingabbiato in due anelli di bronzo e legato a una robusta collana, il *Calcagno di San Tonnaso* può essere portato al collo per riceverne il proverbiale potere di scrutinio e verifica.

Questa collana possiede 2 cariche. Finché il personaggio indossa questa collana, può usare un'azione e spendere 1 carica per lanciare tramite essa l'incantesimo *identificare*. Per farlo deve toccare l'oggetto che ha scelto con il proprio naso durante il lancio dell'incantesimo. La collana recupera 1 carica spesa ogni 7 giorni all'alba.





Colossario



Questa voce si riferisce a un periodo seguente all'avventura "L'Armata dei Chitemmorti". Può essere utilizzata come continuazione di questa prima incursione nel Colossario oppure in modo indipendente.

Non richiede in nessun modo che le canaglie abbiano giocato "L'Armata dei Chitemmorti" o la conoscano, ma in ogni caso descrive un Colossario successivo a quegli eventi.

"Sono Cenere, dell'ordine ferramentaio"

- FRA' CENERE -

Un tempo il luogo dei grandi giochi circensi, in grado di ospitare anche diecimila spettatori, oggi il Colossario è una rovina infestata da cadaveri ambulanti, spettri e altri orrori.

Non è passato molto da quando proprio qui, nel cuore delle rovine di Plutonia, si è radunata l'armata di guli al comando del condottiero chitemmorto Manco Marcio. Grazie al Padre Terno, Manco è stato sconfitto e il suo controllo sui cadaveri è svanito. La Corona d'Argento che usava per controllare i guli della zona è stata portata in salvo e lontano da Plutonia, ma sul Colossario continua a gravare l'ombra di una minaccia ancora più grave. L'influenza del misterioso chitemmorto che controlla le rovine della città eterna, l'Imperatore Caracolla.

Tutto questo le canaglie, naturalmente, non possono saperlo. Le più informate avranno sentito voci di un'armata di morti che si è radunata qui, ma niente di più. Si trovano ad arrivare al Colossario guidate da uno strano Miracolaro, **Fra' Cenere^{AT}**.

La difficoltà del viaggio fino al Colossario è a discrezione del Condottiero, che può decidere se utilizzare gli stessi ostacoli dell'avventura *L'Armata dei Chitemmorti* o se permettere un avvicinamento meno difficoltoso grazie a qualche stratagemma di Fra' Cenere. Vada come vada, le sabbie del Colossario, così come gli spalti cadenti, questa volta sono deserti. Il vero problema si trova sottoterra.

Gli eventi legati all'ascesa e al declino di Manco Marcio non sono stati senza conseguenze. La cricca che ha sottratto la Corona a Manco, o qualcuno passato subito dopo, ha azionato la Cloaca Maxima per allagare i sotterranei. Questo ha smosso qualcosa nelle gallerie sottostanti l'arena, riaprendo l'accesso alle profondità dei sotterranei dove si trovavano le prigioni in cui venivano tenuti i più feroci combattenti dell'arena: uomini e soprattutto terribili fiere. Questi prigionieri, morti da secoli, sono ora liberi di aggirarsi in forma cadaverica nel vasto complesso di gallerie.

In superficie, invece, il Colossario è deserto. La Porta della Verità è aperta e quindi può essere esplorato, ma non contiene più niente di interessante. Soltanto ossa.

I SEGRETI DI FRA' CENERE

Fra' Cenere è stato incaricato da un certo calendarca Pignattaro, un potente prelato di Città del Vaticinio, di investigare sul Colossario in cerca di informazioni sul misterioso Caracolla e su quanto sia un'effettiva minaccia. Per svolgere la sua indagine ha deciso di assoldare qualche canaglia sacrificabile. All'insaputa delle canaglie Fra' Cenere dispone di un incantesimo di *teletrasporto* che gli permetterà di andar via se le cose si mettessero male, ma funziona solo a contatto e le probabilità di lasciare qualcuno indietro sono alte...



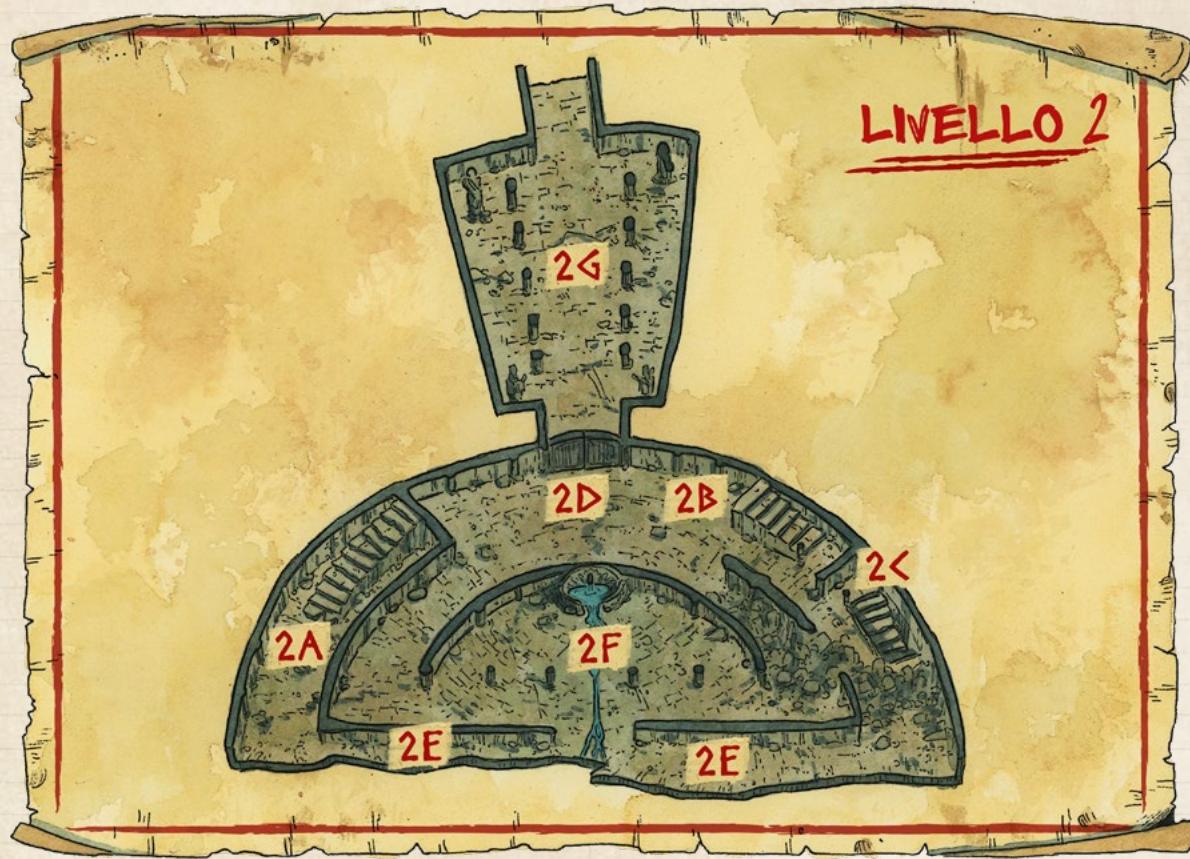
I SOTTERRANEE DEL COLOSSARIO

Essendo la prosecuzione de “*L'armata dei Chitemmorti*” questo dungeon ha pari livello di complessità, se non leggermente superiore, e quindi è consigliato per canaglie Emerite (6° livello+). La presenza di Fra' Cenere, se usato dal Condottiero con scaltrezza, può aiutare anche delle canaglie Patentate (5° - 6° livello) a sopravvivere.

Le segrete del Colossario sono completamente buie e sembrano disabitate. I soffitti sono alti 3 metri, mentre le pareti e i pavimenti sono fatti di pietra e mattoni, freddi al tatto. Il clima all'interno è molto freddo. A meno che non sia diversamente specificato, nessuna delle porte all'interno delle segrete è chiusa a chiave.

PRIMO LIVELLO

I corridoi che si estendono al di sotto dell'arena sono tagliati a metà da una profondissima voragine, come anche tutti i livelli inferiori. Alcune parti sono crollate, altre sono state lavate via dall'allagamento provocato dall'attivazione della Cloaca Maxima. Il risultato è che la parte centrale ora è bloccata, mentre ai lati sono state rivelate due scale che scendono. Le prime (**1A**) sono facilmente accessibili, mentre le seconde (**1B**) possono essere raggiunte solo facendo un giro più lungo. Il meccanismo della Cloaca Maxima invece è incastrato e non può essere attivato. Il “lavaggio” infine ha ridotto di molto il tanfo di gulo, che è presente solo nei livelli inferiori.



SECONDO LIVELLO

Questo livello è rimasto sigillato per secoli e c'è ancora tanfo di gulo. Qualunque creatura vi si avventuri deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è avvelenata per 1 minuto. Se il tiro salvezza della creatura fallisce di 5 o più, la creatura subisce anche 5 (1d10) danni da veleno e subisce svantaggio alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza su Destrezza per il minuto successivo. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune al tanfo di gulo per le 24 ore successive. Una creatura immune al veleno supera automaticamente questo tiro salvezza.

Questo è ciò che le canaglie possono aspettarsi al secondo livello:

» **2A** Scale che salgono (e portano a **1A**).

» **2B** Scale che salgono (e portano a **1B**). Queste scale permettono di fare una strada più breve e di cogliere di sorpresa i due **leoni cadaverici** (**2D**) se le canaglie effettuano con successo una prova di Destrezza (Furtività) con CD 14. Se le canaglie affrontano prima i leoni, gli schiavi (**2F**) non accorrono e il combattimento, diviso in due parti, risulta più facile.

» **2C** Scale che scendono (e portano a **3C**).

» **2D** Pesante porta d'acciaio, protetta da due leoni cadaverici. La porta si apre con la chiave che si trova al livello più basso (**4G**). Superare questa porta senza la chiave potrebbe significare accedere alla scena finale senza aver esplorato il resto. In ogni caso, recuperando o meno prima la chiave, è evidente che qui si nasconde qualcosa di importante che Fra' Cenere ha tutte le intenzioni di scoprire.

La porta ha CA 19, 48 PF, è immune ai danni psichici e da veleno ed è resistente ai danni perforanti e taglienti. I personaggi possono cercare di scassinare la serratura con degli arnesi da scasso (prova di Destrezza con CD 25) o, in alternativa, possono rompere la serratura superando una prova di Forza con CD 25.

All'interno della serratura della porta è nascosta una trappola: un piccolo uncino di metallo acido che si attiva per chiunque provi a colpire la porta o a forzarne la serratura fallendo nel tentativo di scassinarla. Quando la trappola si attiva, l'uncino si estende per 30 cm dalla serratura. Una creatura entro gittata subisce 3 (1d6) danni perforanti più 9 (2d8) danni da acido, e deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14, altrimenti subisce 9 (2d8) danni da acido all'inizio del suo prossimo turno ed è accecata per 10 minuti.

Una prova di Intelligenza (Indagare) con CD 15 consente a un personaggio di dedurre la presenza della trappola dalle alterazioni che sono presenti sulla serratura per ospitare l'uncino. In questo caso, una prova di Destrezza con CD 20 effettuata con successo usando



gli arnesi da scasso disattiva la trappola, rimuovendo il meccanismo che fa attivare l'uncino dalla serratura e impedendone l'attivazione.

» **2E** Per passare da qui le canaglie devono camminare su uno stretto cornicione, ovvero i resti di un corridoio che si affacciano a strapiombo sulla voragine che taglia il Colossario. Cadere equivale a morte certa. A meno di condizioni di equilibrio precarie, non c'è necessità di fare alcuna prova per rimanere in piedi lungo il cornicione.

» **2F** Un atrio sorretto da colonne. Al centro della parete una fontana spaccata continua a colare un rigagnolo d'acqua che attraversa il pavimento e cola nel burrone. Le pareti sono decorate con mosaici del trionfo dell'Imperatore Caracolla, riconoscibile per la sua posa sbilenco. Le immagini mostrano Caracolla nell'atto di sollevare le sue armate di cadaveri di fronte ai nemici che fuggono terrorizzati. Questo deve servire anche da monito alle canaglie, perché scappino quando lo incontrano e non provino ad affrontarlo.

L'atrio è protetto da quattro **legionari carcassa^{BE}**. A metà del combattimento sopraggiungono anche i due leoni cadaverici (**2D**) che nella loro prima carica travolgono un legionario smembrandolo e poi si rivolgono verso le canaglie.

» **2G** Un corridoio riccamente arredato con quattro statue di centurioni draconiani. Sembrano proprio le tipiche statue che si devono animare e invece non si animano. Mentre le canaglie si concentrano sulle statue, il Condottiero farà entrare l'Imperatore Caracolla (**chitestramoto^{BE}**). Al suo ingresso in scena, Caracolla attacca per primo **Fra' Cenere^{AT}** e si accanisce su di lui dimostrando di essere un avversario ben al di sopra delle possibilità delle canaglie. Fra' Cenere, se ne ha la possibilità, in fin di vita utilizza la sua magia di **teletrasporto** per fuggire, lasciando lì le canaglie. Altrimenti ci lascia la pelle. In entrambi i casi questa apertura delle danze dovrebbe bastare alle canaglie per capire che da qui se ne esce solo in un modo: a gambe levate. Se non dovessero cogliere subito l'antifona, il Condottiero dovrà far perdere a Caracolla un paio di turni per descrivere con tracotanza la sua ira che attraversa i secoli, inscalfibile come il marmo di un sepolcro, e poi, se le canaglie sono ancora lì, scatenarlo in tutta la sua soverchiante imperialità.

MOSTRI CADAVERICI

Tutte le creature rinchiuse nei sotterranei del Colossario sono diventate cadaveriche a causa della necroauctoritas dell'Imperatore Caracolla e dei suoi generali chitemmorti. Queste creature cadaveriche sono in relativo buono stato di conservazione, ma a tradire la loro natura c'è sempre un brandello di carne penzoloni, un occhio scivolato fuori dall'orbita o una costola che sbuca dal petto.

Una bestia o un umanoide che assume il tratto cadaverico diventa un non morto in aggiunta al suo tipo di mostro.

Per caratterizzare una creatura cadaverica, devi aggiungere i seguenti tratti alla sua scheda delle statistiche:

Immunità ai Danni veleno

Resistenze ai Danni necrotico

Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento

Sensi scurovisione 18 m

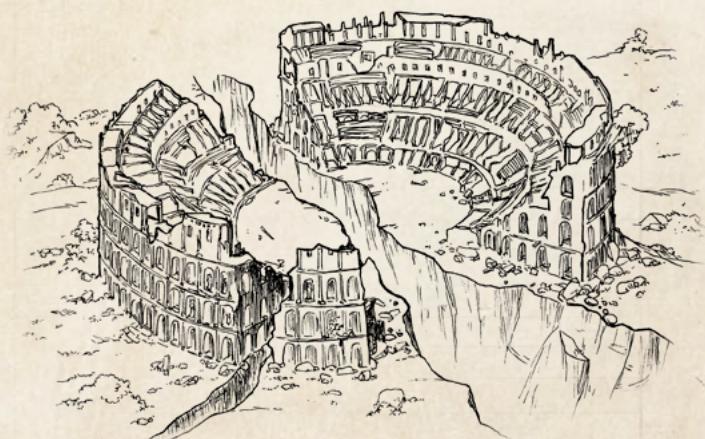
Necroauctoritas. Se i danni riducono la creatura cadaverica a 0 punti ferita, essa deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosì o di un colpo critico. Se ha successo, la creatura cadaverica scende invece a 1 punto ferita.

Lentezza Esasperante. La creatura cadaverica subisce svantaggio ai tiri per l'iniziativa.

Natura Cadaverica. La creatura cadaverica non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

Sensibilità alla Luce del Sole. Finché è esposta alla luce del sole, la creatura cadaverica subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Fetore della Putrefazione. Ogni creatura che colpisca la creatura cadaverica e che si trovi entro 1,5 metri da lei deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenata fino alla fine del proprio turno successivo. Se supera il tiro salvezza, la creatura è immune al Fetore della Putrefazione di ogni creatura cadaverica per le 24 ore successive.





TERZO LIVELLO

Qui venivano tenuti i prigionieri, schiavi e gladiatori. È composto in gran parte di celle strette, tutte uguali l'una all'altra. La maggior parte è vuota e non ha più la porta, ma qui e là può esserci qualche sorpresa.

» **3A** Questa cella, più grande delle altre, era riservata ai più famosi gladiatori. Qui dimora Maximo Duodecimo Putridio, un gladiatore formidabile (**gladiatore cadaverico**). Se le canaglie si avvicinano, Maximo le attacca immediatamente. Maximo indossa l'*Elmo del Gladiatore Cadaverico*^{AT}.

» **3B** Scale che scendono (e porta a **4B**).

» **3C** Scale che salgono (e porta a **2C**).

» **3D** Qui c'è una porta ancora intatta, dietro la quale si sente un gran raschiare. Se le canaglie aprono la porta, si trovano davanti dieci **scheletri** (che faranno di tutto per non lasciargliela richiudere).

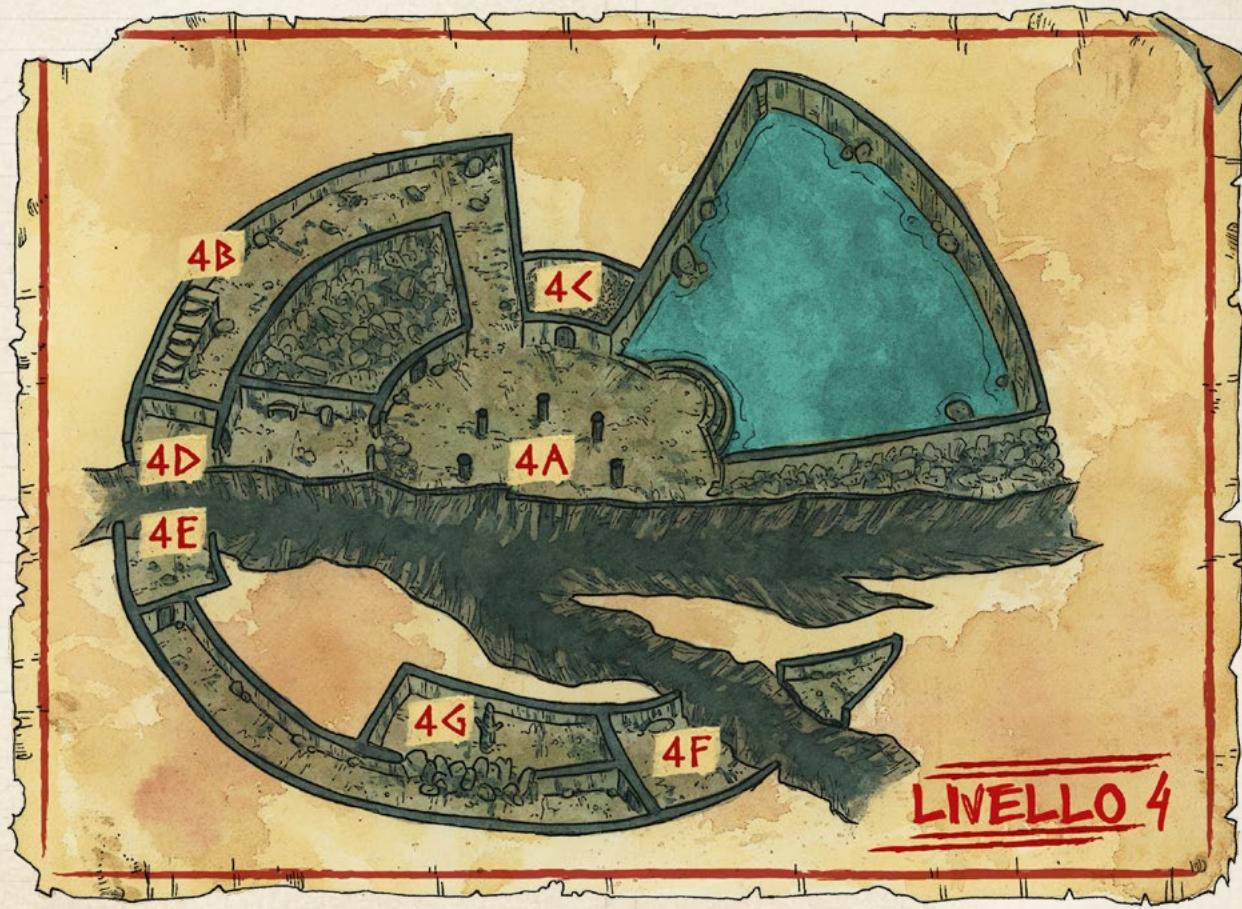


ELMO DEL GLADIATORE CADAVERICO

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)

Al tempo dell'Impero Draconiano, questo elmo era riservato ai più feroci combattenti dell'arena. Oggi, dopo secoli di immersione nella malefica influenza del chitestrarmorto, questo elmo ha mutato la sua natura assumendo un potere quasi paraglifico che dona a chi lo indossa alcuni tratti tipici di un cadavere. La grata protettiva lo rende anche molto efficace come protezione ma ostruisce la vista.

Finché il personaggio indossa questo elmo, può sommare il suo bonus di competenza ai tiri salvezza contro morte e ottiene un bonus di +1 alla CA, inoltre non ha più bisogno di respirare. Ma, a causa della grata che copre il volto, finché il personaggio indossa quest'elmo, subisce svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.



QUARTO LIVELLO

☞ 4A Un grande atrio pavimentato con piastrelle impolverate, delimitato dalla voragine e da una grande piscina di acqua torbida. Qui ci si trova a combattere un **coccodrillo gigante cadaverico** che esce dalla piscina. Lo scontro è reso ancora più difficile dal fatto che alle spalle le canaglie hanno il vuoto. Chi cade nel burrone, a meno che sia legato al resto del gruppo con delle corde, muore a causa della rovinosa caduta.

☞ 4B Scale che salgono (e portano a 3B)

☞ 4C Una stanza occupata solo da cumuli di ossa (i resti dei pasti del coccodrillo)

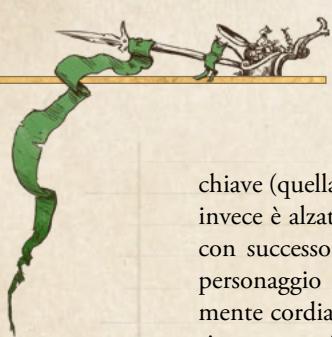
☞ 4D La cella in cui un tempo viveva il guardiano del coccodrillo. La parete che affaccia sul burrone manca e si può vedere più sotto, in corrispondenza di 4E, un'apertura nella parete opposta. Le canaglie devono trovare un modo di passare dall'altra parte. Se non hanno niente con sé Fra' Cenere offre una corda, con cui lega i personaggi tra di loro, e un'altra corda con rampino. Ogni personaggio deve superare una prova di Forza

(Atletica) con CD 13 per riuscire ad arrivare dall'altra parte, disponendo di vantaggio grazie al rampino. Se un personaggio fallisce la prova e Fra' Cenere non lo ha legato al resto del gruppo con la corda, cade di sotto, andando incontro a una fine terribile.

☞ 4E Dall'altra parte del burrone c'è una porta e si imbocca un lungo corridoio.

☞ 4F Una grande stanza divisa a metà dal burrone. Effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) basata sulla vista con CD 15, è possibile scorgere dall'altro lato, acciuffate e silenziose, cinque **pantere cadaveriche** pronte a tendere un agguato. Altrimenti, in caso di fallimento della prova, quando i personaggi giungono sul ciglio del burrone, vengono sorpresi e attaccati dalle pantere.

☞ 4G In questa stanza al centro c'è una statua di un pezzo grosso dall'aria draconiana. È senz'altro l'imperatore Caracolla, svela Fra' Cenere: nessuno ha mai visto una sua statua, ma la posa leggermente sbilenco è inconfondibile. Con la mano sinistra Caracolla porge una



chiave (quella che apre la porta in **2D**). La mano destra invece è alzata in una posizione di saluto. Effettuando con successo una prova di Saggezza con CD 15, un personaggio può intuire che la posizione apparentemente cordiale assomiglia molto di più a quella di chi si prepara a tirare uno schiaffone...

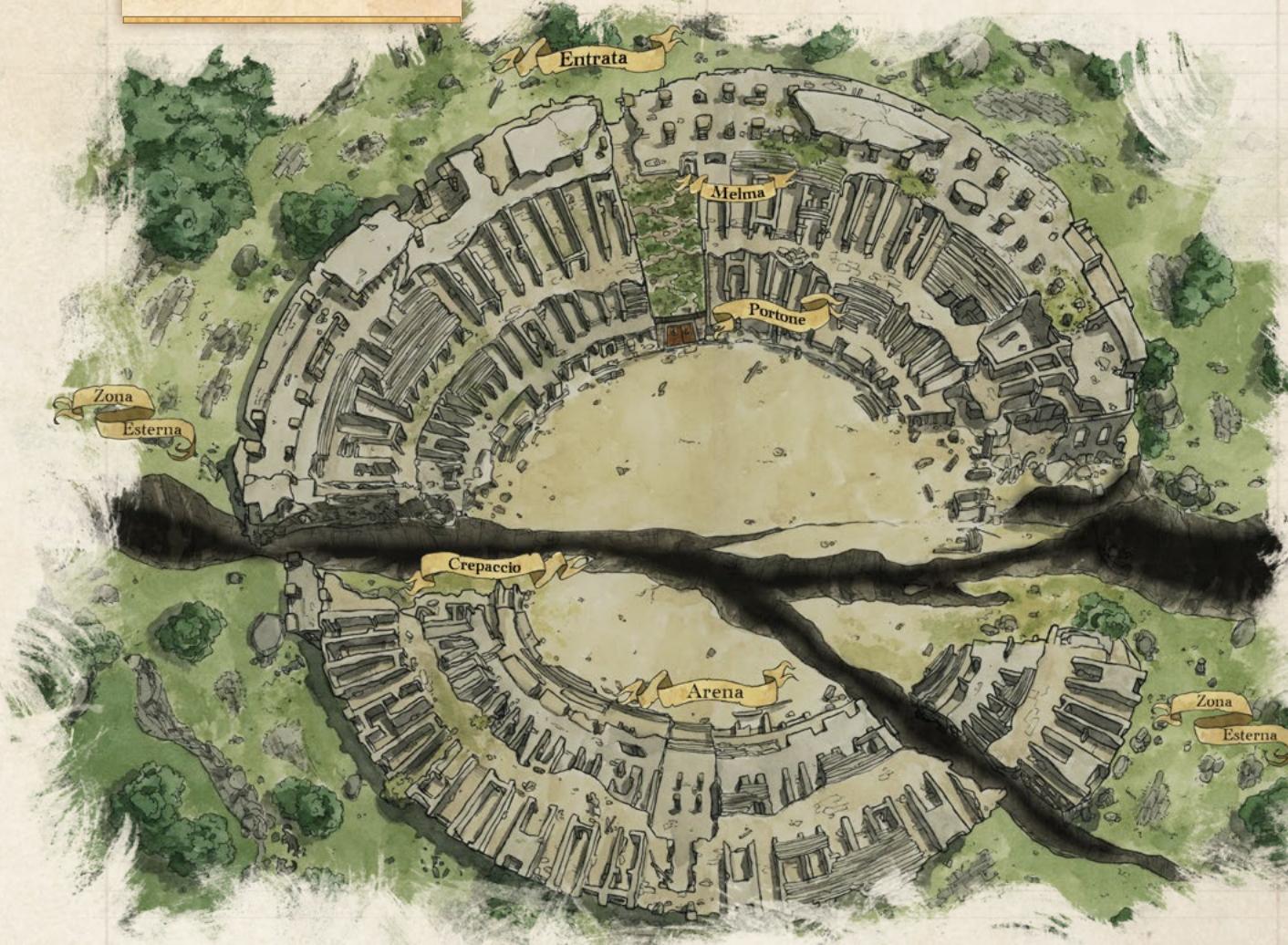
Un personaggio che prova a prendere la chiave non sospettando l'arrivo dello schiaffone, deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 20, altrimenti attiva lo schiaffone di Caracolla: la mano libera gli tira uno schiaffone e la creatura subisce 7 (2d6) danni contundenti. Un personaggio che si aspetta la trappola deve superare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) con CD 15, altrimenti subisce 7 (2d6) danni contundenti.

EPILOGO

Una volta sfuggite agli orrori del Colossario, le canaglie devono decidere il da farsi. Se Fra' Cenere è riuscito a fuggire, possono decidere di dargli la caccia per dirgli cosa pensano di lui dopo che le ha abbandonate lì. Se Fra' Cenere ci ha lasciato la pelle, le canaglie possono tornare a Città del Vaticinio nella speranza di scambiare le informazioni raccolte con qualche gransoldo.

- IL COLOSSARIO -

LIVELLO SUPERIORE





FRA' CENERE

Fra' Cenere è un frate dell'ordine dei Fratelli Ferramentai, alle dirette dipendenze del Patriarca Telesforo. Fabbro di formazione e cacciatore di guli per vocazione si è specializzato nell'esplorazione di necropoli, tumuli e altri luoghi infestati da ogni genere di cadavere ambulante. Proprio durante una

FRA' CENERE

Umanoide Medio (Umano), neutrale buono

Classe Armatura 14 (cuoio borchiatto, scudo)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Abilità Intuizione +5, Medicina +5, Religione +2, Storia +2
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Lingua Ignota, Maccheronico, Volgare
Sfida 4 (1.100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Equipaggiamento Speciale. Fra' Cenere porta con sé una pozione di guarigione maggiore.

Cuore Puro. Fra' Cenere dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stesso.

AZIONI

Multiaattacco. Fra' Cenere effettua due attacchi con la Mazza Chiodata.

Mazza Chiodata. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni contundenti.

Mazza Chiodata Rotante (Ricarica 6). Fra' Cenere fa roteare la mazza chiodata e ogni creatura situata entro 1,5 metri deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13. Se lo fallisce, subisce 7 (1d8 + 3) danni contundenti e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non cade a terra prona.

Recitare il Calendario (1/Giorno). Fra' Cenere aiuta i suoi compagni, e fino a 3 creature amiche situate entro 9 metri da lui dispongono di vantaggio a un tiro a loro scelta effettuato entro la fine del loro prossimo turno.

Incantesimi. Fra' Cenere lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 13):

A volontà: *fiamma sacra, luce, salvare i morenti*
2/giorno ciascuno: *cura ferite (2° livello), individuazione del bene e del male, protezione dal bene e dal male*

di queste missioni Cenere è stato costretto ad amputarsi la mano per liberarsi dal morso di un gulo e per sopravvivere ha dovuto forgiarsi una nuova mano a forma di una mazza chiodata. Con gli anni poi ha perfezionato questa mazza con l'aiuto dei più esperti congegneri di Città del Vaticinio, trasformandola in una micidiale arma rotante.

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni, rinascita, ristorare inferiore, teletrasporto* (solo su se stesso)

AZIONI BONUS

Luce Divina (2/Giorno). Fra' Cenere invoca il potere del Calendario e fa in modo che i suoi attacchi con un'arma da mischia infliggano magicamente 7 (2d6) danni radiosi extra a un bersaglio se lo colpiscono. I danni aumentano a 10 (3d6) se il bersaglio è un non morto. Questo beneficio permane fino alla fine del suo turno.

REAZIONI

Tirare Giù i Santi (3/Giorno). Quando sta per essere colpito da un attacco, Fra' Cenere può "tirare giù un Santo" e sottrarre 3 al tiro per colpire dell'attaccante.

- 125 -

Emanuele Ristoratore (Order #44182128)



Castel sul Monte

Costruita per volontà del celebre re Fregarico II, questa fortezza si erge sulla cima di una collina nel mezzo della campagna d'Ausonia. A renderla inconfondibile è la sua peculiare pianta ottagonale che solleva numerosi quesiti: quale necessità occulta ha spinto re Fregarico a volerla così? Si tratta di un luogo di Fandonia o forse del cancello per un altro Stivale, della botola d'accesso a un gigantesco laboratorio alchemico sotterraneo, o era semplicemente bello così, tutto geometrico e squadrato?

Di certo re Fregarico era un uomo fuori del comune. Animato da una straordinaria passione per le arti e la poesia, l'amore per la caccia e per la conoscenza, seppe raccogliere intorno a sé una corte di poeti tra i più celebrati dell'epoca e di sapienti provenienti da ogni sponda dei Sette Mari e Mezzo. Fu sempre lui a fondare l'antica scuola di sapere di Apollonia, la "Fregarico II", che per secoli fu un faro di conoscenza in tutta Occasia, prima di essere distrutta e rasa al suolo durante la guerra dei Mille Anni. Ma l'opera più straordinaria di Fregarico resta senz'altro questo castello. Sebbene leggenda vuole che non l'abbia mai usato come residenza, non c'è dubbio sul ruolo cruciale che questo luogo svolse negli ultimi anni di vita del re.

Dal nord dell'Alazia alla punta dell'Ausonia, dal profondo dell'Abbrutto fin giù in Abracalabria, tutti conoscono Castel sul Monte ma in pochi vi entrano, spaventati dalle leggende che circolano su di esso, e nessuno ha ancora fatto luce sui suoi segreti. Viaggiando attraverso il Regno è possibile raccogliere scampoli di queste leggende miste a indizi sulla natura del luogo e su che cosa nasconde, ma la verità è che ogni sapiente, saltimbanco e sparaciufole ha la sua opinione, quasi sempre campata in aria. Per averne sempre una pronta il Condottiero può utilizzare l'apposita "Tabella delle Dicerie".

Tabella delle Dicerie - Che cos'è davvero il castello?

d8			
1	Un osservatorio astronomico in cui...	...una confraternita di sacerdoti...	...danza alla luce della luna piena.
2	Un labirinto-prigione in cui...	...un angelo senza nome...	...si ingozza di costole d'agnello.
3	La porta per una terra fatata in cui...	...un capro dalla testa d'uomo...	...recita versi dolcissimi.
4	Una temibile piazza d'armi in cui...	...una ninfa a sei braccia...	...piange per la patria perduta.
5	Una corte congelata in cui...	...un dio-toro senza volto...	...prepara la guerra contro i Frangesi.
6	Un luogo morto e desolato in cui...	...il più anziano guiscardo del mondo...	...vi rivelerà la Verità Finale.
7	Il cancello per un altro Stivale in cui...	...un sinodo di re-poeti del passato...	...dorme un sonno senza sogni.
8	Un empio catalizzatore di energie necromantiche in cui...	...un circolo di crudeli megere mascherate con gusci di madreperla...	...osserva malinconicamente il cielo riflettendo sulla natura passeggera dell'amore.



ESPLORARE IL CASTELLO

Visto da lontano, Castel Sul Monte colpisce per la sua forma simmetrica e regolare. Le otto torri ottagonali, disposte precisamente agli otto angoli, riproducono le proporzioni della pianta a otto lati, e ciascuna torre ha agli angoli otto pilastri ottagonali. A sua volta ciascuno di questi pilastri ha a ogni angolo una decorazione rappresentante un altro ottagono e così via, fino a che l'occhio è in grado di vedere, secondo uno schema che si dice sia stato ideato da un noto architetto del Credo, Fra' Tale.

L'ingresso è dominato dalla statua marmorea di Fregarico II, imponente con la sua altezza di quasi quattro metri. Qui il re è rappresentato nella sua armatura, con una pergamena in una mano e un fiasco nell'altra, mentre sul piedistallo campeggia l'iscrizione "STUPOR MUNDI". Attraverso l'arcata d'ingresso, da secoli priva di portone, si può accedere al cortile interno, stretto tra le alte mura e, se serve dirlo, di pianta ottagonale.

Al centro del cortile spicca un altro piedistallo formato da otto spicchi di otto pietre di colori diversi: rossa, arancione, gialla, verde, blu, indaco, violetta e del normale colore della pietra del castello. Il pavimento del cortile è tutto in pietra, in parte ricoperto negli anni da strati di polvere e terra, ma intorno al piedistallo centrale c'è una piattaforma di pietra rialzata, di 3 metri di raggio. Un'iscrizione corre intorno al piedistallo e recita delle misteriose parole: *"Solo chi giuoca al giuoco del fiasco può viaggiare con me, e con voi rinasco, parapiglia, scatta il giuoco del fiasco!"*.

"Viaggiare con me" è un'espressione letterale, perché in effetti l'intero castello è un dispositivo che permette di viaggiare tra le dimensioni. Viaggiando tra queste dimensioni le canaglie possono ritrovare la lancia di Fregarico, ricostruire la sua armatura e perfino risveglierlo.





BIANCA LANCIA

Arma (lancia), non comune (richiede sintonia)

Una lancia di acciaio candido come la neve, che si dice contenga l'anima dell'ultima moglie di Fregarico, di cui non si è conservato il nome. È composta interamente di metallo ma pesa come una normale lancia con l'asta di legno. Chi la impugna può sentire di quando in quando una voce femminile che recita frammenti di antiche leggende, canzoni e pettegolezzi: è lo spirito dell'ultima moglie di Fregarico II, per sempre intrappolata in quest'arma. Guadagnandosi la fiducia di questo antico spirito si può perfino interrogarlo e ottenerne informazioni utili sulla storia del Regno. L'unica cosa che non dovete chiederle è come si chiama: farlo ha l'effetto di indispettire la voce e di spezzare la sintonia, che dovrà essere stabilita da capo.

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, una volta entrato in sintonia con l'arma, il personaggio dispone di vantaggio alle prove di Intelligenza (Storia).

LE OTTO DIMENSIONI

Per attivare il castello, è necessario avere un fiasco, poggiarlo sdraiato sul piedistallo e farlo girare come l'ago di una bussola (proprio come nel gioco del fiasco a cui giocano i bambini e le bambine per provare a bacarsi). Quando si fa girare il fiasco, il cielo sopra il castello (come del resto tutto il mondo intorno al castello) comincia a girare. Le nuvole ruotano, come il sole, la luna e le stelle. Il cielo cambia vorticosamente colore: rosso, arancione, giallo, verde, blu, indaco, violetto, e alla fine si ferma sullo stesso colore su cui si è fermato il collo del fiasco.

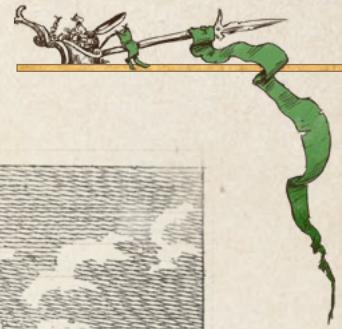
Chiunque si trovi sulla piattaforma che circonda il piedistallo centrale si trova a viaggiare tra le otto dimensioni. Il castello permette di visitare otto diverse dimensioni, identificate dagli otto colori, compresa quella di partenza che corrisponde al colore naturale della pietra. Per determinare il risultato del gioco il Condottiero può usare una vera bottiglia collocata su un foglio diviso in otto quadranti oppure tirare un dado a otto facce. Le canaglie possono spostarsi da una dimensione all'altra a piacimento facendo girare il fiasco. Senza fiasco non si può viaggiare, quindi le canaglie devono far attenzione a non romperlo se non vogliono restare intrappolate in un altro mondo. In tutte e otto le dimensioni lo spazio all'esterno del castello non è rilevante ai fini dell'avventura e per questo, per un motivo o per un altro, non è mai esplorabile.

Rosso (1). Il cielo è rosso. Il castello è completamente nero come un tizzone carbonizzato e il cortile è pieno di cenere. Molte parti sono crollate. Intorno al castello c'è un tappeto di lava che si estende fin dove l'occhio si spinge. In lontananza si sentono cavernosi richiami che non fanno presagire niente di buono. Fa molto caldo. Mentre la cricca si guarda intorno, 1d4 + 1 piccoli elementali del fuoco alati (**mephit del magma**) strisciano fuori dalle macerie e danno battaglia. La loro strategia sarà di presidiare il piedistallo per impedire alle canaglie di ruotare la bottiglia e fuggire.

ARANCIONE (2). Il cielo è arancione. Intorno al castello il paesaggio è un deserto stopposo di terra ocre che si estende a perdita d'occhio.

All'improvviso si alza un forte vento, e una creatura gigantesca va ad appollaiarsi sulle mura come se fossero un trespolo. È così grande che è anche difficile riconoscere che cosa sia: un falco colossale, alto almeno due volte il castello, che torce il collo per fissare le canaglie sotto di lui. Potrebbe inghiottirle come insetti e forse lo farà, se le canaglie non cercano riparo. Resta però la domanda: è il falco a essere gigantesco o le canaglie sono diventate piccolissime?

Il falco fissa gli intrusi e una voce rimbomba nell'aria, o forse solo nelle teste delle canaglie. Con tono trasognato e indifferente comincia a raccontare stralci della storia dell'ultima moglie di Fregarico II, il cui nome si è perso ma il cui spirito venne imprigionato in una lancia bianca.



GIALLO (3). Il cortile, coperto da un tetto di legno, ospita un gigantesco laboratorio alchemico in rovina. Bottiglie e ampolle giacciono in frantumi, alambicchi rovesciati a terra tra gli scheletri contorti di treppiedi e fornelli. All'esterno del castello c'è una selva impenetrabile da cui giungono richiami mostruosi. Studiando i pochi appunti ancora sparpagliati sui tavoli si può dedurre che qui Fregarico conduceva i suoi esperimenti. Ne emerge la figura di Fregarico come di un sapiente curioso e un po' improbabile, ma di animo buono. Non c'è niente di utile in giro a parte due dosi di *cordiale biondino*^{MA}.

VERDE (4). Il castello è invaso dalle piante. Nel cortile c'è lo scheletro di un drago trafitto da una lancia bianca (la *Bianca Lancia*^{AT}). Chi la impugna visualizza lampi della memoria di una donna del passato: vede re Fregarico, un uomo alto e dallo sguardo intelligente, sia in situazioni pubbliche, sia intime. Prova nostalgia e voglia e di rivederlo e si convince che sia possibile riportarlo in vita. Se chi impugna la lancia si concentra e prova a interellarla, può ricevere da una voce di donna istruzioni più precise su come riportare in vita Fregarico, ovvero ricomponendo la sua armatura.

BLU (5). Sotto un cielo blu scuro come il rimpianto, le canaglie si ritrovano proiettate nel passato. Qui ogni cosa avviene al rallentatore, come sott'acqua. All'esterno del castello si erge un muro di nebbia impenetrabile. Davanti agli occhi delle canaglie si svolge una scena: Fregarico, ormai anzianissimo, compone la sua armatura su un sistema di funi tese attraverso il cortile. Dopo di che esegue un rituale, circondato da dodici fanciulli e fanciulle che cantano il mantra "Stupor mundi". All'apice della canzone l'essenza del re viene risucchiata nell'armatura e il corpo si asciuga come un frutto secco. Al termine della visione uno dei fanciulli si avvicina al piedistallo, vi pone un fiasco e lo fa girare: le canaglie tornano automaticamente nella dimensione di partenza.

INDACO (6). Il cielo è di un azzurro intensissimo. Il castello è popolato da decine di uomini e donne che passeggianno declamando versi. Sono i poeti raccolti da Fregarico a corte, intrappolati qui per l'eternità. Sono ottantotto in totale, e continuano a declamare i loro versi per non dimenticare chi sono. Il castello all'esterno appare fluttuare nel mezzo del cielo su una sorta di isola volante. Interrogando i poeti è possibile scoprire dove si trovano le tre parti perdute dell'armatura di Fregarico: al Calciginasio di Bonomia, tra le botteghe del Mercatone e in possesso dell'eremita del Diluvio.

I poeti sono indifesi, quindi le canaglie possono decidere se interrogarli o derubarli, ignorarli o aiutarli. Se vogliono derubarli, ciascun poeta ha con sé 1d20 petecchioni in chincaglieria varia. Se vogliono aiutarli, le canaglie possono riportarli nel mondo "normale" facendoli avvicinare alla piattaforma del fiasco e invitandoli tutti a tenersi per mano. Sulla piattaforma possono trovare posto fino a venti persone se comodamente in piedi, anche il doppio se ammucchiate le une sulle altre.



VIOLETTO (7). Il castello sembra normale, anche se il cortile è deserto. Da un lato all'altro del cortile sono tese delle funi dalle quali pendono varie parti di un'armatura. Se ricomposta, si rivela essere la stessa armatura indossata della statua all'ingresso: è l'armatura di Fregarico II, alla quale mancano l'elmo, i gambali e i guanti.

All'esterno il mondo è immerso in una cupa luce viola e la terra è nera e costellata di tombe come uno sconfinato cimitero a perdita d'occhio. Ciascuna tomba, se profanata, contiene uno **scheletro** che attacca immediatamente chi lo ha disturbato. Per il resto questo spazio è esplorabile ma non contiene niente di utile.

NORMALE (8). Quando il fiasco si ferma sulla pietra del colore del resto del castello, le canaglie hanno l'occasione di tornare al loro mondo.

IL RISVEGLIO DI FREGARICO

Avventurandosi tra le dimensioni, le canaglie possono ritrovare gran parte dell'armatura in cui Fregarico II ha riversato la sua essenza e riportarla nel loro mondo. Per risvegliare Fregarico, però, hanno bisogno dell'armatura completa. Le tre parti mancanti si trovano sparse per il Regno: l'elmo, esposto tra gli scaffali del Calciginasio di Bonomia; i gambali, in vendita su uno dei banchi del Mercatone di Fizzonato; i guanti, in possesso di Ponce l'eremita che vive nel Diluvio (vedi le rispettive schede in questo stesso volume per i dettagli).

Se le canaglie riescono a ricomporre l'armatura, ovunque si trovino le sue parti, **Fregarico II^{AT}** riappare dentro di esse in forma di paragolo. Purtroppo, però, averlo riportato in vita non è necessariamente una buona idea. Il complesso procedimento arcagno che gli ha permesso di ingannare la morte, infatti, lo ha anche reso completamente pazzo. Il magnifico stupore del mondo ora parla per filastrocche senza senso e indovinelli, tra cui ricorre la frase: "Dopo la vita non c'è la morte, ma solo altra vita", e il suo comportamento è del tutto imprevedibile.

Per determinare la reazione di Fregarico al risveglio, il Condottiero può utilizzare questa tabella:

d10	Evento
1	Salta su qualcosa di rialzato e si mette in posa. Se le canaglie gli fanno un buon applauso, elargisce 25 gransoldi.
2	Prova a rapinare le canaglie, senza convenervoli.
3	Chiede indietro la sua lancia (se le canaglie ce l'hanno) oppure dichiara che gliela regala (se non ce l'hanno), dopo di che se ne va.
4	Chiede di unirsi alla cricca.
5	Se ne va senza dare spiegazioni, assolda una banda di briganti e il giorno seguente tende un'imoscata alla cricca.
6	Prova ad assoldare le canaglie per andare a dare una lezione a "quell'arrogante del Patriarca Grimorio", suo avversario in vita e morto da molti secoli.
7	Tende un guanto al cielo e dichiara che aspetterà il ritorno del suo fido falcone.
8	Comincia a recitare poesie simili a visioni. Se le canaglie hanno la pazienza di ascoltarle tutte, al termine ricevono in dono 100 gransoldi.
9	Chiede del vino e si ubriaca gridando: "Per mille patriarchi ammuffiti, è bello essere vivo!".
10	Fissa negli occhi le canaglie, poi si accosta a ciascuna e le sussurra nell'orecchio un consiglio prezioso su come godersi la vita. Il punteggio di caratteristica di Saggezza di ogni canaglia aumenta di 1.





FREGARICO II

FREGARICO II

Non morto Medio (Paragulo), caotico neutrale

Classe Armatura 15 (difesa senza armatura)

Punti Ferita 77 (14d8 + 14)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Tiri Salvezza Des +6, Car +5

Abilità Addestrare Animali +4, Inganno +6, Intrattenere +6, Persuasione +6, Storia +8, Religione +8

Resistenze ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Baccaglio, Draconiano, Maccheronico, Male Parole, Volgare

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

Sangue Fermo. Fregarico è immune alle malattie e non ha bisogno di respirare. Nonostante questo, il riposo, le forme di guarigione e l'abilità Medicina hanno su Fregarico gli stessi benefici che hanno sugli umanoidi ancora in vita.

Difesa Senza Armatura. Finché Fregarico non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.

Esperto Falconiere. Fregarico porta sempre con sé un **falco di sangue** (con questa modifica: è di taglia Minuscola), che è appollaiato su un guanto apposito indossato da Fregarico. Il falco obbedisce ai suoi comandi verbali e lo segue fino alla morte.

AZIONI

Multiattacco. Fregarico effettua tre attacchi con la Spada Affilata o con la Balestra a Mano Ricaricabile.

Spada Affilata. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Balestra a Mano Ricaricabile. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Supercazzola da Battaglia (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Fregarico si esibisce in un discorso di incoraggiamento solenne, del tutto campato in aria e di grandissima efficacia. Ogni creatura amica in grado di udirlo e situata entro 18 metri da lui dispone di vantaggio al suo prossimo tiro per colpire e al suo prossimo tiro salvezza effettuato nel minuto successivo.

Incantesimi. Fregarico lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 14):

A volontà: *luci danzanti, mano magica, prestidigitazione*

2/giorno ciascuno: *charme su persone, cura ferite, eroismo, silenzio*

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni, invisibilità, parlare con gli animali, trama ipnotica*

AZIONI BONUS

Comando. Fregarico può fischiare un comando al suo **falco di sangue**, se quest'ultimo è in grado di udirlo e si trova entro 72 metri da lui. Fregarico può impartire un comando a sua scelta tra i seguenti, che il falco eseguirà nel suo prossimo turno:

- **Avvicinati.** Il falco si muove verso Fregarico seguendo il percorso più breve e diretto, terminando il suo turno se giunge sopra il guanto indossato da Fregarico.
- **Scappa.** Il falco usa il suo turno per allontanarsi da Fregarico il più rapidamente possibile.
- **Attacca.** Il falco usa il suo turno per muoversi e attaccare una creatura scelta da Fregarico.
- **Fermo.** Il falco non si muove e non effettua azioni. Se sta volando, rimane in aria e se deve muoversi per rimanere in aria, vola della distanza minima richiesta per rimanere in aria.

REAZIONI

Stupor Mundi (3/Giorno). Quando Fregarico viene attaccato da una creatura, può cercare di distrarre l'avversario con la sua magnificenza. L'attaccante deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti l'attacco manca e la creatura è affascinata da Fregarico fino all'inizio del suo prossimo turno.



Il Castello di Atranto

LA PIANA DI ATRANTO

Sulla piana dorata di Atranto, dove un mare di grano cresce sotto la sferza del vento, domina un'antica fortezza dalle mura bianche, teatro di mille misteri. Atranto è una città indipendente, molto distante dai centri di potere del Regno, come tutto il resto dell'Ausonia. Affacciata sul mare Zigano, trae il suo sostentamento della pesca, dal commercio e dalla tassazione delle campagne circostanti. I contadini che occupano la piana lottano da sempre per ricavare da questa terra arida e ventosa ciò di cui vivere. Alberi di ulivo, uva, cime di rapa e carciofi, melograni e fichi d'invidia, ma anche aspara-

gi selvatici e cicoria, oltre naturalmente alla segale e al grano moro, sono tra le tante ricchezze che con fatica gli abitanti della piana strappano alla terra.

Il raccolto del grano e quello delle olive sono naturalmente i momenti più importanti dell'anno. Tra questi due momenti, sotto la torrida Luna della Manticora, cade il termine dell'estate e in particolare il giorno di Santo Ronzo. Durante questa notte le porte di Atranto si aprono per lasciare uscire il corteo di Santo Ronzo, una lunga processione di carri carichi di luminarie e di lanterne accese che





attraversa tutta la regione spostandosi di paese in paese. Per dodici giorni il corteo porta la celebrazione della Pizzicheria in tutte le piazze, dove i contadini accorrono dalle campagne per festeggiare ballando l'omonima danza. Per il resto dell'anno, però, le giornate non scorrono così gioiose. Dal castello il corrotto calendarca Frassaniuto, conosciuto da tutti come il Calendarca Infame, domina sulla regione con pugno di ferro, esigendo pesanti tributi.

DENTRO LA CITTÀ

Ancora prima di arrivare in città, le canaglie sentiranno parlare del Calendarca Infame e della sua avidità. Tutti gli abitanti della piana, infatti, sono sottoposti a gabelle tali da far tremare i polsi, e da consegnare sempre in forma di cibo: farina, legumi e soprattutto carne. Merci preziose di cui i villaggi fanno fatica a privarsi, eppure ogni anno le richieste di Frassaniuto diventano più esose. Una volta entrate in città, però, le canaglie si accorgono che anche gli atrantini soffrono la fame. Perfino i soldati e i religiosi di rango più basso sembrano passarsela male, e lo stesso Frassaniuto, se le canaglie dovessero vederlo, è un uomo magro dal volto sofferente. Ma allora dove finisce tutto il cibo?

La cittadina si sviluppa in un reticolato di stradine a ridosso del porto, strette tra due piazze. La prima è Piazza San Viticcio, la piazza d'armi che si trova davanti al torrione che ospita la caserma delle guardie. L'altra invece è Piazza Santo Ronzo, ed equivale al sagrato della Cattedrale dedicata al Santo, un edificio tozzo e squadrato con un grande rosone colorato sulla facciata. Tutto è costruito nella pietra bianca che abbonda da queste parti.

Non mancano bettole e osterie, ma non si fanno bagordi e gozzoviglie. L'atmosfera è greve, diligente, si lavora e si patisce la fame. L'ordine è mantenuto dalle guardie cittadine, al comando del capitano **Minervino^{AT}**, un veterano di guerra tarantolato. Un uomo sulla quarantina, rotto dalla vita, fedele al calendarca. Un uomo d'onore, ma con un animo ribelle e di cuore. Trascorrendo un po' di tempo con i cittadini spaventati si può indurli ad aprirsi per ottenere confidenze che mescolano verità e suggestione.

d10	Voci di strada
1	Sono anni che Frassaniuto non è più calendarca, è stato scomunicato dal Patriarca Telesforo in persona. È arrivato in città il messo patriarciale, cinque anni fa, dopo quella notte di San Nicolone. Frassaniuto si inchinò al messo, accettò la scomunica, ma poi rimase qui come se niente fosse successo.
2	Non è cambiato niente, da cinque anni fa. Frassaniuto continua a fare la giustizia, a chiedere i tributi, tiene perfino la messa. Ogni giorno alla dodicesima campana, nella cattedrale, circondato dai suoi preti. Ma la luce del Padre Terno è altrove...
3	Frassaniuto non è mai stato molto amato, ma almeno sembrava un fedele servitore del Padre Terno. Poi, una notte di San Nicolone, venne fuori che aveva una concubina. Ariglia, la chiamavano, orfana di una contadina, la sua bellezza l'aveva portata ancora giovanissima in un lupanare.
4	Nessuno lo sapeva, ma erano anni che Frassaniuto frequentava la Casa del Piccolo Tramonto, ed è lì che conobbe Ariglia. Se ne innamorò e in segreto la portò con sé al castello. Nessuno lo sapeva, neanche Minervino, solo quel povero disgraziato senza lingua che gli faceva da scendiletto. Ariglia visse un inverno intero nascosta nelle camere di Frassaniuto, fino a quando una notte di San Niccolone tutti la sentirono gridare.
5	Quella notta tutta la città sentì una donna che gridava, come gridano solo le donne che danno alla luce. Frassaniuto fu così pazzo che non fece niente per nasconderlo, ma il Padre Terno fu il primo a sentirlo. In una notte gli tolse l'amante e il figlio, e un mese dopo anche l'anello. Giunse un messo, da Città del Vaticinio, a dire che Frassaniuto non era più servitore del Calendario. La terra, la città, niente più gli apparteneva, ma lui non se n'è mai andato, e ora lo chiamano il Calendarca Infame.
6	Guai a farvi sentire che lo chiamate 'Infame'. Minervino vi strapperà la lingua.
7	Tra tutti quelli, Minervino è l'unico che teme l'ira del Tombolone.
8	Frassaniuto ha accumulato una montagna d'oro, là sotto.
9	Non uscite dopo il tramonto, o incontrerete il fantasma della Vedova Bianca. L'anno scorso ha inseguito una ragazza fino a che la poverina non si è buttata dalla Torre di Mezzana della Cattedrale.
10	Il calendarca non è davvero così magro: è una menzogna, un incantesimo da diabolaccio per nasconderci che si ingozza coi nostri tributi.

COSA È SUCCESSO DAVVERO QUELLA NOTTE DI SAN NICOLONE?

Frassaniuto in verità è un anti-calendarca scellerato, che ha studiato per anni le antiche divinità arcaie e i loro poteri. Quella notte si trovava ad assistere al parto di Ariglia. Avvisato dalla levatrice che avrebbe perso la figlia, Frassaniuto decise di rivolgere un'invocazione a Polpeidone, dio arcaio dei mari, chiedendogli la grazia. Polpeidone acconsentì, ma trasformando il suo dono in una beffa sinistra. Da una parte prese la vita di Ariglia, facendola morire durante il parto. Dall'altra fece in modo che la neonata nascesse sì, ma nel corpo di un mostro marino.

Reso pazzo dal dolore, il calendarca decise di nascondere e proteggere questa figlia mostruosa nelle segrete allaghe del castello, dove ancora oggi è tenuta prigioniera, in una darsena chiusa da sbarre raggiungibile dai sotterranei. Qui Frassaniuto scende ogni primo giorno della settimana per portare, aiutato dai suoi sacrestani incappucciati, il cibo alla sua mostruosa progenie. E proprio a questo servono gli ingenti tributi, a sfamare l'appetito della creatura, che ogni anno diventa più grande e affamata. Niente montagna d'oro dunque, come sostengono alcuni, ma una montagna di denti aguzzi.

Di tutto ciò sono a conoscenza solo gli uomini più fidati di Frassaniuto: il suo servitore muto, il capitano delle guardie Minervino, e una manciata dei fidati sagrestani incappucciati che vivono nella cattedrale. Nessuno di loro tradirà Frassaniuto, se non (forse) Minervino, che nasconde un lato ribelle insito nella sua natura di tarantolato.

Al primo incontro con Minervino, il Condottiero dovrà lasciare un piccolo indizio della bontà d'animo di questo personaggio per instradare le canaglie a cercare il suo aiuto, quando ne sorgerà il bisogno. Questo indizio può andare da un suggerimento più aperto come vedere Minervino che dà un pezzo di pane a un bambino affamato lungo la strada, fino a una più sfuggente contrazione della mascela di fronte a un'ingiustizia.

Oltre alle voci sparse bisbigliate dai cittadini, c'è però un'altra fonte di informazioni: il fantasma di Ariglia, che infesta il castello e la città intera. Ariglia si aggira di notte spaventando i cittadini, gridando e accusandoli di essere servi. Con scaltezza, coraggio o un po' di familiarità nel parlare con i morti, o magari promettendo di vendicarla, una delle canaglie potrà avvicinarla e indurla a raccontare tutta la verità. Ariglia naturalmente è al corrente di tutto, tranne che del tipo di patto che Frassaniuto ha stretto con Polpeidone. Se portata a fidarsi, parlerà anche della figlia tramutata in mostro.



SANDALI DI ATRANTO

Oggetto meraviglioso, comune (richiede sintonia)

Leggeri sandali di cuoio fabbricati dagli artigiani di Atranto. Disponibili in molti colori che non ne alterano le proprietà, sono particolarmente adatti a muoversi con agilità su terreni umidi di vario tipo. Mentre il personaggio indossa queste comode calzature, può spostarsi sui terreni sabbiosi e paludosì come se non fossero terreni difficili. Inoltre, questi sandali tengono i piedi al caldo come farebbero degli stivali.



COME SI ESCE DA QUESTO PASTICCIO?

Una volta scoperta la verità della situazione, le canaglie hanno molti modi di uscirne.

Se tra di loro c'è chi fa parte del Credo, questa canaglia potrebbe decidere di affrontare Frassaniuto per liberare la città dalla sua sinistra influenza, in nome del Patriarca Telesforo. Altrimenti ci si può mettere in azione per fare giustizia, per la montagna d'oro o per semplice spirito d'avventura.

Per affrontare Frassaniuto le canaglie possono infiltrarsi nel castello e arrivare fino alle sue stanze, oppure sostituirsi ai sacrestani approfittando del fatto che vanno spesso in giro incappucciati e agire prima, durante o dopo la messa quotidiana. Il Calendarca Infame può essere assassinato nell'ombra o ucciso pubblicamente. In questo secondo caso solo i sacrestani incappucciati reagiranno senz'altro, attaccando i responsabili. La reazione di Minervino dipende da ciò che è successo fin qui e può andare dalla complicità con le canaglie fino al tentativo di arrestarle o ucciderle. Altre canaglie potrebbero invece decidere di catturare il calendarca e condurlo a Città del Vaticinio per un processo.

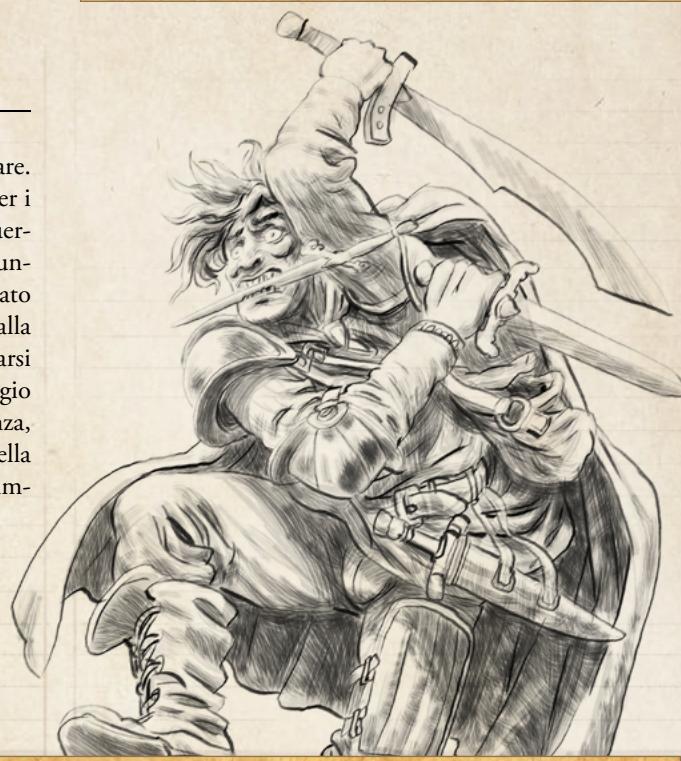
Una soluzione completamente diversa è trovare la strada per le segrete allagate del castello e qui trovare la piscina sotterranea in cui vive il mostro, che si rivela essere un'orca miseria, una creatura immonda con le gambe di donna e il corpo di un gigantesco pesce (usare le statistiche dello **squalo gigante**). Il mostro può essere affrontato (ma con difficoltà, dato che può nascondersi nelle profondità della piscina) oppure liberato per mezzo di un meccanismo che solleva la pesante grata che collega la darsena al mare aperto. Se l'Orca Miseria viene uccisa, Frassaniuto ne è sconvolto e decide di seguire la figlia, gettandosi dalla torre più alta del castello. Se viene liberata, Frassaniuto prende subito il mare con i suoi uomini più fidati e Minervino. Moriranno tutti nella ricerca, tranne Minervino che tornerà naufrago a riferire la battaglia letale con la creatura.

Tolto Frassaniuto dai giochi, Atranto è nel caos. I cittadini si rivolgono a Minervino per avere una guida. Minervino potrebbe chiedere consiglio alle canaglie, oppure rinunciare e tornare alla sua casa sulle colline dei Trolli. Le canaglie stesse potrebbero approfittarne per provare a prendere il comando. Se tra di loro c'è un qualcuno in qualche modo legato al Credo, per fede o per profitto potrebbe decidere di assumere la guida della città in nome del Patriarca Telesforo.



MINERVINO

Minervino è un capitano delle guardie molto particolare. Chi comanda dovrebbe essere un punto di riferimento per i propri uomini, mentre un tarantolato è in genere un guerriero solitario, abituato a isolarsi nella sua estasi per raggiungere la massima efficacia in battaglia. Minervino ha trovato il modo di guidare gli altri seppur facendosi travolgere dalla frenesia del ragno, in un modo molto semplice: lanciarsi nella mischia per primo, offrendo un esempio di coraggio e dedizione. I suoi uomini, ben addestrati in precedenza, sanno cosa fare per seguirlo. Armato della sua scure e della sua scimitarra, Minervino è un avversario pericoloso e imprevedibile che è meglio avere dalla propria parte.



MINERVINO

Umanoide Medio (Umano), neutrale buono

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio borchiatto)

Punti Ferita 60 (8d8 + 24)

Velocità 9 m, volare 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Tiri Salvezza For +6, Cos +5

Abilità Atletica +6, Intimidire +3, Intuizione +3, Percezione +3, Persuasione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 4 (1.100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Esperienza da Vendere. Minervino dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai suoi tiri per l'iniziativa.

Aventato. All'inizio del suo turno, Minervino può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lui dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Capitano delle Guardie. Minervino e ogni creatura alleata in grado di vederlo e situata entro 9 metri da lui, dispone di vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stessa.

AZIONI

Multiaattacco. Minervino effettua un attacco con la Scure Affilata e un attacco con la Scimitarra.

Scure Affilata. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (1d10 + 4) danni taglienti.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni taglienti.

AZIONI BONUS

Incitare gli Alleati (Ricarica Dopo un Riposo Breve o Lungo).

Minervino pronuncia un'arringa bellicosa. Ogni creatura alleata situata entro 9 metri da Minervino e in grado di udirlo, ottiene 8 (2d6 + 1) punti ferita temporanei e dispone di vantaggio ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo di Minervino.

Notte della Tarantola (2/Giorno). Minervino entra in un'estasi provocata dal veleno dell'Atrantola. L'estasi dura per 1 minuto o fino a quando Minervino non è incapacitato. Mentre è in estasi, Minervino ottiene i seguenti benefici:

- Quando Minervino colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma.
- Quando Minervino effettua un attacco in mischia e ottiene un risultato di 1 al tiro per colpire, deve tirare sulla tabella "Danza Selvaggia", consultabile nella sezione del Tarantolato in questo volume, per verificarne gli effetti.
- Minervino ottiene vantaggio alle prove di Destrezza (Acrobazia).
- Minervino è resistente ai danni contundenti, perforanti, taglienti e da veleno.
- Minervino non è in grado di comunicare né di capire alcun tipo di linguaggio.

REAZIONI

Guardia Esperta (Ricarica 5-6). Minervino può imporre svantaggio a un tiro per colpire effettuato contro di lui.

Al centro c'è un'imponente sala, un guardiano silenzioso ricoperto da edera rampicante. All'interno numerosi segni, apice, in una stanza nascosta nel passaggio segreto, siano preziosi artefatti risalenti ai tempi antichi. Dalle finestre strette della torre si gode un panorama mozzafiato che spazia fino alle onde increspate del mare, costellato delle richezze e dei misteri.

Attraversando l'interno della struttura della fortezza, si trova un labirinto di corridoi labirintici e salinare consumati dal tempo. I corridoi conducono a stanze segrete e sale sontuose, le quali sono ornate con affreschi che raccontano storie di battaglie e di eroi.





Il Mercatone del Ladrescamento

Appare come dal nulla, al margine di un paesino o di un villaggio, un accampamento di tende variopinte e pelli sbiadite dal sole, padiglioni e pergole, bancarelle e banconi: è il Mercatone del Ladrescamento, il più grande dei mercati erranti delle Contrade Dimenticate. Originario di questa misteriosa regione del Regno, può capitare che si sposti anche a occidente dalle parti di Forgia o a oriente nell'entroterra di Apollonia, alle pendici settentrionali degli Aspromonti o fin quasi a Borgo Stricchiano: dove che sia, è impossibile prevedere dove farà la sua prossima tappa. Il Mercatone è il luogo perfetto per rivendere la refurtiva di un lavoretto andato bene, o di un lavoretto andato male a qualcun altro. Trovare questo luogo però non è facile: dovrete avventurarvi nelle Contrade Dimenticate e trovare il piccolo borgo di Fizzonato, dove si dice che il Mercatone abbia avuto origine. Lì, provate a chiedere e mettetevi in cerca. Altrimenti, aspettare che sia il Mercatone a trovare voi.

A seconda di dove spunta il Mercatone assume un nome diverso, ma la verità è che dietro quei banchi ci sono sempre gli stessi espositori girovaghi che si spostano da un borgo all'altro in cerca di nuovi polli da spennare. Mercanti che non tornano mai due volte nello stesso luogo, o almeno non tornano fino a quando la gente non si è dimenticata le loro brutte facce. A quel punto si cambiano d'abiti, tingono le tende, invertono l'ordine delle merci e il gioco è fatto: il leggendario Mercatone del Ladrescamento di Fizzonato è pronto a tornare in scena.

Avventuratevi a vostro rischio e pericolo in questo labirinto dalle mura di stoffa a strisce variopinte, di corda e di vimini, pelle di capra e legno tarlato. Una volta entrati sarà difficile orientarvi. Una mano sulla borsa dei soldi, un'altra dietro e una terza avanti per farvi strada nella folla. Tra un banco e l'altro potreste incontrare di tutto: imbonitori e incantatori di lucertole, friggitori e vecchiette che vendono le mandorle tostate, canaglie come voi che cercano di piazzare un po' di refurtiva, mendicanti e teatrini di burattini, giochi da fiera truccati e giostrine fatiscenti, cartomanti e prostitute, profeti girovaghi che declamano inquietanti teorie terrapianiste e sedicenti scienziati che annunciano la fine del mondo, spesso subito prima di annunciare anche un conveniente "fuoritutto" nel loro emporio poco distante.

LA MERCE

Tra banchi e carretti si può trovare ogni genere di merce: nuova, usata o spesso logora, di qualità scadente, infima, o assai di rado accettabile. A servirvi troverete uomini e donne d'ogni razza e credo, provenienza e fortuna, ma tutti accomunati dalla stessa missione: rifilarvi una fregatura dopo l'altra fino a lasciarvi senza un petecchione in tasca. Eppure, anche quelli che sanno a cosa vanno incontro continuano a tentare la sorte, perché tra tanta paccottiglia è sempre possibile trovare una vera occasione. Magari un oggetto prezioso sfuggito alla valutazione del commerciante, oppure qualcosa di buono conservato nel retrobottega per gli intenditori.

Ma la vera opportunità offerta del Mercatone, per tante canaglie, è quella di rivendere la refurtiva. Qui nessuno vi farà domande, e anche le merci che scottano di più possono essere piazzate senza troppi rischi. Certo, nessuno vi coprirà d'oro sonante, e rivendere su questi banchi muffiti e tarlati significa raramente strappare un prezzo onesto. Portare qui oggetti troppo pregiati vuol dire svenderli o peggio ancora attirare l'attenzione di qualche laduncolo intraprendente. Almeno, però, non ci sono guardie cittadine, conestabili o altri elmetti lucidi a mettere il naso in una trattativa onesta e senza macchie.



LA LEGGE

Visitare il Mercatone significa non annoiarsi mai: di giorno potrete assistere a numeri di danza e musica, mentre di notte, se siete fortunati, allo spettacolo di un mangiafuoco o a un accoltellamento. Qui non esiste legge, se non quella del più furbo. La maggior parte delle dispute, che di certo non mancano, vengono risolte con l'antico strumento giuridico del "capannello": sul luogo della contesa si raccoglie una gran folla, tutti dicono contemporaneamente la loro opinione ad alta voce e subito dopo se ne vanno annoiati lasciando i contendenti a sbrigarsela da soli.

Capita ovviamente che ci si meni, altro antichissimo metodo per risolvere le divergenze riguardanti lo stato di una merce. In genere bastano un ceffone o due; ma capita che si vada oltre, come quella volta che, per una serie di equivoci, il Padre Terno stesso dovette scendere a placare la Morte, che aveva preso di mira un macellaio, che a sua volta voleva scannare un bove, che aveva bevuto dell'acqua, che aveva spento un fuoco, che aveva bruciato un bastone, che aveva picchiato un cane, che aveva inseguito un gatto, che aveva mangiato un topo che qualcuno aveva acquistato per due soldi. Nessuno seppe ricostruire di chi fosse il topo, ma di certo avevano tutti perso un po' troppo la calma.

Estate o inverno, il Mercatone non chiude mai ed è sempre possibile fare affari. Se qualcuno abbassa la tenda, non si tratta mai di chiusure prolungate: si appende il cartello "torno tra cinque minuti", si torna (non sempre dopo cinque minuti), si toglie e si ricomincia. Giorno e notte fino a quando, guidati da un istinto infallibile, i bottegai capiscono di aver spremuto i gonzi del luogo e uno dopo l'altro smontano la baracca, legano bene il carro e si rimettono in marcia. Appuntamento di lì a due o tre giorni in uno spiazzo ai margini di un'altra malcapitata città.

PACCOTTIGLIA DI SANTA PATACCA

Tra viuzze e piazze di città dello Sinistro Stivale si è soliti vedere bancarelle di presunti miracolari piene di gingilli disposti alla rinfusa. Si tratta della *Paccottiglia di Santa Patacca^{AT}*, protettrice di falsari e contraffattori. La suddetta paccottiglia ha innumerevoli forme come medagliette, iconcine, statuette, spille, collane, monete e altra chincaglieria, tutti oggetti che imitano mercanzia pregiata, di scarsissimo valore materiale. Chi la vende però è pronto a giurare che si tratti di imitazioni benedette da Santa Patacca, originali pezzi di paccottiglia della Santa, e cosa volete rispondere? Solo se è falsa è autentica, e solo se è autentica è falsa. Ne consegue che, una volta fatto l'acquisto, non si può restituire la paccottiglia o essere rimborsati. C'è solo da sperare che sia una vera patacca.



PACCOTTIGLIA DI SANTA PATACCA

Oggetto comune

Costo: 5 petecchioni

Nel momento in cui un pezzo di paccottiglia viene acquistato, che sia un'iconcina, una collanetta, una moneta o una qualsiasi altra chincaglieria, il giocatore tira un d100.

- Risultato dispari: Patacone. L'oggetto è un qualsiasi falso privo di valore.
- Risultato pari: Vera Patacca. L'oggetto è benedetto da Santa Patacca. Può essere usato come simbolo sacro o focus arcano e finché il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +1 alle prove di Intelligenza (Arcano).
- Effetti particolari, indipendenti dal fatto che il risultato sia pari o dispari, si applicano se il risultato è 1, 98, 99 o 100.
- -1: Malapatacca. L'oggetto è stato maledetto da qualche iettatore, malacoda o brutta stregaccia e la sua maledizione si trasmette al personaggio quando ci entra in contatto. È privo di valore o di un potere positivo. Finché è maledetto, il malcapitato non vorrà mai liberarsene. Finché è in suo possesso, il personaggio subisce svantaggio alle prove di Intelligenza. Per liberarsene e rimuovere la maledizione è necessario che il personaggio sia bersagliato da un incantesimo *rimuovi maledizione* o da una magia analoga o che effettui altre prove a discrezione del Condottiero.
- 98-99: Verissima Patacca. L'oggetto è molto caro a Santa Patacca. Può essere usato come simbolo sacro o focus arcano e finché il personaggio lo impugna, ottiene un bonus di +2 alle prove di Intelligenza (Arcano).
- 100: Suprema Patacca di Santa Patacca. L'oggetto è una rarissima reliquia contraffatta dalla Santa in persona. Può essere usato come simbolo sacro o focus arcano e finché il personaggio lo impugna, fornisce un bonus di +5 alle prove di Intelligenza (Arcano). Inoltre, quando il personaggio impugna la reliquia, è in grado di lanciare l'incantesimo *benedizione* una volta e recuperare la capacità di farlo quando completa un riposo breve o lungo.



Cose da fare nel Mercatone

- 1 Dopo l'ultimo lavoretto, avete tre botti di prezioso olio extra-vortice da piazzare. Rivenderlo a Forgia sarebbe impossibile, perché tutti saprebbero che l'avete rubato dai contadini del Barone di Selciatino, e quindi non vi resta che tentare il Mercatone. Dopo una settimana di ricerche, vi sembra di avvistarlo oltre l'ansa di un torrente...
- 2 La nipote del calendarca Leofrasto di Fioraccia è fuggita di casa per unirsi alla compagnia di Mastro Manaccia, un gruppo di guitti girovaghi che si dice viaggi spesso col Mercatone. Per 30 petecchioni avete l'incarico di trovare i guitti, pestarli a sangue e riportare a casa la nipote di Leofrasto.
- 3 Mentre siete in viaggio in cerca di un luogo dove dormire, vi imbattete in quello che sembra proprio essere il leggendario Mercatone del Ladrescamento di Fizzonato. Purtroppo per voi l'unico a offrire alloggio è un certo Castagnazzo, un selvatico la cui tenda già da lontano emana un forte odore di capra.
- 4 Un misterioso personaggio incappucciato vi offre 10 petecchioni per entrare nel Mercatone e portargli un'informazione precisa: in quale delle tante tende si nasconde un misterioso forestiero proveniente dalla lontana Dispersia?
- 5 Tra i banchi trovate i gambali dell'armatura di Re Fregarico II. Vengono però spacciati come gambali di Barnaccio Latte-fiele, chiunque egli sia, e costano 10 gransoldi. Se si venisse a sapere che sono appartenuti a Fregarico, d'altro canto, ne costerebbero 100. Come dimostrare che non sono appartenuti a Barnaccio per far scendere il prezzo, ma senza destare sospetti sulla loro vera origine?
- 6 Il notaro Pomponio De Benedictis è stato derubato di una statua raffigurante un puttino a cavallo di un bavalischio che pesa come un uomo adulto e vale 18 gransoldi. Non avete dubbi: per rivendere un pezzo così riconoscibile i ladri andranno dritti al Mercatone.
- 7 Per il matrimonio del Baroncino Freschildo Scottaveli da Sempigallia è previsto un festeggiamento con spettacolari fuochi d'artificio. Ma chi deve procurare i fuochi? Voi. Si dice che un bottegaio del Mercatone li faccia arrivare direttamente lungo la Via della Sera...
- 8 Un piano semplice semplice: trovare il Mercatone, fingersi bottegai e unirsi alla carovana, recitare la parte per un paio di giorni e poi una notte derubare tutti e fuggire... Che cosa potrebbe mai andare storto?





L'isola di Fischia

Poco lontano dalla costa di Volturnia si staglia l'isola di Fischia, gemma verde del mar di Zaffiro, con le pendici boscose del Monte Montagnone che la domina dall'alto. All'ombra delle sue pinete secolari sorse Pinetusa, la prima colonia arcaia dello Stivale, precedente di secoli alla fondazione di Plutonia. È da qui che i coloni arcai partirono per dedicarsi alla fondazione di Apollonia e all'espansione settentriionale della grande area chiamata Magna Arcaia.

“Il banco vince sempre”

- TOTANO CHITARRELLA -

L'isola di Fischia è di origine vulcanica e lo si può facilmente constatare visitando i crateri spenti o bagnandosi nelle ribollenti acque termali. Grazie al suo clima mite, alla terra fertile e alle acque tranquille e trasparenti, Fischia è considerata una delle migliori mete di sbracco di tutto lo Stivale. Qualsiasi cricca che abbia portato a termine un ricco lavoretto e voglia sperperare bene i suoi petecchioni troverà su queste sponde tutto ciò che può desiderare: dai vini freschi della Tenuta Biancostella alle bettole di gioco di Casaspicciola, dalle pipe truccate di Svacco Ameno alle ottime carote di Buonacarota.

PORTO DI FISCHIA

Il luogo dove approdano le navi e vengono accolti i visitatori. Qui è possibile trovare ogni cosa, dal cibo al vino, in una variante più scadente e al doppio del prezzo rispetto al resto dell'isola. Proprio di fronte ai moli, sotto un pergolato di limoni, troverete anche una folla di isolani con le loro portantine, pronti a scarrozzarvi in giro per l'isola in cambio di una quantità esorbitante di petecchioni.

CASTELLO SBRAGONESE

Una fortezza imprendibile costruita su una collina circondata su ogni lato dall'acqua e collegata alla terraferma solo da un sottile ponte murato. In tempo di guerra rappresenta la principale (e unica) fortificazione dell'isola, mentre in tempo di pace diventa un ostello per i visitatori più abbienti, l'esclusivo “Sbraco Sbragonese”. Dieci petecchioni a persona, per una notte, vista sul mare e giardino privato.

TENUTA BIANCOSTELLA

Questa masseria nascosta da faggi e castagni occupa il crinale sud-occidentale del Monte Montagnone, ed è rinomata per le sue uve bianche. Il vino Biancostella che vi si produce è tra i più apprezzati di tutta Volturnia e si beve raffreddato nel ghiaccio alla maniera degli imperatori draconiani. Un giorno di bagordi trascorso qui costa 5 monete d'argento a canaglia e concede vantaggio alle prove di Carisma (Intrattenere) e Carisma (Persuasione) per i 7 giorni successivi.



CARTA DRACONIANA

Un promontorio disabitato, dove nell'antichità sorgeva la villa dell'imperatore Biterio, famoso per la sua svagatezza. Tra uno sbraco e l'altro i visitatori più intraprendenti possono spingersi fin qui per esplorare le rovine, ma meglio se con il sole alto. Si dice che di notte si possa ancora incontrare il fantasma di Biterio che vaga tra gli alberi cercando la strada di casa.

TERME DI CAVACUPA

Dall'esterno poco più di una fessura nel terreno, nasconde uno stabilimento termale per cui è difficile scegliere tra gli aggettivi "rinomato" e "famigerato". L'attività, interamente sotterranea, è portata avanti dai Codamara, famiglia di mallebranchi proveniente dal lontano Disoriente. Si, si dice che qui si possano ricevere i massaggi migliori del Regno; ma in effetti, pochissimi sono tornati in superficie a raccontarlo. Ciò nonostante, se il servizio è davvero all'altezza delle voci, forse vale la pena rischiare.

BUONACAROTA

Nei pressi della cima del Monte Montagnone è sorta negli ultimi anni una colonia di bieconigli altomanni disertori.

Sfuggiti alle tante guerre dello Imperatore hanno deciso di venire qui a coltivare carote, correre tra i prati ed essere felici. Non amano i visitatori ma sono disposti a vendere, a prezzi esorbitanti, le loro carote, che in effetti sono buonissime. Una di queste carote conferisce a chi la mangia vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) per le successive 24 ore; se conservata deperisce come una normale carota.

ISOLOTTO DI QUINT'ANGELO

Su un isolotto a un tiro di sasso dalla costa è stato costruito il Convento dell'arcangelo Uculele, il quinto della Cinquina. La serenità di questo luogo sacro, unita al pacifico scroscio delle onde sugli scogli, rendono Quint'Angelo il posto più tranquillo dell'isola, ideale per i visitatori che preferiscono uno sbraco più spirituale. Ce ne sono, nonostante tutto. Per tutti gli altri invece i frati del convento possono preparare, in cambio di una piccola offerta, i migliori cibi che l'isola ha da offrire. L'abbacchio all'uculelista si scioglie in bocca. Un giorno di bagordi trascorso qui costa 12 petecchioni a canaglia e concede vantaggio ai tiri salvezza su Costituzione per i 7 giorni successivi.

Tre stelle sulla Guida Micaelica e due gambali sulla guida del Gambale Rotto.



GIARDINI POLPEIDON

I più grandi giardini termali dell'isola. Tra vasche d'acqua calda e bollente, effluvi sulfurei e alghe ricostituenti, uno o due giorni trascorsi qui possono rimettere in sesto anche la canaglia più malandata. Certo, non tutti riescono a rilassarsi all'ombra della colossale statua dell'antica divinità dei mari con la sua mostruosa faccia tentacolata, ma un giorno di riposo trascorso qui concede vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e Saggezza (Sopravvivenza) per i 7 giorni successivi. Il costo è di 6 monete d'argento a canaglia.

SPIAGGIA DEI SIDONI

Tristemente nota per le razzie dei pirati sidoni nei secoli trascorsi, da qualche anno sembra che la Spiaggia sia diventata un posto tranquillo dove si può passeggiare, riflettere, comporre poesie, fare l'amore e tutte le altre cose che si fanno su una spiaggia durante lo sbracco. Magari anche inciampare in un cranio spaccato, nell'elsa arrugginita di una scimitarra o in qualche gioiello caduto ai razziatori.

BUSSOLOTTO DI FERRO

Nel fitto della foresta che domina l'entroterra dell'isola, gli esploratori più abili possono trovare il sentiero per questa strana costruzione. Un bussolotto alto più di dieci piedi, costruito in un metallo misterioso, che nei secoli non è mai stato intaccato da pioggia e salsedine. Forse il retaggio perduto di un antico culto paleo-tombolonomico ormai scomparso.

SVACCO AMENO

Un piccolo villaggio di pescatori che guarda al mare aperto, Svacco Ameno non sarebbe neanche sulle carte se non fosse per il suo famoso Fungo: uno scoglio delle dimensioni di una piccola torre, con un tozzo stelo e un grande cappello di pietra, sotto il quale crescono delle speciali alghe. Asciugate, tritate e bruciate in una pipa, queste danno a chi le fuma visioni straordinarie di luoghi e vite sconosciute.

CASASPICCIOLA

Il centro locale dell'azzardo, qui si può giocare a qualsiasi cosa: Minchiate, Botte alla Botte, Dadi e la specialità del posto: il Tresseppie, un gioco che utilizza il mazzo di minchiate da quaranta carte, riservato ai giocatori più incalliti. Le migliori bische sono gestite dalla comunità di colapsici locali, da cui il detto: il banco vince sempre.

Cose da fare a Fischia

- 1 Mentre visitano la Tenuta Biancostella, le canaglie incontrano il fantasma dell'imperatore Biterio che si è perso e vorrebbe tornare a casa. In cambio offre ogni genere di tesori: spade, armature, cavalli... La vera domanda è: saranno veri, o fantasmatici quanto il loro proprietario?
- 2 I bieconigli di Buonacarota hanno messo insieme una dignitosa ricompensa per salvare cinque cuccioli che si sono avventurati nella grotta di Cavacupa. Chi sarà abbastanza sconsiderato da accettare?
- 3 Ottime notizie: un ricco nobile torrigiano alloggia nell'attico dell'ostello Sbraco Sbragonese. Si dice che il nobile porti con sé gioielli e pellicce che valgono centinaia di gransoldi, ma come arrivare fino all'attico? Si parla già di scalare le mura a strapiombo sul mare...
- 4 Un visitatore sidone è giunto qui da Costantinopoli per ritrovare un cimelio di famiglia, ma non riuscendoci decide di assoldare le canaglie. Un medaglione grande come un biscotto in mezzo a due miglia di sabbia della Spiaggia dei Sidoni. Facile, no?
- 5 Un danaroso visitatore altomanno vuol essere accompagnato al Bussolotto di Ferro. Lungo la visita, però, una cricca di canaglie proverà a rapinarlo e i nostri dovranno decidere da che parte stare. Una situazione in cui si sono trovati tante volte, ma mai al cospetto di questo antico Bussolotto.
- 6 È appena sbarcato sull'isola un misterioso straniero: si fa chiamare Buongioco ed è un angelicato con la passione per il gioco. Offre una dignitosa provvigione a chi si offrirà di scortarlo a Casaspicciola per scommettere ai tavoli di Tresseppie.
- 7 Una cricca rivale sfida i nostri a godere di tutte e sei le dolcezze di Fischia in un giorno solo: mangiare a Quint'Angelo, bere a Biancastella, fumare a Svacco Ameno, rilassarsi ai giardini Polpeidon, giocare a Casaspicciola, e infine dormire allo Sbraco Sbragonese, dall'alba al tramonto. Riusciranno a sopravvivere, ma soprattutto: avranno modo di pagare tutto?
- 8 Durante una serata di bagordi a Svacco Ameno, dopo aver fumato le alghe del Fungo, tutte le canaglie del gruppo hanno la stessa visione: un gigantesco uomo con una vongola al posto del volto che emerge dalle acque e comincia a urinare sulle case del porto.



UN LAVORETTO DELLA MASSIMA IMPORTANZA (OVVERO LE STREGACCE TRICOLORI)

Se durante la loro permanenza sull'isola le canaglie si fanno notare per le loro capacità, vengono avvicinate dal conestabile dell'isola in persona, che ha da offrire un lavoro della massima importanza. La secolare profezia del frate Meloncello parla di un nemico nascosto nelle profondità del mare che aspetta di attaccare l'isola, e da alcuni segnali sembra che il momento dell'attacco sia prossimo. La profezia è vaga sull'identità del nemico, ma molto precisa su chi dovrà affrontarlo: le Stregacce Tricolori, ovvero Zuanicca di Tasinnanta, Salatina delle Isole dei Venti e Amalia del Versuvio, le tre maghe che vegliano sul Mar di Zaffiro.

In cambio di 50 gransoldi, raccolti tra i facoltosi dell'isola, le canaglie dovranno far visita alle tre streghe e convincerle a recarsi in tutta fretta a Fischia per difenderla. Gran parte della difficoltà della missione è nel viaggio. Delle tre streghe, Salatina e Zuanicca sono maghe con un senso di responsabilità verso il Mar di Zaffiro e quindi possono essere convinte con le giuste argomentazioni. Amalia invece, di indole crudele ed egoista, tende a rifiutare, facendo però intendere che, se le altre due accettassero, lei finirebbe con lo scomodarsi. E in effetti, se visitata per ultima, e sapendo che le altre due hanno già accettato, anche lei finisce per unirsi all'impresa: salta sulla sua scopa volante e parte verso Fischia senza aspettare.

Le canaglie sono costrette a ritornare sull'isola con i propri mezzi, e questo ritardo fa sì che giungano a destinazione già nel mezzo dell'ultimo atto di questa vicenda: giusto in tempo per assistere, nel porto di Fischia, alla conclusione di un complesso sabba streghesco che culmina in una fumata tricolore che sale in cielo, effettua alcune spettacolari evoluzioni e poi si abbatte sulla costa proprio mentre il misterioso nemico sta strisciando fuori dagli abissi. La minaccia è sventata, l'isola si scatena in una grande festa in onore delle tre streghe e i 50 gransoldi vengono pagati senza esitazioni.

Chi fosse il nemico nessuno è riuscito a vederlo, ma sulla bocca di molti circola il nome del dio Polpeidone.

Per i dettagli su dove trovare le tre streghe e per le loro caratteristiche, vedi le schede del Nuragone, delle Isole dei Venti e del Versuvio.

ADEONA

Adeona la Fischitana è la morgante a capo della nave *Adeona*, ed è l'unica piratessa ad aver chiamato la sua nave come se stessa. Comanda una ciurma di cinquanta pirati, tutti rigorosamente arruolati tra Fischia, Sprucida e Capricci, e tutti rigorosamente brutti, sporchi e a stento capaci di esprimersi in volgare. Venire assaltati dall'*Adeona* significa quasi sicuramente perdere ogni bene, subire brutalità di vario tipo e forse anche essere squartati. Sono tante le leggende che ruotano intorno a questa piratessa, come quella secondo cui da giovane sarebbe riuscita ad affondare la *Bella Locadia*, il galeone del suo acerrimo rivale, Capitan Lombrico. Ma c'è anche chi giura che Adeona sarebbe riuscita ad abbordare e rapinare nientepopodimeno che Agnese Pollo, indomita esploratrice dei Sette Mari e Mezzo e figlia di Marco.

In battaglia Adeona guida dalla prima linea, dove la si può veder brandire il suo terrificante *squartavajasse*^{AT} con il quale arpiona i nemici, li sbudella e poi li getta in acqua. Anche nella mischia più trucida non ha paura di nessun avversario, anche perché c'è sempre un membro della sua ciurma pronto a intercettare, più o meno volontariamente, i colpi a lei rivolti.





ADEONA

Umanoide Medio (Morgante), caotico neutrale

Classe Armatura 16 (difesa isolana)

Punti Ferita 68 (8d8 + 32)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)

Tiri Salvezza For +5, Cos +6

Abilità Acrobazia +4, Atletica +7, Furtività +4, Inganno +5, Intuizione +3, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 4 (1.100 PE) **Bonus di Competenza:** +2

Equipaggiamento Speciale. Adeona impugna uno squartavajasse.

Difesa Isolana. Finché Adeona non indossa alcuna armatura e non impugna alcuno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Costituzione.

Avventata. All'inizio del suo turno, Adeona può ottenere vantaggio a tutti i tiri per colpire con le armi da mischia che effettua in quel turno, ma i tiri per colpire contro di lei dispongono di vantaggio fino all'inizio del suo turno successivo.

Sangue Vulcanico. Quando Adeona riduce a 0 i punti ferita di una creatura, Adeona ottiene 10 punti ferita temporanei.

Impavidità. Adeona dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stessa.

Bruta. Quando Adeona colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

Pirata Nata. Adeona dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione o Sopravvivenza) effettuate per evitare di perdersi in mare.

AZIONI

Multiaattacco. Adeona effettua due attacchi con lo Squartavajasse o con l'Ascia.

Squartavajasse. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Inoltre, quando Adeona attacca una creatura e ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio è assordato fino all'inizio del turno successivo di Adeona ed è afferrato (CD 13 per sfuggire), se Adeona non sta

già afferrando un'altra creatura; inoltre il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13, altrimenti è anche incapacitato fino all'inizio del turno successivo di Adeona. Finché Adeona afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce 5 (1d10) danni perforanti all'inizio di ogni suo turno.

Ascia. 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: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, Adeona può pronunciare un comando sferzante o un avvertimento ogni volta che una creatura alleata situata entro 9 metri da lei e che ella sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, una prova di caratteristica o un tiro salvezza. La creatura, se è in grado di udire Adeona, può aggiungere un d4 al suo tiro. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se Adeona è incapacitata.

Aspetto Terrificante (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Ogni creatura a scelta di Adeona situata entro 9 metri da essa e che sia consapevole della sua presenza deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ogni suo turno, e se lo supera, l'effetto per lei termina.

REAZIONI

Ciurma, a Me! Quando una creatura che Adeona è in grado di vedere la bersaglia con un attacco, Adeona sceglie un altro **pirata** AT entro 1,5 metri da lei e lo afferra con l'uncino dello squartavajasse. Adeona e il pirata si scambiano di posto e il pirata scelto diventa il bersaglio dell'attacco. Adeona non può usare questa reazione, se sta già afferrando un'altra creatura.



PIRATA

Umanoide Medio (qualsiasi razza), generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

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

Abilità Acrobazia +4, Atletica +2, Furtività +4, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Volgare

Sfida 1/4 (50 PE)

Bonus di Competenza: +2

Impavido. Un pirata dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di spaventato su se stesso.

Bruto. Quando il pirata colpisce con un'arma da mischia, l'attacco infligge un dado extra del tipo di danno dell'arma (già incluso nell'attacco).

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

AZIONI

Spada Arrugginita. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Dardo. Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.



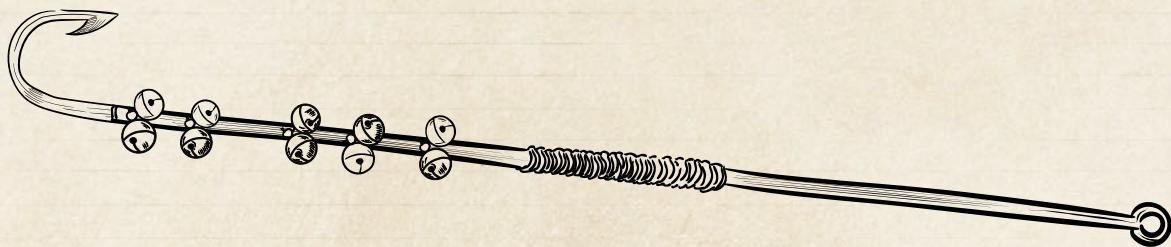


SQUARTAVAJASSE

Arma (scetavajasse), rara

Adeona impugna un'arma fabbricata su misura per lei. Lo *squartavajasse* è uno speciale scetavajasse. Quindi, oltre ad essere un lungo bastone al quale sono fissati diversi sonagli, termina con un grande uncino. In combattimento i sonagli vengono usati per assordare i nemici, mentre l'uncino li abbranca e li squarta.

Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni effettuati con quest'arma magica. Inoltre, quando il personaggio attacca una creatura e ottiene 20 al tiro per colpire, oltre a subire i normali effetti della scetavajasse, il bersaglio viene agganciato dal grosso uncino posto alla fine di quest'arma ed è afferrato (la CD per sfuggire è pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza del personaggio), se il personaggio non sta già afferrando un'altra creatura. Finché il personaggio afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e subisce 5 (1d10) danni perforanti all'inizio di ogni suo turno.



ARMI SPECIALI

Le armi che fanno uso di regole speciali sono descritte di seguito.

Scetavajasse. È l'arma tipica fischitana: composta da un lungo bastone con dei rumorosissimi sonagli grazie ai quali un colpo ben assestato, oltre che ferire, può anche assordare. Quando il personaggio attacca una creatura e ottiene 20 al tiro per colpire, il bersaglio è assordato fino all'inizio del turno successivo del personaggio, e deve superare un tiro salvezza su Forza (CD pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza del personaggio), altrimenti è incapacitato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Scetavajasse(Arma da Mischia Semplice)

Nome	Costo	Danni	Peso	Proprietà
Scetavajasse	10 mo	1d8 contundenti	3 kg	Due Mani, Pesante, Speciale







Il Versuvio

Di fronte ad Apollonia svetta il Versuvio, un antichissimo vulcano che alterna lunghi secoli di riposo durante i quali nutre la terra, rendendola straordinariamente fertile, a brevi giorni in cui versa fumo, lava, cenere e lapilli sulle proprie pendici, trasformandole in un inferno a cielo aperto. Al giorno d'oggi il Versuvio è sopito da più di un secolo, e i suoi fianchi scoscesi sono coperti da boschi rigogliosi che nascondono e aiutano a dimenticare la sua natura infuocata.

Il vulcano ha tanti nomi: fin dai tempi dei draconiani è chiamato Versuvio, per la sua capacità di riversare fuoco e morte sulle terre circostanti, ma al giorno d'oggi quasi tutti hanno dimenticato l'origine di questo nome. Dopo tanto riposo, molti abitanti della zona ignorano perfino che si tratti di un vulcano e hanno cominciato a chiamarlo semplicemente "La Montagna". Altri di indole più ansiosa lo chiamano invece "Monte Insomma", a causa di uno scambio ricorrente che vede qualcuno chiedere come appaia "La Montagna" e qualcun altro rispondere: "Insomma...".

LUOGHI NOTEVOLI:

BOCCA DEL VULCANO

Il confine della caldera, il nero crinale oltre il quale ci si affaccia sulla perdizione. Il Versuvio sarà anche sopito, ma all'interno della sua bocca è meglio non avventurarsi. L'aria diventa calda come quella di una fornace, le pietre così roventi che neanche gli stivali più resistenti basterebbero a camminarvi. Senza un'adeguata protezione magica è impossibile scendere da queste parti, e senza una guida è anche inutile. Solo pochi malebranche, infatti, sanno trovare l'imboccatura dello stretto budello che da quassù, si dice, conduce fin nel cuore del regno di Lucifugo...

VILLE SFARZOSE

In questa opulente ville di marmo e oro vivono i più ricchi capibanda dell'Onorata Società, circondati da sgherri, mute di cani feroci e concubine. Le canaglie che non vogliono guai se ne tengono alla larga, ma può capitare di essere "invitati" qui per discutere di qualche situazione particolarmente delicata.

FUNICOVIA IMPERIALE

Un congegno che permette di salire in una zona altrimenti inaccessibile del cono del vulcano per mezzo di due cabine di legno appese a delle resistentissime funi incantate. La Funicovia venne costruita in età imperiale sfruttando la più avanzata congregneria draconiana assistita da alcuni interventi arcagni, e ancora oggi è miracolosamente in funzione. A fare da custodi e manovratori sono due anziani fratelli malebranche chiamati Nasone e Capasecca. Gentili e disponibili con i viaggiatori, ma feroci con chi anche solo parla di danneggiare il loro gioiello.

VALLE DELL'INFERNO

Una colata di pietra nera che dalla bocca del Versuvio scende verso il mare. Sebbene si sia formata durante un'eruzione risalente a più di un millennio fa, è ancora calda e in alcuni punti emette vapori nefitici e si dice che si possa cuocere un uovo solo appoggian-dovelò sopra. In cima al monte, dalla pietra affiora una vena di metallo a cielo aperto di origine misteriosa. Si tratta di un materiale rarissimo, residuo d'Inferno, chiamato infernite. Un personaggio che riesce a raccogliere 1 kg di infernite (cosa per niente facile) può pagare un fabbro esperto per rendere di infernite una singola arma non magica fatta di metallo, oppure dieci munizioni, al costo di 10 monete d'argento. Un'arma o delle munizioni di infernite diventano magiche e ottengono la seguente proprietà:

Infernite. Quando il personaggio colpisce un celestiale con quest'arma magica, il celestiale subisce 1d8 danni extra del tipo inflitto dall'arma.

Per arrivare qui non solo si deve scalare la montagna e rischiare di arroventarsi, ma bisogna anche vedersela con la strega **Amalia^{AT}**.

CASA DI AMALIA

La casa della strega **Amalia^{AT}**, la spigolosa guardiana di questa zona.

PLUMBEI

Antiche rovine di un insediamento risalente al primo secolo della dominazione platonica, un luogo infestato dove non si reca più nessuno. Durante il periodo draconiano qui si era formata una delle più ricche città dell'epoca, ma proprio all'apice della potenza dell'Impero un'eruzione improvvisa ricoprì di cenere incandescente l'intera città, facendo strage dei suoi abitanti. Tale fu il terrore dei Plumbeiani intrappolati che ancora oggi chi si avventura nei paraggi può sentire l'eco delle loro grida. I pochi che si sono spinti fin dentro le rovine non sono mai più tornati, e c'è chi ha giurato di averli visti trascinati sottoterra da bianche mani fatte di cenere.

CASA DEL FAUNO

Casa del fauno pittore Raffaelitto, famoso per i suoi piccoli quadretti rappresentanti idilliache scene del Versuvio noti come "cartoline del fauno". Le cartoline di Raffaelitto, se comprate dall'autore stesso, costano 6d6 petecchioni a seconda della qualità del dipinto, ma possono essere vendute ai ricchi di Tarantasia o di Vortiga per una cifra cinque volte superiore, o a quelli di Altomagna e Frangia per una cifra anche dieci volte superiore. Se davanti al vulcano c'è anche un pino, il prezzo della cartolina raddoppia.

OSSERVATORIO

Antica torre d'osservazione d'origine draconiana, utilizzata poi anche nel corso della Guerra dei Mille Anni dalle guarnigioni dei Caraffa di Rosso alla Spina o da chi altro presidiava la zona. Dalla sua posizione privilegiata è possibile tenere

sotto controllo le acque del Mar di Zaffiro da Salernia a Deformia. Al momento è abbandonato e può essere utilizzato per dormire con un tetto sulla testa, con il rischio di incontrare una delle tante bande con questa stessa abitudine.

SANTA ANESTESIA

Monastero di recente fondazione dedicato alla Santa di menare Anestesia, detta Nestuccia. I suoi monaci sono maestri dell'arte vinaiola e di quella menaiola. Il vino che viene prodotto prende il nome di Palatanesca a causa dell'effetto simile a quello di un colpo di pala che ha su chi lo beve dopo i primi due o tre bicchieri. Quando invece si viene alle mani, i monaci hanno perfezionato un particolare ceffone che priva la vittima di ogni sensibilità e fa "passare ogni male", chiamato "Beata Anestesia".

FUCINA DI ERRI

Quassù si dice ci sia la fucina di Erri, un abilissimo fabbro di origine semidivina che, secondo alcuni, sarebbe perfino stato accettato nel Solimpo arcaico dopo la caduta in disgrazia di Nefesto. Di certo Erri non è all'altezza del Fabbro degli Dei e non sarebbe in grado di forgiare i fulmini di Zius, ma è invece specializzato in copie e contraffazioni di altissima qualità.

Se si porta alla fucina un oggetto magico, Erri è in grado di realizzarne una copia al seguente costo:

- Per gli oggetti magici comuni la canaglia deve pagare 5 petecchioni.
- Per gli oggetti magici non comuni la canaglia deve pagare 20 petecchioni.
- Per gli oggetti magici rari la canaglia deve pagare 200 petecchioni.
- Per gli oggetti magici molto rari la canaglia deve pagare 2000 petecchioni.

Dopo una notte di lavoro Erri offrirà al committente un oggetto le cui caratteristiche devono essere determinate tramite la tabella "Riforgiati da Erri". Non sarà possibile determinare la qualità del risultato prima del suo utilizzo.





L'oggetto porterà inciso in bella vista il marchio "Riforgiato da Erri".

Quale che sia il risultato, Erri ne andrà sempre molto fiero, non accetterà critiche e non concederà rimborsi. Inoltre, non eseguirà più di una copia dello stesso oggetto, adducendo vaghe motivazioni legate alla scarsità di materie prime e al mantenere un basso profilo per non essere notato da quelli che contano.

Tabella Riforgiati da Erri

d100	Caratteristiche dell'Oggetto
1-30	La copia è un oggetto normalissimo e perde tutte le sue proprietà magiche.
31-60	La copia è un oggetto con le stesse caratteristiche dell'oggetto copiato, ma ogni volta che il personaggio lo usa deve tirare un d20 e con un risultato pari l'oggetto perde immediatamente tutte le sue proprietà magiche per le 24 ore successive
61-90	La copia è un oggetto con le stesse caratteristiche dell'oggetto copiato, ma la prima volta nell'arco della giornata che il personaggio lo usa deve tirare un d20 e con un risultato pari l'oggetto perde immediatamente tutte le sue proprietà magiche per le 24 ore successive.
91-00	La copia è uguale all'oggetto originale. Ogni volta che sia possibile il Condottiero dovrebbe fare in modo che la canaglia effettui questo tiro nel momento in cui l'oggetto gli/le è utile.
	In caso di incertezza il Condottiero dovrà sempre optare per la soluzione che rappresenta la fregatura maggiore per le canaglie: tanto spendi, tanto appendi.

GRIGNANO

Storica osteria gestita da una famiglia di malebranche, nota per i suoi sproporzionati panuozzi, ovvero focacce lunghe coma la lingua di un malacoda, imbottite di ogni prelibatezza. Una creatura che consuma un panuocco ottiene 15 punti ferita temporanei ma, a causa della pesantezza del cibo, subirà svantaggio alle prove di Destrezza per le 24 ore successive.

Un gambale sulla guida del Gambale Rotto.

POLLENATRACCHIA

Cento anime strette in una dozzina di casette sparse in cima a una pietraia. Pollenatraccchia è il centro abitato più vicino alla bocca del vulcano e l'unico nel giro di molte miglia che dà alloggio ai viaggiatori. Qui per 1 petecchione vi faranno dormire nella stalla e per 5 faranno anche uscire prima le bestie.

Cose da fare sul Versuvio

- | | |
|----|--|
| 1 | Una robetta facile facile: rubare un pezzo di infernito, abbastanza da forgiare due o tre spade, sotto il naso della strega Amalia. |
| 2 | Il Conte Raffi Trentalumache ha bisogno di una perfetta copia di un antico scettro appartenuto a Re Nasacchione. Non è chiaro cosa voglia farne, ma di certo la fucina di Erri è il luogo giusto. |
| 3 | Gara di panuozzi a Grignano. Chi ne mangia di più è capo della cricca, almeno per un mese. |
| 4 | Una vecchia marionetta che espone i suoi liquori al Mercatone di Fizzonato è molto interessata a qualche botte del buon vino Palataxesca preparato dai monaci di Santa Anestesia. |
| 5 | Don Luigi di Acerrima ha convocato la cricca per parlare di una situazione problematica... Ma quando i nostri arrivano alla villa la trovano avvolta dalle fiamme. Cosa fare, provare a entrare per sgraffignare qualcosa o dar-sela a gambe per evitare guai? |
| 6 | Chi l'ha detto che Plumbei è un posto pericoloso? Chissà quanti tesori si nascondono tra le sue vie in rovina, pronti per essere raccolti. E chi l'ha detto che si potrebbe incontrare un chitemmorto ^{AL} coperto di cenere? |
| 7 | Forse non tutti sanno che il padre e la madre della canaglia più anziana della cricca si sono conosciuti proprio sulla Funicovia Imperiale... |
| 8 | Il professor Carcassone del Politumulo di Tauringa, guiscardo paragulo, sta organizzando una spedizione per la bocca del vulcano. L'obiettivo: trovare l'ingresso dell'Inferno senza incenerirsi. Carcassone giura di avere tutti i rimedi arcagni per resistere alle alte temperature, ma c'è da fidarsi? |
| 9 | L'affare è sicuro: comprare tutte le cartoline del pittore Raffaelitto e andare a rivenderle a Tarantasia. Quei riccastri di Galaverna le pagheranno anche a cento volte il loro prezzo, statene certi! |
| 10 | 50 gransoldi sull'unghia per un lavoro da parte di Aniello Scapacchioni, consigliere del Viceré Fernando Caraffa di Rosso alla Spina in persona: uccidere la strega Amalia e riportare la sua testa in città, perché possa essere appesa dall'arco di porta Tramontana. Come lavoretto è una sonora fregatura, sia perché la strega è assai potente sia perché in caso di un'improbabile morte non lascerebbe spoglie, ma questo le canaglie non devono saperlo. |

“Tirando un calcio ad un masso residuo
d'inferno farlo ruzzolar giù ...”

- BATTRISTO E MUGOLÌO, CANTORI DEL REGNO -

AMALIA

Sono in tanti i malebranche che apprezzano il clima mefítico del vulcano, ma la strega Amalia è senz'altro la più potente. A cavallo della sua scopa e accompagnata dal fido corvo-genio Djinnarino, può capitare di vederla sfrecciare tra le nuvole sopra il Monte Insomma.

Nel passato Amalia aveva l'abitudine di intromettersi nelle faccende dei potenti di Apollonia, ossessionata dall'aura negativa generata da coloro che accumulano troppo oro. Seppur con crudele efferatezza, si schierava spesso contro i ricchi e gli oppressori della povera gente, suscitando un misto di amore e paura nella popolazione che abitava su questa costa del Mare di Zaffiro, da Fischia fin giù al Macilento. Per motivi che nessuno conosce, però, da molti anni Amalia ha deciso di non interessarsi più del mondo e preferisce una vita appartata nei pressi della bocca del vulcano. La sua unica preoccupazione adesso è difendere il Versuvio dagli intrusi, e per questo ha a disposizione molteplici armi, che attingono al potere infuocato che riposa sotto il vulcano: far piovere cenere, sputare fiamme infernali, o evocare al suo fianco schiere di cadaveri infuocati dissepolti dalla vicina Plumbei.



“Chiacchiere e tabacchieri di legno,
per farti secco mi basta un segno”

- ANTICO PROVERBIO VOLTURNESE,
ATTRIBUITO ALLA STREGA AMALIA -



AMALIA

Umanoide Medio (Malebranche), caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 84 (13d8 + 26)

Velocità 9 m, volare 15 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Tiri Salvezza Int +5, Car +7

Abilità Arcano +5, Inganno +7, Percezione +5, Storia +5

Resistenze ai Danni fuoco, necrotico

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m

Linguaggi Male Parole, Volgare

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

Equipaggiamento Speciale. Amalia porta con sé una lampada di Djinnarino e una scopa volante (già inclusa nelle statistiche).

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

Morte Ignea. Quando Amalia muore, il suo corpo si disfa sfrigolando in un'esplosione di fuoco e fiamme. Ogni creatura situata entro 4,5 metri da Amalia deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fuoco ed è accecata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è accecata.

AZIONI

Multiattacco. Amalia effettua due attacchi con la Spada Corta o con la Rovina di Plumbrei.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Rovina di Plumbrei. Amalia fa piovere sull'avversario la cenere mortale della perduta Plumbrei. Attacco con Incantesimo a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 27 m, un bersaglio. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni da fuoco più 9 (2d8) danni necrotici. Inoltre, se Amalia ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio prende fuoco; finché qualcuno non usa un'azione per estinguere le fiamme, la creatura subisce 7 (2d6) danni da fuoco all'inizio di ogni suo turno ed è accecata.

Malefiamme (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Amalia esala un getto di fiamme che scaturisce dalle sue mani. Ogni creatura presente in un cono di 4,5 metri o in una linea di 1,5 per 9 metri, a scelta di Amalia, deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 24 (7d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Incantesimi. Amalia lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *dardo di fuoco, produrre fiamma, tocco gelido*

2/giorno ciascuno: *individuazione del magico, oscurità, sonno*

1/giorno ciascuno: *charme su persone, dissolvi magie, palla di fuoco, paura*

AZIONI BONUS

Evoca Servitori Cinerei (1/Giorno). Amalia evoca magicamente dei cadaveri di cenere rovente, i caduti della città di Plumbrei: quattro **zombi roventi** o **scheletri roventi**. Le creature evocate sorgono magicamente dal terreno, oppure si formano in altro modo in spazi liberi entro 18 metri da Amalia. Le creature evocate iniziano il proprio turno subito dopo quello di Amalia e obbediscono ai comandi mentali impartiti da Amalia (nessuna azione richiesta). Se Amalia non impedisce loro un comando, le creature evocate non intraprendono alcuna azione. Ognuna delle creature evocate scompare dopo 1 ora, finché non scende a 0 punti ferita, o finché Amalia non muore, o fino a quando Amalia non le dissolve con un'azione bonus.

REAZIONI

Caduta Morbida (2/Giorno). Mentre cade, Amalia può usare la sua reazione e per il minuto successivo la velocità di discesa rallenta fino a 18 metri per round e Amalia non subisce alcun danno da caduta.

Accusa Fiammeggiante (2/Giorno). Quando Amalia subisce danni da una creatura entro 18 metri e che essa è in grado di vedere, Amalia punta il dito contro quella creatura e poi soffia contro di essa una lingua di fiamme infernali. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 16 (3d10) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

MOSTRI ROVENTI

I non morti evocati da Amalia provengono dalle rovine della perduta Plumbei, dove nel lontano passato tutti gli abitanti furono seppelliti da una pioggia di cenere rovente. Per questo motivo appaiono come cadaveri di cenere e tizzoni ed emettono fiamme che li consumano incessantemente fino al momento in cui sono destinati a scomparire. Per caratterizzare una creatura rovente, devi aggiungere i seguenti tratti alla sua scheda delle statistiche:

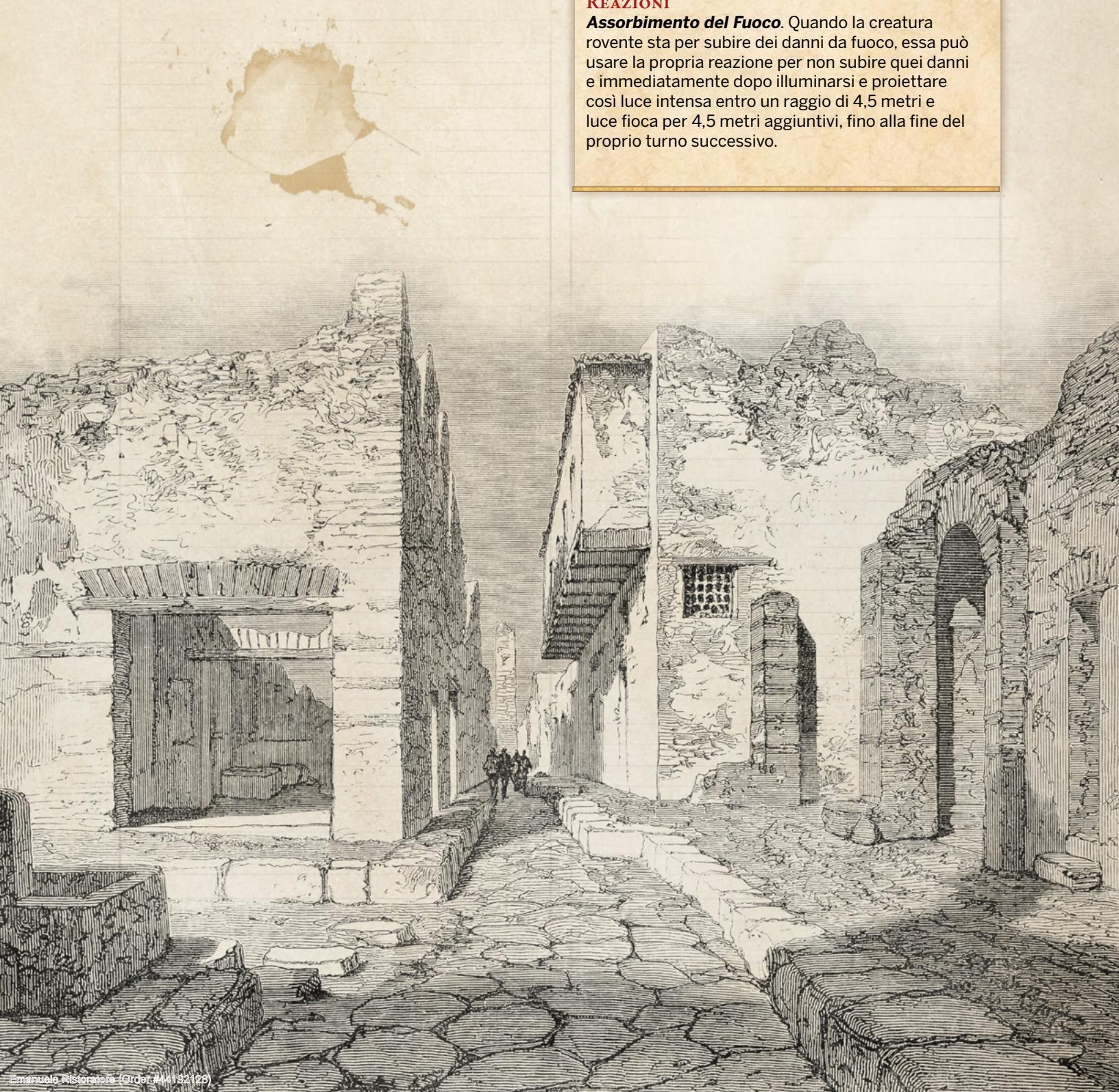
Resistenze ai Danni fuoco
Immunità alle Condizioni accecato

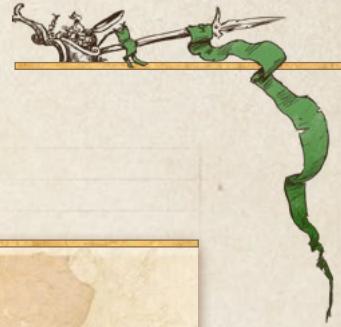
Debole all'Acqua. Se la creatura rovente inizia il proprio turno nell'acqua alta almeno 60 centimetri subisce svantaggio ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino alla fine del proprio turno successivo.

Incandescente. Una creatura che tocca la creatura rovente o la colpisce con un attacco in mischia mentre si trova entro 1,5 metri da essa subisce 3 (1d6) danni da fuoco.

REAZIONI

Assorbimento del Fuoco. Quando la creatura rovente sta per subire dei danni da fuoco, essa può usare la propria reazione per non subire quei danni e immediatamente dopo illuminarsi e proiettare così luce intensa entro un raggio di 4,5 metri e luce fioca per 4,5 metri aggiuntivi, fino alla fine del proprio turno successivo.





LAMPADA DI DJINNARINO

Oggetto meraviglioso, non comune

Un oggetto di assoluta rarità, proveniente dalla terra di Dispersia nel lontano oriente, dove i tappeti volano e le lampade racchiudono potenti servitori fatti di fumo. Questa lampada, in particolare, è piccola e di metallo nero, e al suo interno dimora un Djinnarino, lo spirito di un antico corvo orientale. Basta sfregarla tre volte per fare uscire lo spirito e avvalersi dei suoi servigi.

Il personaggio può usare un'azione bonus per strofinare la lampada e da essa fuoriesce un **Djinnarino^{AT}**, che appare in uno spazio libero situato entro 9 metri dal personaggio. Il corvo è amichevole nei confronti del personaggio e dei suoi compagni: comprende i suoi linguaggi e obbedisce ai suoi comandi verbali (nessuna azione richiesta). Se il personaggio non gli impedisce nessun comando, il corvo si difende, ma non effettua azioni.

Uno Djinnarino è in grado di imitare la voce umana e gracchia a casaccio frasi e parole che ha udito in passato. In più, per motivi misteriosi come le sabbie di Dispersia, ripete la frase: "Esprimi un desiderio!". Questo può portare qualche sprovvveduto a illudersi che sia anche in grado di esaudirlo, ma non è così: lo Djinnarino non ne ha il potere e se anche lo avesse non lo userebbe certo per aiutare uno sconosciuto.

Il corvo permane per una durata massima di 8 ore. Esaurita la durata, il corvo torna magicamente all'interno della lampada. Il corvo torna anticipatamente nella lampada anche se il personaggio usa un'azione bonus per ordinargli di farlo oppure se esso scende a 0 punti ferita.

Una volta strofinata, la lampada non può essere riutilizzata finché non sono trascorsi 3 giorni.

DJINNARINO

Fatto a Minuscolo, senza allineamento

Classe Armatura 13

Punti Ferita 1 + il modificatore di Carisma del personaggio + il livello del personaggio (o il grado sfida del mostro)

Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)

Abilità Furtività +2 più BdC, Percezione +2 più BdC
Resistenze ai Danni forza; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Sensi Percezione passiva 12 + BdC, scurovisione 36 m

Linguaggi Capisce i linguaggi del personaggio ma non può parlarli

Sfida - Bonus di Competenza: pari a quello del personaggio

Captare la Magia. Il corvo magico è in grado di individuare le fonti magiche intorno a sé. Gli occhi del corvo creano un'area magica, con gli stessi effetti dell'incantesimo *individuazione del magico*, in un cono di 9 metri. All'inizio di ogni suo turno, il corvo magico decide in che direzione è rivolto il cono.

Presenza Intuitiva. Finché il corvo magico si trova entro 9 metri dal personaggio che l'ha evocato, quest'ultimo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione).

Imitare. Il corvo magico può imitare i suoni semplici che ha sentito, come il sussurro di una persona, il pianto di un bambino o il verso di un animale. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 10.

AZIONI

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +3 più BdC, portata 1,5 m, un bersaglio nel campo visivo del personaggio. Colpito: 1d4 + BdC danni da forza.

AZIONI BONUS

Gracchiare a Comando (1/Giorno). Il corvo magico è magicamente in grado di parlare il Volgare fino alla fine del proprio turno, replicando il suono della voce del personaggio e riuscendo a comunicare un messaggio semplice di massimo venticinque parole che gli è stato comunicato nell'ora precedente dal personaggio.



Monte Silone

Nella parte centrale della Piccadora, dove la punta dello Stivale si fa più spessa, si eleva un vasto massiccio montuoso. Ha molti nomi tradizionali, da Montagna Silona a Silata Arcaria, da Massila a Selva Brutale fino a Bruttasilva. Si tratta di una regione così alta e impervia che alcuni cartografi non la considerano neanche parte degli Aspromonti e le concedono statuto di luogo a sé: il Monte Silone.

Queste terre non somigliano ad altre del Sud del Regno. Vi crescono abeti, aceri, larici, oltre al caratteristico faggio bianco della Piccadora. Le valli sono dominate da lupi, orsi, ircocervi; altre bestie caratteristiche di queste zone sono le vipere-leone e i rarissimi gufi reali. Non è raro, per chi viaggia da queste parti, sparire nel nulla; e non è la fine peggiore che possa capitare.

Se il Regno è un luogo per lo più abbandonato dalla legge e dalle autorità, questa è una delle regioni che lo sono ancora di più. Per una canaglia che ha accumulato troppe malefatte e vuol far perdere definitivamente le proprie tracce, il Monte Silone è il rifugio ideale: ettari ed ettari di foreste cupe e impenetrabili, scoscese pareti di roccia, strette valli e cime inaccessibili. Queste sono terre dove si viene con il solo intento di lasciarsi alle spalle le città, i birri, le tasse e altri disturbi. Chi si spinge quassù sa che dovrà vedersela con una natura ostile e briganti della peggior risma, forse peggiore anche della vostra. Tra le bande in attività si distingue per ferocia quella di Monna Peperosa, un'arcimbolda che si dice sia composta interamente da peperoncini.

I LUOGHI

GOLE DEI TAGLIAGOLE

Una serie di stretti passaggi che si snodano tra alti costoni di roccia. La luce del sole che filtra attraverso le fronde dei giovani faggi di montagna avvolge l'aria di una mistica nebbia verde-oro, che ricorda i mosaici di Costantinopoli, ma non lasciatevi ingannare: questi passaggi obbligati sono perfetti per un'imboscata, e tutti i briganti lo sanno. Passate di qua solo se avete un gran voglia di menare le mani, o se siete voi stessi in cerca di viaggiatori da alleggerire del carico.

MONASTERO DI SAN BIVONGO

Antico monastero di fede paradossa, costruito su uno sperone di roccia affacciato su una verdeggiante valle di aceri secolari. Al suo interno si dice ci sia un aghiasma, ma nessuno sa cosa sia, un aghiasma. Molti tirano a indovinare, ma farebbero meglio a farsi i fatti loro, perché i monaci all'interno sono tutti fedeli alla dottrina dell'Ora et Menora, e non sono molto ospitali. La regola imposta dall'abate, infatti, è che possa entrare solo chi è credente paradosso e sa cos'è un aghiasma.

PASSO DEI GIGANTI

Non si chiama così perché è un passo montano, ma perché è una valle tanto stretta che, secondo le fiabe e le storie attorno al fuoco, i giganti potevano attraversarla con un passo. Per superare il burrone c'è un vecchio ponte di pietra traballante, rabberciato più volte con travi e puntelli. In fondo, invece, si dice ci sia un cimitero dove i morganti del passato andavano a morire, insieme ai loro gioielli.

Anche questo è un luogo prediletto dai briganti per i loro agguati.

GIARDINO DEI CORNICCHI

A ovest del massiccio, quasi al confine con l'Abracalabria, si trova una vallata dove la Fandonia regna in modo così prorompente che il clima non rispetta le regole della montagna ed è invece mite e temperato. Di questa terra prodigiosa si dice che siano originari tutti i peperoncini del Regno, una pianta che in effetti non ha simili in nessun'altra parte dell'Orbe terracqueo conosciuto. A vegliare sulle rigogliose





ELMO DI CRINALDO

Oggetto meraviglioso, non comune (*richiede sintonia*)

Questo elmo sfavillante è appartenuto al leggendario paladino Crinaldo e può aiutare a ripercorrerne le gesta donando un ardimento particolare a chi lo indossa. Inoltre questo elmo ha sempre un aspetto impeccabile: acciaio lucidato che splende al sole, pennacchio rosso e blu perfettamente pulito e pronto a incresparsi al primo vento. Indossarlo significa non passare inosservati e chi decide di porlo in capo si condanna a fare i conti con una schiera di invidiosi e di altri ladroni.

Finché il personaggio indossa questo elmo, ottiene un bonus di +1 alla CA e quando è in sella a una cavalcatura, il personaggio dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Destrezza.

A causa del suo aspetto molto appariscente, una volta indossato è quasi impossibile da nascondere: se si prova a coprirlo con un cappuccio, salterà fuori al primo movimento. Inoltre, se l'elmo si sporca in qualsiasi modo, per esempio ungendosi, infangandosi o tingendosi, esso si pulirà immediatamente da solo, come se venisse lanciato sull'elmo un incantesimo di *prestidigitazione*, tornando lucente e scintillante.

piantagioni di questa valle incantata c'è un una stirpe di selvatici coltivatori che custodisce gelosamente i segreti dell'origine dei cornicchi.

TOMBA DI CRINALDO

All'ombra di una piccola quercia nodosa e ricurva si dice sia stato portato il prode Crinaldo del Monte Albano, dopo la sua eroica morte nella battaglia di Rompistalle.

La leggenda vuole che con Crinaldo sia seppellita anche la prodigiosa spada Stamberga, compagna di mille battaglie. Molte canaglie hanno cercato, nel tempo, questa leggendaria tomba, ma senza risultato, al punto che la terra intorno alla quercia è sempre smossa e piena di buche. Quale sarà il segreto? Forse non hanno scavato abbastanza in profondità, o forse non è questo il posto giusto? Chi fosse così fortunato da risolvere questo mistero scoprirebbe che con Crinaldo non è sotterrata Stamberga, ma il suo favoloso elmo.

BOTTE DANNATA

Cima impervia, difficile da scalare, c'è poco altro da dire. C'è gente che si arrampica in questi posti solo per poter dire di esserci stata.

I SETTE FAGGI

Sette faggi secolari delimitano un luogo di antico potere, dove un tempo dimoravano sette savi. I savi si sono poi trasferiti in un trullo in Ausonia in cerca di un clima più mite e clemente per le loro vecchie ossa, ma prima di andarsene hanno piantato sette alberi, che secoli dopo sono diventati torregianti montagne di foglie. Chi sarà in grado di imparare qualcosa dalla loro faggezza?

VALLE DEI GUFU REALI

Questa valle è famosa perché è l'unico luogo in cui vivono ancora i rarissimi Gufi Reali. In verità ne è rimasto solo uno, ma di grande potere fandonico. Il Gufo Reale è un potente oracolo, in grado di rispondere a qualsiasi domanda, ma come tutti gli oracoli dà sempre risposte enigmatiche e mai esaustive. Per di più è difficilissimo da trovare, perché esce solo di notte e i suoi occhi non brillano al buio, come quelli di altri colleghi rapaci, dato che come tutti gli oracoli è bendato, per meglio vedere il futuro lontano. Si dice anche che, se gli si rivolge una domanda troppo scomoda, si tolga la benda, e che il suo sguardo sia in grado di rendere folli le persone.

Se si prova a barare, o lo si incalza con troppe domande, il Gufo Reale dà un avvertimento alle canaglie in forma di verso acuto e infastidito. Se le canaglie insistono, il Gufo si toglie la benda. Tutti quelli che osservano la luce del suo sguardo restano intontiti e subiscono svantaggio a tutte le prove basate sull'Intelligenza per tre giorni.

PIANA DEL Lupo

Si dice che questo sia il territorio di caccia del più grande branco di lupi del Regno. La verità è che non sono animali, ma selvatici vestiti da lupi, comandati dal feroce Baffodorzo, un gatto lupesco che si dichiara discendente del leggendario Ricciardo del Gatto, il Felino del Padre Terno.



TIMPA DI GIROLARO

Erto dirupo, da secoli considerato maledetto. Qui, durante la guerra dei Mille Anni, da Città del Vaticinio giunse il calendarca Girolaro de Brugi per riscuotere un tributo. In base a un errore documentale, però, la zona era considerata come molto popolosa, e i pochi pastori si videro presentare una richiesta che sarebbe stata gravosa perfino per una città con tutti i crismi. Di fronte all'ostinazione del calendarca, i pastori non ebbero altra scelta che catturarlo, infilarlo in una botte piena di chiodi e farlo rotolare giù per l'erta discesa, esperienza che naturalmente fu fatale all'uomo del Credo. Da allora chi si avventura in questa piana può incontrare il fantasma di Girolaro che attraversa l'aria a cavallo della sua botte, pronto a tormentare il primo che gli capita a tiro.

Cose da fare sul Monte Silone

- 1 Le canaglie sono incaricate di portare un'imbasciata a Baffodorzo, un brigante di indole benigna che protegge queste terre, famoso perché una sola cosa lo fa arrabbiare: quando si fa male ai suoi lupi. Ma le canaglie, non sapendo che i lupi sono in realtà uomini, potrebbero fare un passo falso...
- 2 Appuntamento ai Sette Faggi per ricevere un lavoretto dal vecchio Don Frullone. Ma, a poche miglia dalla destinazione, un'improvvisa tempesta di neve costringe le canaglie a cercare riparo.
- 3 In una bettola di Porto 'Nduja le canaglie ricevono una dritta: il vero luogo di sepoltura di Crinaldo non sarebbe la famosa quercia ma un'altra, distante poche centinaia di passi. C'è anche una mappa, ma sarà affidabile?
- 4 La duchessa Camilde degli Sbalzi deve attraversare le Gole dei Tagliagole con un ricco gioiello. Ma le canaglie troveranno già tre altre cricche ad aspettarla. Cosa fare? Accordarsi con gli altri? Sbaragliare la concorrenza? Offrire protezione alla malcapitata duchessa?
- 5 Le canaglie sono in viaggio per il giardino dei Cornicchi, per impadronirsi del rarissimo Cornicchio Crudele, un peperoncino così piccante che si dice possa anche esplodere se colpito con sufficiente forza.
- 6 Le canaglie sono in viaggio attraverso il Monte Silone quando si fermano a chiedere indicazioni a un boscaiolo e riconoscono Don Tramaglio Bellamano, un leggendario brigante sulla cui testa pende una taglia sontuosa.
- 7 Un vecchio vuol essere accompagnato a incontrare il Gufo Reale per interrogarlo. Le canaglie si fanno pagare, ma forse anche loro hanno qualcosa da chiedere.
- 8 Un'idea davvero pessima: trovare Monna Peperosa e mettersi al suo servizio. Che cosa potrebbe mai andare storto?
- 9 Per 5 gransoldi, le canaglie sono state incaricate di scalare Botte Dannata per cercare la fonte della Rosa Viscosa, la cui acqua è indispensabile per preparare il pregiatissimo Vetusto Amaro del Capro.
- 10 Sfidando ponti pericolanti e briganti affamati, le canaglie sono dirette al Passo dei Giganti in cerca di tesori. Chissà che tra le tombe di queste creature della leggenda non si nasconde qualcosa di valore: un anello grande come un bracciale, un bracciale grande come una corona, o una corona grande come una ruota di carro.
- 11 Secondino Lippi, vecchio capobanda in pensione e unico a sapere dove sia seppellita la refurtiva della Banda del Solstizio, è sparito da tempo. Da voci attendibili il giusto, potrebbe nascondersi nel Monastero di San Bivongo...
- 12 Gransoldi in numero di 30 a chi porterà la brigantessa Peperosa, viva o morta, al Coleggio di Mavaria...



PEPEROSA

Nota capobanda, è uno dei personaggi più temuti della regione. Un'arcimbolda interamente fatta di peperoncini rossi, attorcigliati come tendini gli uni sugli altri. Solo il volto, come a voler giocare un crudele inganno, è fatto di frutti rossi come mele, fragole, ribes e melograni. Il resto del corpo è composto da peperoncini così piccanti da essere quasi velenosi, e Peperosa lo sa: quando attacca, che sia con un pugno, una gomitata o una testata, cerca sempre di colpire la bocca dell'avversario per provare a spezzargli tra i denti un po' della sostanza che la compone. Se ci riesce, il suo avversario si ritrova ad assaggiare una tale quantità e qualità di piccante da vedere il Padre Terno, le Quattro Madri, i novanta Angeli e tutto il Calendario, almeno per qualche istante.





PEPEROSA

Costrutto Medio (Arcimboldo), caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio borchiatato)

Punti Ferita 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Tiri Salvezza Sag +5, Car +7

Abilità Arcano +3, Atletica +7, Intimidire +7, Natura +3

Resistenze ai Danni danni perforanti da attacchi non magici

Sensi Percezione passiva 12, scurovazione 36 m

Linguaggi Volgare

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

Io Sono Viva!. Pur essendo un costrutto, Peperosa è considerato un essere vivente, non un semplice agglomerato di oggetti. Per questo, il riposo, le forme di guarigione magica e l'abilità Medicina hanno su Peperosa gli stessi benefici che hanno sugli umanoidi. Sempre per lo stesso motivo, gli incantesimi che hanno effetto su semplici oggetti, come riparare, non hanno effetto su Peperosa.

Accozzaglia. Peperosa non necessita di mangiare, bere o respirare ed è immune alle malattie.

Suscettibilità all'Antimagia. Peperosa è incapacitata finché si trova nell'area di un campo anti-magia. Se bersagliata da un incantesimo *dissolvi magie*, Peperosa deve superare un tiro salvezza su Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, altrimenti è priva di sensi per 1 minuto.

Vista del Diavolo. L'oscurità magica non ostacola la scurovazione di Peperosa.

AZIONI

Multiattacco. Peperosa effettua un attacco con la Craniata e due attacchi con il Cazzottone oppure usa Doppie Corna due volte.

Craniata. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 9 (1d10 + 4) danni contundenti e, se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti cade a terra prono.

Cazzottone. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito*: 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

Doppie Corna. Peperosa esegue il segno delle corna con entrambe le mani puntandole verso una creatura che è in grado di vedere e situata entro 12 metri da lei. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 9 (2d8) danni psichici e subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non subisce svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica.

Tocco della Malasorte (1/Giorno). Peperosa evoca il suo patrono per portare indicibile sventura e per un attimo una figura spettrale sembra apparire alle sue spalle. Per 4 round, si crea un'area di sfortuna del raggio di 6 metri centrata su se stessa. Ogni creatura che si trovi nell'area, a eccezione di Peperosa, subisce svantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza. Quando l'effetto termina, dopo 4 round, Madama Sventura riscuote il suo debito con Peperosa la quale scende a 1 punto ferita e cade priva di sensi per 1 ora.

Incantesimi. Peperosa lancia uno dei seguenti incantesimi, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 15):

A volontà: *artificio druidico*, *colpo accurato*, *fiotto acido*, *illusione minore*

2/giorno ciascuno: *anatema*, *raggio di affaticamento*, *scagliare maledizione*

1/giorno ciascuno: *accecate/assordare*, *crescita di spine*, *oscurità*

AZIONI BONUS

Iattura (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo)

Peperosa sceglie una creatura entro 12 metri da lei e che la possa udire. Il bersaglio subisce svantaggio al suo prossimo tiro salvezza effettuato contro un incantesimo lanciato da Peperosa.

Peperinferno!. Immediatamente dopo aver colpito una creatura con un Cazzottone, Peperosa può costringere il bersaglio a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce uno dei seguenti effetti, a scelta di Peperosa (ma non può usare lo stesso effetto per due turni di fila):

- **Peperoncino Rosso**. Un peperoncino dal sapore di fuoco. Il bersaglio subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

- **Peperoncino Giallo**. Un'esplosione sensoriale così intensa da estendersi fino agli occhi. Il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo di Peperosa.

- **Peperoncino Verde**. Assaggiare questo significa ricevere una visione mistica. Il bersaglio non può far altro che guardare nel vuoto, contemplare la grandezza delle Quattro Madri, ed essere incapacitato fino all'inizio del turno successivo di Peperosa.



Il Ponte sullo Stretto

Le correnti impetuose e la voracità di titaniche mostruosità come la Trinacria rendono oltremodo insidiosa la navigazione attraverso lo Stretto delle Scille, ma il prodigioso ponte draconiano che unisce l'isola di Zagara alla terraferma rappresenta una via sicura per i commerci, per quanto versi in condizioni disastrose nonostante secoli di puntelli e restauri commissionati dalle borghesie locali.

Nelle bettole dei pescatori si vocifera che persino lo Imperatore in persona volesse introdurne la ricostruzione nel suo programma di riconquista del Regno, al fine di ingraziarsi il popolo delle canaglie, ma è rimasta, appunto, una voce... la classica "promessa turchina", come s'appellano i miracoli che fate e foletti della Fandonia son soliti miliantare per burlarsi dei creduloni.

Sopra lo Stretto delle Scille si erge la più audace opera architettonica dell'Impero Draconiano, che unisce la costa piccadorana all'isola di Zagara. I massicci pilastri di pietra lavica del Monte Tifone, scavati dall'incessante sciabordio del mare, si immergono nelle profondità irte di scogli del Mar di Zaffiro, mentre il piano acciottolato, una pericolante groviera di voragini, sostiene ogni giorno lunghe processioni di mercanti, presi di mira da una marmaglia residente di furfanti che li attendono all'ombra dei numerosi cantieri abbandonati.

UN'OPERA DI FACCIATA

Il progetto del Ponte sullo Stretto venne affidato circa un secolo prima della caduta dell'Impero Draconiano al congegnere enciclope Orchimede, allo scopo di garantire un passaggio sicuro ai mercanti, poiché le acque scillane erano (e sono!) infestate da **scille^{BE}**, **cariddi^{BE}**, **fatemorgane^{BE}** e altre bestie terrificanti annidate tra falesie, faraglioni, tafoni e altri pertugi marini.

Per erigere l'opera vennero impiegati gli ultimi schiavi iodori, che si affrancarono dopo il lavoro di costruzione durato un quarto di secolo; senza nessuno a cui affidare il mantenimento, a questi seguirono una masnada di azzeccagarbugli e congegneri corrotti che, in combutta con i reggenti locali, sfruttarono il monumento fino al tramonto dell'Impero stesso per arricchirsi. I fondi per il restauro vennero quindi sperperati in sfrenati bagordi, per poi arrabbiare in fretta e furia puntelli barocchi e accrocchi marmorei all'arrivo degli ispettori draconiani, così da ottenere nuovi finanziamenti. Da qui i modi di dire "lavoretto di facciata", per indicare un'opera truffaldina ma di bell'aspetto, e "alla facciata sua", per bearsi di aver turlupinato qualcuno.

I governi succedutisi da allora abbandonarono il proposito di completare la struttura, affidandosi alla magnanimità del Padre Terno e alle donazioni dei mercanti per la sua tenuta. Pur se in rovina, infatti, il Ponte sullo Stretto costituisce una via fondamentale per i commerci meridionali, e gli unici cantieri attivi sono quelli finanziati dai commercianti stessi per le riparazioni straordinarie o per installare file di punte acuminate sulle colonne, in modo da dissuadere le creature del mare a pasteggiare con i carichi che vi scorrono sopra. Del resto, la presenza di una fauna tanto pericolosa tra le scogliere affilate rende l'attraversamento dello Stretto per le vie d'acqua una follia persino per delle canaglie patentate!



GLI INGRESSI

Il ponte si allunga per un miglio tra i due accessi posti sulle coste di Scilla Regia e Falcata. Ogni ingresso è costituito da un torrione massiccio rivestito in marmo e costruito sul primo appoggio, con pareti laterali a strapiombo sull'acqua così difficili da aggirare o scalare da rendere necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 16 per superare l'ostacolo senza effettuare un volo di 42 metri in mare.

Sulla cima delle torri è posto un braciere con funzione di faro di segnalazione, su cui i soldati di guardia, in numero mai inferiore alla cricca, hanno apposto una griglia per cuocere coste e salsicce. Non a caso, nelle ore dei pasti, il piacevole aroma si diffonde per le contrade cittadine, rendendo davvero semplice trovare la strada per la struttura. A richiesta d'indicazioni, chiunque sia del luogo risponde: "segui la grigliata".

Su entrambi i lati di passaggio della torre è apposto uno stemma che reca il Tre di Denari del mazzo delle Minchiate, un segno popolare e di universale comprensione che sin dall'inaugurazione del Ponte impone il versamento di 3 petecchioni in entrata e in uscita, ritirati con un cestinello calato dalla cima e a cui s'accompagna l'immancabile interrogatorio: "Chi siete? Da dove venite? Tre petecchioni!".

Negli orari di massima affluenza, all'alba e al tramonto, i portoni rimangono aperti per far defluire la folla con maggiore rapidità; le guardie, dei **liodori^{BE}**, scendono dalla cima e per esigere il dazio formano un posto di blocco mobile con

quattro assi accrocchiati alla bell'e meglio, finché un capoguardia li raggiunge alla chiusura per ritirare la borsa esattoriale da consegnare al podestà. Nella torre, se una canaglia dovesse riuscire a entrarci, si trova anche una botola con una scala a pioli, che porta in un locale usato in genere come magazzino, ricolmo di antichi documenti e cianfrusaglie. Tra questi, effettuando con successo una prova di Saggezza (Percezione) con CD 15, si può trovare un'esenzione imperitura dal dazio in maccheronico, ovviamente falsa.

I più attenti potrebbero essere incuriositi, attraversando il ponte nel tratto centrale, da una porticina di legno nascosta dalla mole di uno dei tanti cantieri abbandonati, sbiancata dal sole. A vederla la si scambierebbe per un paio di assi inchiodate e lasciate lì a marcire, ma le canaglie più attente potrebbero accorgersi del lucore fandonico che filtra da questa piccola porta. Se proprio per questo si decide di tentare la sorte e aprirla, si scopre un tunnel ombroso, stranamente fresco, che dopo un po' comincia a rivelare una lunga navata di colonne marmoree, dal vago profumo di incenso: si tratta infatti di una porta magica che conduce direttamente nel cantiere della Veneranda, a Tarantasia: in pochi, però, ne ricordano ancora l'esistenza.

Oltre gli ingressi, giusto qualche metro più avanti sul Ponte, si trova quasi sempre una cacciatrice di taglie, **Saura Guittone^{AT}**, un'inquieta colapesce accompagnata da 2 **tagliagole^{MA}**, intenta a consultare un voluminoso registro con le Taglie Forti di tutto il Regno. Di solito è a caccia di ricom-



ORCHIMEDE

Durante l'Impero Draconiano, prima della caduta di Plutonia, Zagara, cuore del Mar di Zaffiro, era una terra invasa da tutti i popoli del mondo, o come si suol dire: "dal primo dei selvatici all'ultimo degli altomanni". Gli **enciclopi^{BE}** erano molto più diffusi, ma anche molto diversi. Rispetto alle creature malmostose e misantrophe che oggi conosciamo, gli antichi enciclopi erano socievoli, amanti del bel mondo e della bella vita, instancabili conversatori e dediti a un'alimentazione educativa: un tipo di dieta descritta nel fondamentale *Invenzioni Draconiche da Orchimede*, uno dei loro più illustri rappresentanti nell'epoca del tramonto draconiano. Orchimede divenne famoso già in vita proprio per la tendenza a mangiare gli apprendisti meno dotati, per i suoi principi, ancora oggi diffusissimi tra le canaglie del Regno, e, ovviamente, per il progetto del Ponte sullo Stretto, di cui pose il primo pietrone, dopo averlo usato per sfondare il cranio di una scilla e su cui leggenda narra sia incisa una delle sue massime perdute. Al buongustaio zagarrese si deve anche la famosa *Vite di Orchimede*, che tanto ha contribuito all'evoluzione della tortura nei secoli, e alcune delle tecniche matemagiche più sofisticate dell'antichità, come la quadratura violenta della parabola, lo studio dei solidi ottenuti da figure piane prese a schiaffoni, e il principio della leva di ghisa, che spiega come un'asta possa essere usata sia per ottenere un grande vantaggio meccanico, sia come strumento educativo, in ambito accademico o sociale.

pense importanti, come fuggitivi o contrabbandieri, ma in giorni di magra anche una mezza taglia va bene per racimolare qualche gransoldo. Canaglie avvise...

Il Ponte è animato da una pletora di mercanti, viandanti e delinquenti di ogni risma, ma anche di veggenti e questuanti con una parlantina molto efficace e convincente. Se attraversato di Lunatico le canaglie potrebbero imbattersi in matti petulantanti, di Marziale in soldati zoppicanti, di Mercuriale in dotti illuminanti, di Gioviale in ebbri benandanti, di Venerabile in tutto fuorché santi, e di Sabbatico i restanti.

Cose da fare sul Ponte

Frugando nel magazzino di un ingresso, la cricca potrebbe rinvenire in mezzo alle pile di documenti anche un accenno all'inestimabile Pietra di Orchimede, ambita dai musei di ambo le sponde. A richiesta di maggiori dettagli, se le canaglie fan tintinnare un po' di petecchioni, qualche viandante locale potrebbe rivelare la storia dell'enciclope zagarese indirizzando il gruppo verso il cantiere più antico del Ponte, costruito intorno alla prima colonna eretta: una struttura in legno labirintica infestata da trappole e **fatemorgane^{BE}**. Se le canaglie riescono a superare indenni gli ostacoli, accedono a una scalinata che scende fino al pelo dell'acqua, in un magazzino ancorato alla base della colonna dove risiede uno **sbronzo^{BE}**, un ex schiavo dai tempi del congegnere zagarese stesso. La creatura, di poche parole, alto tasso alcolemico e che si esprime per imprecazioni sbiascate fra cui "Si stava meglio quando si stava peggio" e "Ai tempi di Orchimede i brigantini arrivavano in orario", attacca chiunque s'intrufoli nella sua dimora. Se la cricca non fugge il confronto e sconfigge l'essere, alla base della struttura trova inciso su una pietra il Primo Principio di Orchimede: "Se un corpo, immerso in un fluido, riceve da esso una spinta uguale e contraria a quella generata dal peso del fluido spostato, bisognerà esercitare una pressione maggiore per estorcere una confessione". Il prezioso ritrovamento, estratto nella sua interezza, potrebbe valere fino a 100 gransoldi per un museo o un collezionista di rarità antiche.

1

Una fetida **fatamorgana^{BE}** è risalita lungo le assi di un pontile utilizzato da un gruppo di pescatori come deposito per le botti di colatura del pesce. Se le canaglie intendono prestare aiuto ai marinai, una volta sconfitto il mostro vengono invitate a gustare le Cozze Padelle da una coppia di selvatici che le allevano e le cucinano in loco, utilizzando una serie di vecchie carruccole con cui calano in acqua le corde dove hanno fissato i mitili dalla crescita eccezionale. Una singola Cozza Padella di grandi dimensioni, venduta al prezzo di 5 gransoldi, è in grado di saziare da sola un morgante e il guscio è abbastanza resistente da essere utilizzato come uno scudo scadente. I palati più raffinati le gustano crude, con giusto un paio di limoni spremuti.

2

3

Un'amichevole cricca invita le canaglie a partecipare a dei giochi da bettola presso un cantiere riconvertito da una banda zagarese in un elegante covo, con una Distilleria di Livello 2 e una Borsa Nera di Livello 1. Mentre si godono gli acquisti e i Granlussi, il gruppo scopre dalle chiacchiere dei presenti che a Borgo Guiscardo, in Abracalabria, le nobiltà locali han principiato ad amministrare la giustizia con severità scenografica, istituendo la Colonna degli Infami. Al pilastro di roccia, posto al centro della Grande Piazza dei Menagrami, i **cacciatori di taglie^{MA}** legano canaglie catturate e altri debitori esponendoli al pubblico ludibrio per giorni interi. "Chiunque dovesse abbattere la colonna della vergogna, in questo covo non pagherà mai più per soddisfare la propria sete", dichiara l'oste, sincero e appassionato come un marinaio che speri giura amore eterno mentre issa le vele.

4

Un vecchio **bagatto^{MA}** sdentato che si trascina dietro un carrettino di cianfrusaglie, si presenta alle canaglie come "L'Uomo del Ponte" offrendo "soluzioni a tutte le umane ingiustizie: calvizie, imperzie, malizie, sporcizie, ma per l'alito ho anche semplici liquirizie". Se la cricca si lascia abbindolare, l'uomo sfodera ciarpame magico in quantità, ma tra le varie chincaglierie cerca di rifilarne alle canaglie una in particolare: un vecchio Zoccolo Portafortuna che conferisce una volta al giorno al suo possessore la possibilità di ritirare un qualsiasi dado. Se le canaglie acquistano l'oggetto, al primo tentativo di lasciare il Ponte, si ritrovano materializzate a testa in giù sotto la pavimentazione, di fronte a un gigantesco **malacoda^{MA}**. Proprio oggi infatti il demone aspetta di riavere indietro il suo zoccolo, dopo trentatré anni di prestito, e con esso di ricevere anche l'anima del proprietario. A questo punto la cricca può tentare di cavarsela con le chiacchiere buggerando il malacoda o di rivendere l'oggetto prima dello scadere della mezzanotte.



Saura Guittone

Saura Guittone è, bisogna proprio dirlo, unica nella sua specie. Nata dallo strano amore di una notte tra un birro colapesce e un'anguana^{MA} che grazie a una burla fandonica aveva ritrovato le gambe, non conobbe mai né l'uno (divenuto lauto pasto) né l'altra (passata a miglior vita a causa di una cricca di canaglie a caccia di reliquie tra le Piramidi del Monte Tifone, in prossimità del suo stagno familiare).

La trovatella fu raccolta da un cacciatore di taglie sulle tracce di quei medesimi furfanti; questi l'adottò per impiegarla come servetta fino a quando non fu abbastanza grande da portarla con sé a caccia di guitti. Quando Saura fu pron-

ta per succedergli, affogò il proprio mentore senza troppe esitazioni e ne acquisì la licenza per diritto di successione (buon sangue – di fiume – non mente). A un occhio distratto potrebbe quasi sembrare un'umana, ma osservandola bene si noteranno le caratteristiche della sua specie, dalla pelle glabra con accenni squamosi ai riflessi azzurrini nella chioma, dalle piccole branchie dietro le orecchie alla sottile membrana trasparente tra le dita. Indossa sempre una veste di pelle, stretta in vita da una cintura a cui è appeso il gladio appartenuto al padre adottivo, e una conchiglia bivalve da richiamo.

SAURA GUITTONE

Umanoide Medio (Colapesce), caotico neutrale

Classe Armatura 16 (cuoio borchiatto)

Punti Ferita 45 (7d8 + 14)

Velocità 9 m, nuotare 12 m

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

Tiri Salvezza Des +6, Sag +4

Abilità Atletica +3, Furtività +6, Percezione +4, Sopravvivenza +4

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi Baccaglio, Volgare

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

Anfibio. Saura può respirare in aria e in acqua.

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

Imboscata. Nel primo round di combattimento, Saura dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

Sguiscante. Saura dispone di vantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza effettuati per sfuggire a una lotta.

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

Tutt'uno con il Mare. Saura può comunicare concetti semplici tramite gesti e suoni a qualsiasi creatura che abbia una innata velocità di nuotare. Esse sono in grado di capirla e lei è in grado di comprendere messaggi semplici di risposta.

AZIONI

Multiattacco. Saura effettua due attacchi con il Gladio o con il Pugnale.

Gladio. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

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

Balestra a Mano. Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d6 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD pari a 13, altrimenti è avvelenato per 1 minuto. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi finché avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o se un'altra creatura usa un'azione per svegliarlo, scuotendolo.

Rete. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 1,5/4,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore. Colpito: il bersaglio è trattenuto. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza con CD 10 per liberare se stessa o un'altra creatura nella rete, terminando l'effetto in caso di successo. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10), il bersaglio è liberato senza subire danni e la rete è distrutta.

Incantesimi. Saura lancia uno dei seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (CD del tiro salvezza degli incantesimi 12):

A volontà: *controllare acqua, illusione minore*
1/giorno ciascuno: *charme su persone, trama ipnotica*

AZIONI BONUS

Passo Leggero. Saura effettua l'azione di Scatto o di Disimpegno.

REAZIONI

Parata. Saura aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che la colpirebbe. Per farlo, Saura deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.



Le Isole dei Venti

Nel cuore del Mar di Zaffiro, sparse come schegge d'osso su un tappeto di cristallo, si trovano le Isole dei Venti. Raccolte in un arcipelago al largo della costa settentrionale di Zagara, queste isole di origine vulcanica sono piccole, brulle e impervie, fertili ma montuose e poco adatte alla coltivazione. Due di esse, Stramboli e Vulcagna, sono ancora vulcani attivi, mentre le altre sono spente da millenni.

Attenzione a fare vela verso queste parti: gli approdi sono pochi e difficili, e anche il più piccolo scoglio è gelosamente protetto da chi lo abita. Ciascuna isola è un alternarsi di strette spiagge e rocce aguzze, insenature e scarpate spruzzate dal viola dei cardi e dal verde brillante dei fichi d'invidia. Una terra spinosa e dolce, aspra e rigogliosa allo stesso tempo. Chi cerca le Isole dei Venti fugge da qualcosa, o forse cerca un orizzonte sgombro e una nuova opportunità. Chi ci vive da tanti anni sa che sono un luogo meno torpido di quel che sembra, animato da pirati, tempestari, cavalieri eremiti, uomini bestia, colapesci, dalla furia sopita dei vulcani e di un'antica strega del mare.





STRAMBOLI

La più famigerata delle Isole dei Venti, a causa dei pirati che l'hanno eletta a covo e che da qui colpiscono i quattro angoli del Mar di Zaffiro.

Gli strambolani sono pirati eccentrici, famosi per arruolare ogni genere di canaglia, purché sia almeno un po' bizzarra. Non mancano a Stramboli predoni provenienti dall'Altomagna o dalla Gran Brigantia, attirati dal buon cibo, dal clima mite e dal bottino facile.

Chi ha avuto a che fare con questi pirati sa che sono in pochi gli strambolani pienamente in possesso del senno, e la cosa non sorprende se si pensa che hanno scelto come covo un vulcano attivo. L'intero fianco settentrionale dell'isola, infatti, è percorso notte e giorno da una colata lavica incandescente. Inutile a dirsi, gli approdi più sicuri si trovano dal lato opposto. Il più grande, dove si concentrano le navi dei pirati, è senz'altro Cala la Cresta.

Molti strambolani si considerano artisti, tanto poeti che pittori, guitti, danzatori o chissà cos'altro. A onor del vero, alcuni sono perfino dotati di un certo talento, ma per la maggior parte sono solo esaltati con troppo tempo a disposizione, braccia rubate all'arrembatura.

In virtù di questa eccentricità, essere assaltati da una nave strambolana non è un'esperienza mortale come incontrare dei pirati atrechi o sidoni: se ne può uscire con la vita, forse anche con la libertà, ma di certo non con l'oro e con il legno su cui si viaggiava. Sugli abiti si può contrattare.

PANACEA

Poco più di un grosso scoglio in mezzo al mare. Rocce aguzze, pochi approdi molto ardui e al centro le rovine della Panacea, un vecchio forte di origine arcaia conosciuto come Castello di Ogni Salvamento. Si dice che tra le sue mura in rovina alberghi l'eco vestigiale del dio arcaio della medicina, Asculupio, e che la sua presenza residua, seppur fievole, abbia ancora un suo effetto. Qualunque creatura che si riposi all'interno delle rovine dal tramonto all'alba può rimuovere da sé stessa uno dei seguenti effetti a sua scelta:

- Un effetto che l'ha affascinata
- Una maledizione, inclusa la sua sintonia con un oggetto magico maledetto
- Una malattia che l'ha influenzata
- Un veleno che l'ha infettata

Un tempo rifugio di una gretta ciurma di mercanti-predoni, di recente l'isola è stata rivendicata da un gruppo di sedicenti cavalieri eremiti, l'Ordine della Cura, capeggiati dal vecchio Messer Battifranco. Questi cavalieri presidiano il castello e obbligano ciascun pellegrino a sborsare 12 gransoldi per potervi entrare. Secondo alcune dicerie, però, Messer Battifranco sarebbe disposto ad accogliere senza pagamento chiunque fosse in grado di portargli un "centro di gravità permanente", qualiasi cosa sia.

LUPARI

L'isola più grande dell'arcipelago, abitata da degli uomini-lupo che si dice siano discendenti del dio Asculupio. Di questa origine, però, la tribù conserva ben poco: sono in fin dei conti dei selvatici caratterizzati da occhi giallognoli, denti pronunciati, un grugno vagamente canino e nessuno sembra possedere le favoleggiate capacità curative del divino antenato. Sono molto più versati nello sbranare, lacerare e squartare, cosa che rende l'isola molto poco attraente.

Un tempo temuti pirati, i lupi di Lupari hanno smesso di andare per mare e per la loro sopravvivenza hanno imparato ad allevare le pecore da cui ricavano, oltre alla carne, la lana e il latte. Con la lana confezionano dei pregiati mantelli che è possibile acquistare, se si ha il coraggio di attraccare su queste sponde. Con il latte preparano una deliziosa ricotta con cui farciscono gli squisiti cannulati, inconfondibili dolci locali. I numerosi tentativi dei colapesci di Alacoda e Filacoda di rubare le pecore di Lupari sono spesso sfociati nel sangue, e questo negli anni ha generato un odio profondo tra lupi e pesci.

Ma la vera ricchezza dell'isola è nel suo cuore sepolto: un giacimento di ossodiana, detta anche vetro nero oppure "ossa delle terra", un tipo di pietra che si dice sia nato dal frammento dell'osso di un antico titano, poi spinto in superficie dalle eruzioni vulcaniche del passato. È un minerale prezioso ma ben guardato dai lupi, che lo custodiscono gelosamente e non lo vendono. L'unico modo di ottenerne un po' (e mai più di 1 kg o 2 al massimo) è farsi amici i lupi oppure, ovviamente, rubarlo. Un personaggio con 1 kg di ossodiana può pagare un fabbro esperto per rendere di ossodiana una singola arma non magica fatta di metallo o 10 munizioni, al costo di 50 petecchioni. Un'arma o delle munizioni di ossodiana diventano magiche e ottengono la seguente proprietà:

Ossodiana. Quando il personaggio colpisce un non morto con quest'arma magica, il non morto subisce 1d6 danni extra del tipo inflitto dall'arma. Inoltre, se il personaggio attacca un non morto con quest'arma e ottiene un risultato di 20 al tiro per colpire, il bersaglio è stordito fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

MANTELLO DI LUPARI

Oggetto meraviglioso, non comune

Un mantello tessuto con la pregiata lana delle pecore di Lupari. Non esiste nel Regno un indumento più caldo e confortevole, ed è anche molto bello a vedersi.

Il personaggio che indossa questo mantello non subisce effetti nocivi dalle basse temperature fino a -30 gradi.



LA MALVAGÌA

La Malvagìa è un liquore molto saporito e speziato.

Se una creatura di allineamento malvagio lo beve, deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13. Se lo fallisce subisce 11 (2d10) danni da veleno, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni.

Se una creatura di allineamento buono lo beve, recupera 7 (2d6) punti ferita.

Se una creatura di allineamento neutrale lo beve, non accade niente.

SALATINA

La seconda isola più grande è quasi completamente deserta. Qui infatti vive, completamente da sola, la strega tempestara **Salatina^{AT}**, che si dice abbia appreso la dominazione di vento e nuvole dal dio arcaico dei venti in persona. A Salatina interessano tre cose: la prima è scrutare l'orizzonte. La seconda è essere lasciata sola, in particolare da quei maledetti tempestari che per qualche motivo ce l'hanno da sempre con lei. La terza è distillare la sua speciale Malvagìa, un liquore che si dice sia letale per i malvagi e innocuo per i puri di spirito.

Tra i suoi poteri, oltre all'eccezionale dominio sulle tempeste, c'è anche quello di far colare a mare la lava di Vulcagna per sollevare una grande nebbia, che protegge tutte le isole all'occorrenza, e per questo si considera protettrice dell'intero arcipelago.

Nonostante il suo disprezzo per i tempestari possa far pensare che Salatina sia una misantropa, in realtà non è così: la strega, infatti, mantiene eccellenti rapporti con i lupi di Lupari e spesso si unisce, anche carnalmente, alle loro feste.

BASILAZZO

Un'isola piccola ma di importanza cruciale, in quanto dimora dei più potenti tempestari del Regno. Qui questi particolari benandanti si riuniscono e si dedicano alle loro ricerche meteomantiche, all'osservazione dell'orizzonte e allo studio di nuvole e tempeste, per poi salpare sulle loro piccole barche con il vento sempre in poppa e viaggiare da un'isola all'altra offrendo i loro i servigi ai pirati di Stramboli, ai lupi di Lupari e alle comunità di colapesci. Spesso sono convocati da nobili ed emiri di Zagara, di Piccadora e Volturnia e perfino dai principi mercanti della lontana Vortiga. L'unica con cui non sono in buoni rapporti è quella maledetta strega Salatina, che si ostina a vivere da sola su un'isola cento volte più grande della loro.





VULCAGNA

Quest'isola è disabitata perché, insomma, è un vulcano. Un cono nero che sbuca dai fondali marini, manda fumo a ogni ora del giorno e della notte e fa ribollire le acque circostanti. Sulle sue sponde non ci sono animali, se non pochi insetti e qualche uccello coraggioso, mentre nelle sue acque non ci sono pesci se non bizzarre razze in grado di vivere nell'acqua bollente. Sbarcare sulle sue strette spiagge nere vuol dire bruciarsi le suole nel giro di pochi minuti. Insomma, il luogo ideale per seppellire un tesoro e ritrovarlo liquefatto.

ALACODA & FILACODA

Due isole gemelle, un po' discoste dalle altre, che ospitano una nutrita comunità di colapesci. Chi prova ad attraccare qui troverà gli unici porti accoglienti dell'arcipelago, un esiguo numero di capanne costruite in prossimità dei pochi luoghi riparati. Ma non deve lasciarsi ingannare: per ogni casa al di sopra dell'acqua ce ne sono dieci nascoste sotto la superficie, e altrettante scavate tra gli scogli. Una vera e propria città nascosta, le cui reali dimensioni sono ignote a chiunque non abbia le branchie.

I colapesci di Alacoda e Filacoda non sono in buoni rapporti con le altre isole. Sono in costante lotta con i lupi di Lupari, ai quali ciclicamente provano a rubare le pecore. In genere riescono nel loro intento, sgusciando fuori dal mare a tradimento, ma quando fanno un passo falso l'odore di grigliata di pesce raggiunge anche le isole più lontane.

Anche con gli strambolani i rapporti non sono eccellenti. Da Filacoda, infatti, parte anche la *Squama del Cuore*, una nave pirata il cui equipaggio è composto completamente da colapesci, che si finge una nave strambolana. Sull'isola pirata ovviamente la *Squama* è odiata, sia per l'efficientissima concorrenza, sia perché depreda impunemente i mari scaricando la colpa sulle ciurme di Stramboli. Di fronte alle ripetute richieste di desistere, o almeno di battere un'altra bandiera, i colapesci fanno finta di niente. Capita quindi che gli strambolani si accordino per andare a cannoneggiare Filacoda, e in queste occasioni i colapesci abbandonano le abitazioni in superficie e si rifugiano sott'acqua. Trattasi, in sintesi, di normali rapporti di vicinato nel Regno.

Cose da fare alle Isole dei Venti

- 1 Il ricco mercante Marinello di Apollonia vi offre 20 gransoldi se riuscite a riportare a casa sana e salva sua figlia Elimpia, rapita dai pirati strambolani. Ciò che ignora è che sua figlia è fuggita volontariamente di casa per diventare allieva di Alvaro Patanegra, fascinoso pirata-danzatore di origine castellana.
- 2 **Fra' Cenere**^{AT}, un cacciatore di non-morti diretto al Colossario, ha bisogno di aiuto per arrivare a Lupari a comprare dell'ossodiana. Quello che ha omesso, però, è che i lupi non la mettono in vendita.
- 3 Il barone Trambusto Cacciapuoti di Porto Anduja ha smarrito lo scudo di famiglia e pensa che le canaglie lo troveranno tra le sabbie fumanti di Vulcagna. Ma com'è arrivato lo scudo fin lì? Quale storia si cela dietro questa strana richiesta?
- 4 Una vecchia dall'aria arcigna vi avvicina in una bettola di Vernagallo per offrirvi un lavoro pericoloso ma redditizio: in cambio di 50 gransoldi uccidere **Salatina**^{AT} e riportarne il remo come prova. Ma che le canaglie non si ingannino, la strega delle Isole dei Venti è un'avversaria temibile...
- 5 State navigando da Apollonia a Vernagallo, di scorta alla contessina falcamontese Lamigulfa de' Scaracchi Cipriani Tiramotti, quando la vostra nave si trova a essere inseguita dai pirati strambolani. Subito prima dell'arrembaggio, però, il capitano della nave pirata riconosce la canaglia più anziana della cricca...
- 6 Si dice che su una piccola spiaggia dell'isola di Panacea sgorghi una fonte così limpida che l'acqua del mare in quel punto cambia colore, ed è vero. Si dice anche che quest'acqua sia in grado di resuscitare i morti, ed è falso. Ma l'acqua di un fiasco riempito a questa fonte può essere rivenduta a peso d'oro (escluso il peso del vetro, non fate i furbi).
- 7 Le canaglie sono dirette in pellegrinaggio (o almeno così raccontano in giro) alla Sacra di San Brighele, dove sanno che farà molto freddo. Decidono così di passare da Lupari per comprare dei mantelli di lana.
- 8 State in navigazione nel tratto più meridionale del Mare di Zaffiro quando prendete a bordo un colapesci morente. Se riuscite a salvarlo, vi offre un'informazione d'eccezionale importanza: i pirati strambolani preparano un attacco alla comunità di Filacoda. Grazie a questa notizia i colapesci potrebbero prepararsi ad accoglierli.
- 9 Un tempestoso nella cricca farebbe davvero comodo: nebbia, pioggia e grandine a comando renderebbero il lavoro di brigantaggio una passeggiata. Ma come fare a convincere uno di quei vecchi rimbambiti che si rintanano a Basiluzzo?
- 10 State attraversando il Mare di Zaffiro a bordo di una barchetta mal messa quando venite intercettati dalla *Gabbianera*, una nave di pirati strambolani. La cattura è inevitabile, ma il capitano vi offre la salvezza se riuscite a batterlo in una gara di poesie.

STREGA SALATINA

Nessuno sa quanti anni abbia la strega Salatina, e anche i più vecchi pirati strambolani non ricordano un tempo in cui la strega bianca non fosse padrona e unica abitante dell'isola centrale dell'arcipelago. Per quanto se ne sappia, potrebbero essere secoli che questa figura solitaria difende la sua isola armata solo di un remo e del devastante potere del fulmine.

Eppure, nonostante l'esistenza solitaria, Salatina è di indole gentile ed è pronta ad accogliere i viaggiatori in pericolo nella piccola casa di pietra che utilizza come abitazione. E se è vero che trascorre giorni interi a scrutare l'orizzonte studiando nuvole e correnti, è vero anche che non si fa sfuggire l'occasione di unirsi alle feste selvagge dei lupi di Lupari o di bazzicare i mercati di Stramboli in cerca di qualche nuovo pezzo di bigiotteria. Momenti per alleggerire la responsabilità che Salatina sente gravare sulle sue spalle: quella di proteggere le Isole dei Venti e, per quanto sia in suo potere, l'intero Mar di Zaffiro.



“Tempestaro a bordo, non c’è mai bonaccia.

Tempestaro a terra, vento di minaccia.”

- ANTICO PROVERBIO STRAMBOLANO -



STREGA SALATINA

Umanoide Medio (*Dotata*), caotico buono

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m, volare 15 m (fluttuare)

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

Tiri Salvezza Sag +5, Car +7

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

Resistenze ai Danni fulmine, tuono

Sensi Percezione passiva 15, scurovisione 36 m

Linguaggi Male Parole, Volgare

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

Equipaggiamento Speciale. La strega Salatina indossa un anello della caduta morbida.

Resistenza alla Magia. La strega Salatina dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Inafferrabile. La strega Salatina non provoca attacchi di opportunità quando esce volando dalla portata di un nemico.

Morte Folgorante. Quando la strega Salatina muore, il suo corpo si trasforma in un fulmine che si abbatte sull'area circostante. Ogni creatura situata entro 4,5 metri dalla strega deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni da fulmine ed è assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è assordata.

AZIONI

Multiattacco. La strega Salatina effettua due attacchi con il Remo o con il Fulmine a Ciel Sereno.

Remo. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d10 + 3) danni contundenti.

Fulmine a Ciel Sereno. Attacco con Incantesimo a Distanza: +7 al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 11 (2d6 + 4) danni da fulmine più 7 (2d6) danni da tuono. Inoltre, se la strega Salatina ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

Temporale Estivo (1/Giorno). La strega Salatina crea magicamente 3 saette elettrostatiche, ciascuna delle quali può colpire un bersaglio entro 36 metri e che la strega sia in grado di vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15: se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Incantesimi. Salatina lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Carisma come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 15, +7 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo):

A volontà: *illusione minore, stretta folgorante*

2/giorno ciascuno: *folata di vento, nube di nebbia, sonno*

1/giorno ciascuno: *dissolvi magie, forma gassosa, immagine silenziosa, invocare il fulmine*

AZIONI BONUS

Sfuggente come una Nuvola (Ricarica 6).

Salatina si teletrasporta magicamente, assieme a ogni oggetto che indossa o trasporta, fino a uno spazio libero situato entro 12 metri che sia in grado di vedere.

REAZIONI

Presa Folgorante. Quando una creatura che è situata entro 1,5 metri dalla strega Salatina e che quest'ultima è in grado di vedere la manca con un attacco in mischia, la strega Salatina può tentare di afferrarla con una presa folgorante: l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti subisce 5 (2d4) danni da fulmine. Se il tiro salvezza dell'attaccante fallisce di 5 o più, la creatura è anche stordita fino alla fine del proprio turno successivo.



Le Valli dei Templi

GESTIRE GLI ANTICHI DEI

Se ci sia qualcuno ad ascoltare le preghiere rivolte agli dèi dell'Olivo, ovvero se il pantheon degli antichi Arcai sia ancora in attività, è a discrezione del Condottiero, che dovrà decidere anche se le preghiere hanno un effetto in termini di gioco. Ogni divinità è preposta a un diverso ambito, e quindi può concedere benefici di conseguenza. Tutto dipende dalla scuola teologica alla quale il Condottiero aderisce: quella che sostiene che tutte le divinità convivano in ogni tempo e in ogni spazio a prescindere da quello che pensiamo noi mortali; quella che ha fiducia in una salda stretta spirituale del Padre Terno, almeno sul suo territorio; o infine quella che ritiene che ciascuna divinità abbia tanto potere quanto le viene dato in un certo momento dai mortali che credono in lei.

Infine, c'è una quarta scuola, squisitamente originaria del Sinistro Stivale, che immagina le divinità come usurai: chiedere loro aiuto equivale a indebitarsi, e prima o poi verranno a battere cassa. Un caposaldo di quest'ultima scuola resta ancora oggi l'Oscuro Proclama dell'Arcangiolina Ambra.

Nel sud di Zagara, dove sventolano i vessilli degli Emiri di Sidonia, si stende il vasto Deserto della Scarnazzola. Tra queste colline aride, punteggiate qua e là di cardi spinosi e fichi d'invidia, si nascondono le rovine di alcuni dei più antichi edifici del Regno: i templi eretti dagli antichi Arcai alle maggiori divinità del Monte Olivo, Zius, Adelaido, Polpeidone e tutti gli altri. Queste valli, un tempo verdeggianti, furono scelte dai primi coloni provenienti dall'Arcaia per edificare molti dei più importanti luoghi di culto. Oggi, dopo che nei secoli il deserto le ha reclamate, sono invece quasi disabitate. Le uniche anime che vi si incontrano sono i pellegrini e i cacciatori di tesori in cerca di fortuna, anche se questi ultimi sono sempre più rari: ormai le rovine sono state setacciate così a fondo da non lasciare niente di valore, persino per i cercatori di maggiore esperienza. Anche il più ammaccato petecchione lasciato cadere da un esploratore distratto viene immediatamente razzolato dal visitatore successivo. Ma forse, come a volte capita, il vero tesoro non è metallo che luccica: o almeno, così la pensano i pellegrini che giungono qui da ogni parte dell'Orbe terraueo per visitare questi luoghi sacri. Tra archi che si aprono su cortili allagati di sabbia, lastri percorsi da crepe vecchie di millenni e colonnati consumati dal vento, potrebbe nascondersi ancora lo spirito degli dèi che millenni fa dominavano sui Sette Mari e Mezzo. E non sono in pochi tra nostalgici, pagani, arcaisti e fautori di una nuova età dell'oro che provano ancora a pregare qui, nella speranza che la presenza di queste divinità non sia del tutto svanita e che si possa ancora guadagnarne il favore.

I templi sparsi in questa zona sono almeno dieci, forse di più. Assoldando una guida locale per pochi petecchioni nella vicina città di Girgento sarà possibile farsi condurre fino all'imboccatura delle Valli. Il cammino ovviamente non è privo di pericoli, e anche sui sentieri più frequentati si rischia di incontrare il solito camponario di bestie e briganti che vagano nella campagna zagara.

Una volta giunti nelle Valli, i templi dedicati alle divinità dell'Olivo si trovano concentrati nel raggio di una manciata di miglia, alcuni separati da meno di un'ora di cammino. Il più grande è senz'altro quello di Zius, mentre il più piccolo è quello dedicato ai Nove Musi, che sorge all'ombra del tempio di Apelle. Per i meno spirituali, infine, un baracchino all'ingresso delle Valli vende vino scadente, spiedini di pecora e delle eccellenti imitazioni degli inimitabili *Fulmini di Zios*^{AT}.

OGNI COSA AL SUO TEMPIO

ZIUS

All'alba dei tempi, dopo la morte di Solimpion, il Solo Padre degli Dei, lo scettro di capo del Monte Olivo fu preso da suo fratello minore Zius, lo Zio degli Dèi. Nella scelta fu preferito agli altri due fratelli, Adelaido e Polpeidone, ma il



comando non era nell'indole di Zius, che da subito preferì dedicarsi alle sue famigerate scappatelle. Da allora non passò giorno che Zius non scendesse in terra come un fulmine e si trasformasse in animale per adescare virginelli e virginelle di isole e terraferma. Una figura tutt'altro che senza macchia, al pari dei suoi oscuri fratelli, ma in tanti Arcai si ostinavano a pregarlo.

Zius era il dio dei Fulmini, della Pioggia e dei Bovini. Per rendere omaggio a Zius e guadagnarne il favore, una canaglia deve trascorrere un'ora o due nel suo tempio confidandogli i propri pensieri più lussuriosi.

ERA

Era, chiamata così perché era la Regina degli Dèi fino a che Solimpion non si fece ammazzare. Certo, Zius fece il suo dovere e la risposò, ma fu solo perché tutti si aspettavano che lo facesse. Il nuovo sovrano del Monte Olivo aveva troppo da fare dietro ai giovani e alle giovani mortali per preoccuparsi di sua moglie. La povera Era, in sua assenza, fu costretta a occuparsi di tutte le responsabilità della guida del Pantheon, quando non era impegnata a sventare i tentativi di accoppiamento del nuovo marito. Per questo è considerata dea dell'Indagine, dei Lavoretti rognosi e dei gatti.

Per rendere omaggio a Era e guadagnarne il favore, una canaglia deve trascorrere un giorno e una notte nel suo tempio elencando a ripetizione tutte le cose che deve fare in futuro.

ADELAIDO

Dei quattro fratelli il più giovane era Adelaido detto Ade, dio dei Morti, del Gelo e delle Capre. Considerato il più pericoloso, aveva abiti neri, la testa di teschio e un pessimo carattere. Viveva sottoterra circondato da cadaveri congelati e dalla moglie, che aveva rapito dalla superficie in ottemperanza alle tradizioni di famiglia. Nessuno lo pregava per paura che rispondesse: se Ade ti risponde, si diceva, vuol dire che sei sotterra.

Non è possibile rendere omaggio a Ade, almeno non qui nel suo tempio.

POLPEIDONE

Ancora più misterioso di Ade era suo fratello Polpeidone. Nato possente e bello come Solimpion, con fluenti capelli e una folta barba, Polpeidone era il più anziano dei quattro, ma in gioventù cadde in mare e ne tornò con un cespo di tentacoli guizzanti al posto del volto. Da allora nessuno si fidò più di lui, ma nessuno osò anche contestargli il suo posto sul Monte Olivo. Polpeidone era il dio del Mare, degli Oceani e degli Annegati e regnava sul suo dominio acquatico con severità e freddezza. Guai al capitano che lo faceva adirare: la sua nave veniva distrutta, i suoi compagni dispersi, il suo ritorno a casa reso lungo e travagliato.

Per rendere omaggio a Polpeidone e guadagnarne il favore, una canaglia deve trascorrere un'intera notte spogliata dei vestiti e tracciarsi incisioni incomprensibili sul corpo con una punta d'osso. Una stranissima forma di preghiera, che non porta a niente di buono.





I NOVE MUSI

Un piccolo tempio, eretto all'ombra di quello di Apelle, è dedicato al Cane da Guardia degli Dei: Idrofobos, il cane a nove teste, conosciuto più comunemente come i Nove Musi delle Arti. Idrofobos è rappresentato come un robusto molosso nero a nove teste, con nove grugni minacciosi e sbavanti, ciascuno dei quali è preposto a vegliare su una delle Arti. I Musi si somigliano molto, e se avevano dei nomi se ne è perso il ricordo da tempo. Quali siano di preciso le nove discipline, quindi, è materia di dibattito e non c'è una lista definitiva, come spesso accade quando sono coinvolti artisti. Di sicuro, o quasi, c'erano la pittura, la scultura e la lirica, o il canto, o insomma qualcosa che ha a che fare con le canzoni. C'è il teatro, diviso in tragedia e commedia oppure no. Ci sono la danza, la poesia amorosa e forse qualcosa che chiamano elegia, ma vai a capire di che si tratta. Quello che conta, e su questo il mito arcaico offre certezza, è che i Musi sono ingrugniti, proteggono chi coltiva l'arte e ogni tanto lo ispirano anche.

Il culto dei Musi è l'unico a essere sopravvissuto con vivacità fino ai giorni nostri. Molti artisti del Regno, ancora oggi, si affidano ai Musi, pur sapendo che aiutano solo chi ha successo, mentre con i disgraziati sanno essere molto duri. E puoi star certo che quello della tua arte è sempre il Muso più duro di tutti.

APELLE E ARTRITIDE

Gemelli nati dall'unione di Era e Solimpion, erano i protettori del Sole e della Luna. Lui dio del Sole, delle Arti e dei Polli, lei dea della Luna, della Caccia e dei Cani, si contendevano il titolo di migliore arciere dell'Olivo. In molti tra gli Arcai credevano che il Sole attraversasse il cielo posato su un carro portato da Apelle, e invece la Luna su un carro portato da Artritide, ma i più sapienti trovavano poco credibile che due divinità così potenti accettassero un lavoro così improbo e sospettavano invece che il carro della Luna fosse trainato da cani e quello del sole da polli.

Per rendere omaggio ad Apelle e ad Artritide e guadagnarne il favore, una canaglia deve trascorrere un giorno o una notte a recitare antiche poesie dedicate al Sole o alla Luna. Queste poesie possono essere lette, da chi parla Petroglifico, sulle pareti dei rispettivi templi.

SPUMANTINA

Dea dell'Amore, della Bellezza e delle Conchiglie. Nata dalla spuma del mare, era solita andare di spiaggia in spiaggia coperta solo da una pelliccia di volpe bianca e dai lunghissimi capelli sciolti al vento, intenta a organizzare feste di grande richiamo. A lei si deve anche l'invenzione di una bevanda tipica dell'antichità, il "Copula sulla battiglia".

Per rendere omaggio a Spumantina e guadagnarne il favore, una canaglia deve portare in offerta nel suo tempio un sacco pieno di conchiglie e trascorrere la notte a disporle con cura formando un ritratto, non importa quanto accurato, della dea. Si può prendere ispirazione da quel che resta delle sue numerose effigi in giro per il tempio.

AMENA E PESTARES

Entrambi divinità della guerra, ma con prospettive molto diverse. Lei era dea della Guerra, della Saggezza e delle Civette, lui della Guerra, della Guerra e della Guerra.

Secondo la leggenda, Amena era nata dalla fronte di Solimpion dopo che questi aveva divorziato la sua amante per evitare di essere scoperto da Era, e infatti Amena era una dea complessa, ricca di sfaccettature e aperta al dialogo. Il fratello Pestares invece era un dio di menare senza guardare in faccia a nessuno, e si dice fosse nato dalla nuca di Solimpion dopo che il dio in una rissa era stato percosso con un capitello di marmo.

Per rendere omaggio ad Amena e guadagnarne il favore, una canaglia deve comporre un canto di guerra e intonarlo quarantotto volte, dall'alba al tramonto.

Per rendere omaggio ad Ares e guadagnarne il favore, due canaglie devono darsi appuntamento al tempio a mezzogiorno e suonarsene di sacra ragione.

PERBACCO

Anche noto come Poffarbacco, Perdincibacco e Strabacco, è il dio della Vendemmia, degli Orti, delle Feste, dello Sbraco, dell'Ubriacatura e di tutte le cose divertenti. Si potrebbe sostenere che, insieme ai Musi, sia l'unica divinità arcaica che nel Regno viene ancora onorata quotidianamente. Al tempo degli Arcai però lo stratagemma era farne una questione religiosa: le celebrazioni in onore di Perbacca erano sempre le più divertenti e le più sfrenate, all'insegna dell'amore privo di regole e di inibizioni.

Per rendere onore a Perbacca e guadagnarne il favore di vino, una canaglia deve arrivare nel suo tempio con una buona compagnia e una buona scorta di rosso e trascorrervi la notte bevendo, ballando e possibilmente facendo l'amore.

NEFESTO E ERMETO

L'ultimo tempio è formalmente eretto a Nefesto, il Fabbro degli Dei, ma da secoli è dedicato al suo successore Erri. Quando ancora si chiamava Ermeto, Erri svolgeva il ruolo di messaggero degli Dei con un elmetto lucente e calzari alati. Al tempo Nefesto forgiava ancora per conto dell'Olivo nella sua fucina nel cuore



del Monte Tifone, realizzando armi e armature degne degli Olivastri, nonché i micidiali fulmini scagliati da Zios. Nefesto eccelleva a tal punto nell'arte metallurgica che fu notato dalle divinità di un lontano pantheon orientale e convinto a unirsi a loro. Orfani di un buon fabbro, gli dèi dell'Olivo decisero di affidarsi a Erri, che a suo modo era un ottimo artigiano in grado di forgiare, nei giorni in cui era più ispirato, armi degne di eroi e semidei. Niente di che a paragone con i lavori di Nefesto, che presto cominciarono a essere definiti "gli originali". Ermeto si trovò così costretto a ripiegare sulla fabbricazione di copie e contraffazioni di altissima qualità, e cambiò il suo nome in Erri, il Forgiatore degli Dei.

Per rendere omaggio a Erri, una canaglia può recarsi nella sua fucina in cima al vulcano Versuvio e commissionargli una copia. Non riceverà in cambio nessun favore, ma solo quello che ha pagato.

IL FAVORE DIVINO

Pregando ciascuna divinità dell'Olivo una canaglia potrebbe ottenerne il favore, a discrezione del Condottiero. Il favore di una divinità si esprime come un bonus della durata di 30 giorni. Non è possibile, naturalmente, godere del favore di due divinità contemporaneamente. Questa non è gente che scherza.

Divinità	Per 30 gg la canaglia dispone di...
Zius	Vantaggio alle prove di Carisma (Inganno) per sedurre. Inoltre, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con un'arma a distanza.
Era	Vantaggio alle prove di Intelligenza (Indagare). Inoltre, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con un'arma da mischia che infligge danni contundenti.
Polpeidone	Vantaggio alle prove di Forza (Atletica) per nuotare. Inoltre, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con un tridente.
Apelle	Vantaggio alle prove di Carisma (Intrattenerre). Inoltre, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con un arco corto.
Artritide	Vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza). Inoltre, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con un arco lungo.
Spumantina	Vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione). In più viene curato da qualsiasi calvizie e può godere per tutta la vita di capelli sani e lucenti.
Amena	Vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione). Inoltre, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con una lancia.
Pestares	Vantaggio alle prove di Carisma (Intimidire). Ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire effettuati con un'arma da mischia.
Perbacca	Dispone di vantaggio ai tiri salvezza per evitare o terminare la condizione di avvelenato su se stesso e alle prove di caratteristica che coinvolgono il consumo di cibo e bevande.



FULMINE DI ZIUS

Oggetto meraviglioso, raro

Questi fulmini, forgiati da Erri e non da Nefesto, sono solo l'imitazione degli originali fulmini di Zius e hanno un potere molto più limitato se utilizzati come saette per colpire i nemici. Hanno però un utilizzo segreto, richiesto espressamente dallo Zio degli Dèi, che può tornare molto più utile.

Quando il personaggio impugna il fulmine, può usare la sua azione per scagliarlo in una direzione a sua scelta, formando una linea lunga 15 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura entro la linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza (la CD è pari a 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza del personaggio). Se lo fallisce, subisce 4d6 danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni.

Fulmine d'Amore. Il personaggio può utilizzare il fulmine per raggiungere una creatura da cui è fisicamente attratto. Il personaggio può usare la sua azione per pronunciare la parola d'ordine del fulmine e così facendo trasformarsi in una saetta e raggiungere alla fine del suo turno attuale una creatura da cui è attratto, che sia situata entro 500 metri e che sia fisicamente raggiungibile. Mentre è in questa forma e si muove in questo modo, il personaggio può entrare nello spazio di un'altra creatura e occuparla, dispone di resistenza a tutti i tipi di danni e di vantaggio ai tiri salvezza su Forza, Destrezza e Costituzione. Inoltre, può passare attraversi piccoli fori, aperture strette e perfino semplici crepe e liquidi. Finché è in questa forma, non può parlare o manipolare oggetti, e quelli che trasporta o impugna non possono essere usati, lasciati cadere o manipolati in alcun modo. Inoltre, egli non può attaccare o lanciare incantesimi. Alla fine del suo turno attuale, il personaggio torna alla sua forma naturale.

Una volta che il fulmine è stato scagliato o se viene utilizzata la sua proprietà Fulmine d'Amore, il fulmine si consuma e non può essere riutilizzato.

“Se mi preghi e mi sostieni,
io mantengo e ti difendo.
Se non credi e te ne freghi
Io ti meno e poi ti appendo.”

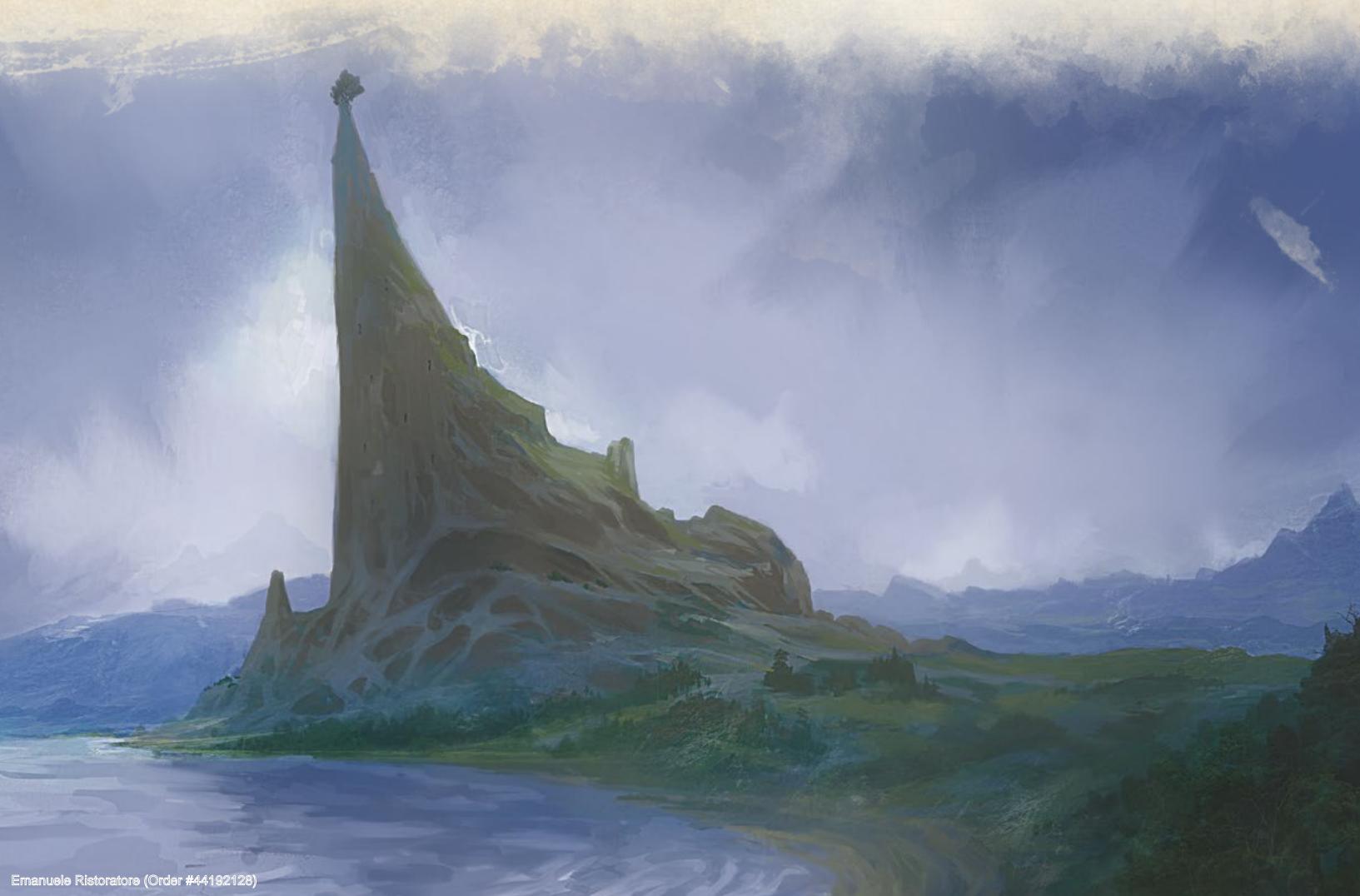
- OSCURO PROCLAMA DELL'ARCANGIOLINA
AMBRA -

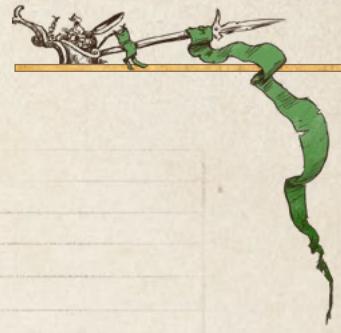


Il Nuragone

Quando il Sinistro Stivale era ancora una terra selvaggia, popolata da uomini e morganti vestiti di pelli, prima ancora della fondazione di Plutonia e anche prima degli antichi Astruschi, Tasinnanta era abitata dai Pelagici, che già erigevano costruzioni alte e solide come montagne. Strutture coniche, spesso formate da più elementi uniti in un complesso, che si sviluppavano in altezza come sottili ma possenti aghi protesi verso il cielo, ed erano per questo chiamate "nuragli".

Col passare dei millenni i nuragli sono crollati l'uno dopo l'altro, vuoi a causa di qualche creatura mostruosa che ha provato a farvi la tana, vuoi spogliati dagli uomini in cerca di materiali da costruzione o semplicemente per l'incessante battere delle intemperie. Dei maestosi pinnacoli d'un tempo restano solo le basi, che spuntano a migliaia nelle campagne e sulle coste. Strutture murarie circolari larghe a volte anche centinaia di piedi, costituite interamente di pietra a secco. Le più remote sono diventate covi di briganti o capanni di pastori, mentre quelle più vicine alle città sono state ricostruite per diventare fattorie e poderi. A sud i nuragli più vicini al mare sono spesso ricoperti da centinaia di mengarrubie, gli aironi rossi di Ta-





sinnanta, che fanno tappa qui prima di proseguire la migrazione verso Sidonia. A nord molte rovine sono custodite dai malebranche Barbariccia, che ancora oggi ricordano quando gli antichi nuraghi svettavano così alti che sembrava volessero grattare i cieli e disturbare con la loro presenza gli angeli del Tombolone. Sulla costa orientale, invece, è più frequente che i resti dei nuraghi siano visitati dalle ombre degli antichi pelagici. Con la giusta luce lunare, questi evanescenti padroni di casa prendono corpo e si aggirano tra i muri crollati, affacciandosi in attività misteriose, eco della grande operosità che fu. In queste notti chiunque – perfino i pagani Barbariccia – preferisce stare alla larga dalle rovine per rispetto e per paura.

Migliaia ce ne sono, ridotti a rovine che sono poco più che impronte dei modesti edificio di un tempo. Un solo nurago resiste intatto al giorno d'oggi: Lu Nuragone, o anche Gigante Verde, un pinnacolo altissimo che domina la costa occidentale di Tasinnanta. Se non è crollato come gli altri, c'è un motivo: il Gigante Verde è sempre stato protetto da un'antichissima stirpe di streghe, discendenti dalle fate zuane e dai morganti di legno che in un lontano passato abitavano l'entroterra di Tasinnanta.

Maestre delle piante e degli alberi, queste streghe hanno fatto crescere sulla sommità del nurago una quercia da sughero che nei secoli si è impossessata con le sue radici della struttura. Dall'esterno il pinnacolo appare quasi intatto, solo macchia-to di chiazze di erica e di ortica. All'interno, invece, è completamente abitato dalle radici della quercia, una rete di tendini legnosi tesi tra le ossa di pietra. Agli ultimi piani riposa la strega **Zuanicca^{AT}**, spesso addormentata in forma di albero, che di solito non si sveglia all'avvicinarsi degli estranei, almeno fino a che rispettano il nurago e le piante che vi abitano.

AREE DEL NURAGONE

È possibile esplorare il Nuragone, ma bisogna fare attenzione a non accendere fuochi e a non brandire asce o altre armi adatte a tagliare il legno. Non bisogna tagliare le radici o i rami per farsi strada, e in generale non si deve intaccare niente che cresca dalla terra. Un piccolo danno potrebbe attirare l'attenzione dei **Bronzetti^{BE}** al servizio della strega Zuanicca, mentre un grande danno provocherebbe il risveglio della strega stessa. Messa in allarme Zuanicca sopraggiunge per constatare il danno, interrogare le canaglie e decidere se scacciarle o punirle.

CINTA ESTERNA

Il pinnacolo è circondato dai resti di strutture minori, tutte crollate, di cui si sono conservate solo le basi. Si presentano come un reticolo di muri circolari non più alti di 2 metri. Tra queste mura è nascosto il tumulo di un antico guerriero pelagico, il cui ingresso è nascosto da un cespuglio di rampicanti. Per accedervi bisogna scostarli con cura, altrimenti si rischia di attirare i Bronzetti. Nel tumulo si trovano delle ossa, un'armatura ormai inservibile e una **Nurascia^{AT}**, una potente ascia fiammeggiante di vetro vulcanico. Va da sé che, essendo asce e fuoco cose mal viste da queste parti, una canaglia dovrebbe avere cura di nascondere la **Nurascia** prima di uscire dal tumulo, per non attirare le ire di tutti gli abitanti del Nuragone.

PORTA

Un'apertura trapezoidale nella parete di pietra, grande a sufficienza da far passare una creatura di Taglia Grande accovacciata. I nuraghi avevano sempre porte molto strette, da cui il famoso detto: “È più difficile per un ricco entrare nel regno del Padre Terno che per un cavallo passare dalla porta di un nurago”.

PIANI INFERIORI

Quelli che offrono gli ambienti più spaziosi, ospitavano le stalle e i magazzini. Di tutto questo dopo millenni non resta nulla, e gli ambienti sono invasi dalle radici della quercia che pendono ovunque dalle pareti, così fitte da formare delle bar-



LA PRIMA STREGA ZUANICCA

All'alba dei tempi, nei boschi di Tasinnanta infuriava una guerra tra le piccole fate zuane e i grandi morganti di legno. Due tribù nemiche e sempre in lotta, si combatterono per secoli senza mai cercare la pace. Un inverno, però, una zuana e un morgante che duellavano da giorni si ritrovarono da soli in un gigantesco nurago, imprigionati dalla neve. Per sopravvivere smisero di lottare, si allearono e infine si innamorarono. Dal loro amore nacque una figlia: agli occhi della madre era una fata gigantesca, agli occhi del padre una piccolissima morgante di legno, ma entrambi le volevano bene e decisamente di non combattersi più per poterla crescere nell'amore. Insieme scelsero il nurago come casa e per secoli vi abitarono e ne furono custodi.

Quando infine morirono incaricarono la figlia, ormai grande, di vegliare sulla loro casa. E fu così che la prima Zuanicca divenne protettrice del Nuragone.



riere in cui è molto laborioso addentrarsi. Sempre che non si voglia mettere mano all'ascia, sfrondare un po' e vedersela con i locali.

PIANI INTERMEDI

Ai piani intermedi le radici si fanno più robuste ma anche più rade e con un po' di cura possono essere scostate come tende per avanzare. Qui vive una tribù di Bronzetti, antichissime creature di metallo che si occupano della manutenzione e della difesa del Nuragone. Queste creature condividono l'indole della loro padrona Zuanicca, e ignorano chi non considerano una minaccia.

PIANI ALTI

Ai piani più alti gli ambienti si fanno sempre più stretti e le radici più spesse, formando un vero e proprio labirinto in cui ci si orienta con fatica. Si dice che quassù viva Zuanicca, ma la verità è che la strega non ha appartamenti: dorme in forma d'albero abbracciata alla quercia che domina la sommità della torre, con accanto il suo Bastone Frondoso. Zuanicca trascorre lunghi periodi in questa forma, ed è possibile per delle canaglie particolarmente discrete visitare l'intero Nuragone senza sveglierla. A meno che non provino a rubarle il Bastone Frondoso, ovviamente.

Visitando i vicini villaggi di pescatori o i gruppi di pastori di pecore sparsi nell'entroterra, si possono raccogliere alcune informazioni utili sul Nuragone.

d10	Voci sul Nuragone
1	La strega Zuanicca vive in cima alla torre, mentre alla base non c'è nessuno. In mezzo, chi lo sa?
2	Attenzione quando vi aggirate per la torre, non disturbate i servitori della Zuanicca.
3	Alla base del Nuragone c'è la tomba di un vecchio guerriero pelagico, ma si dice che sia maledetta. Statene alla larga, mi raccomando!
4	Il Nuragone è così alto che dalla cima si vede il Cupolone di Città del Vaticinio.
5	Non toccate niente, neanche una singola foglia, se volete uscire vivi da là dentro.
6	La strega Zuanicca somiglia a una gigantesca fata zuana, e infatti si dice che sia figlia di una fata zuana e di un morgante di legno.
7	Una gigantesca mengarrubia ha fatto il nido sulla torre, in una crepa aperta dalle radici all'incirca a metà altezza. Con una di quelle uova si può fare una frittata per cento persone.
8	La strega Zuanicca somiglia a una piccola morgante di legno, e infatti si dice che sia figlia di un morgante di legno e di una fata zuana.
9	Non si deve accendere un fuoco, non si deve portare un'ascia, e in generale meglio non avere la faccia del boscaiolo.
10	Si dice che, quando anche il Nuragone crollerà, l'intera isola di Tasinnanta sprofonderà nel mare.

Cose da fare da fare nel Nuragone

- 1 Un ricco mercante vortigano che ha interessi nella zona offre la bellezza di 40 gransoldi a chi sia in grado di fare fuori la strega Zuanicca e liberare il Nuragone dalla sua scomoda presenza.
- 2 In una locanda di Tarsesta, il guiscardo Talco Galoppiere della Buona Madre di Bonomia offre un onesto compenso a chi lo accompagnerà in cerca di una certa tomba che si trova all'ombra del Nuragone.
- 3 Un'erborista di Porto Patacca vi fornisce una mappa della costa meridionale di Tasinnanta che vi porterà dritti al Nuragone. Qui dovrete soltanto cogliere due sacchi di quei rampicanti che crescono sulla parete del pinnacolo di pietra e riportarli a Porto Patacca per incassare la sontuosa cifra di 4 gransoldi a sacco.
- 4 Gli ubriachi del posto si sfidano a chi ha il coraggio di arrampicarsi su per il Nuragone e raggiungere il punto in cui una grande mengarrubia ha fatto il nido. Sono convinti che il Barone Strappamuriddu, giù a sud, pagherebbe a peso d'oro una di quelle uova. Se le canaglie volessero raccogliere lo spunto e riuscissero anche a trafugare un uovo, scoprirebbero che il Barone Strappamuriddu non è neanche lontanamente interessato.
- 5 Scarragnone, un malebranche Barbariccia, ha un messaggio da recapitare alla strega Zuanicca. Strano che non possa farlo di persona, ma nel compenso di 40 petecchioni è inclusa la clausola "nessuna domanda". Se le canaglie volessero accettare, scoprirebbero che il messaggio è un promemoria per la strega, che da venticinque anni dovrebbe ai Barbariccia 19 gransoldi. Almeno secondo Scarragnone. Secondo Zuanicca, invece, sono i Barbariccia a doverle 40 fiaschi di vino. Per 25 petecchioni le canaglie possono recapitare la risposta, e facendolo restare invischiata in questa antica faida.
- 6 Tutti sanno che la strega Zuanicca brandisce un Bastone Frondoso dagli straordinari poteri magici, che appoggia accanto a sé quando si trasforma in albero per riposare. Le canaglie arrivano al Nuragone intenzionate a rubarlo, ignorando che il bastone è parte integrante del corpo della strega, fatto del suo stesso legno e animato dalla sua stessa magia, e quindi separarli è impossibile.

NURASCIA

Arma (qualsiasi ascia), rara (richiede sintonia)

Un'ascia fiammeggiante ricavata dal vetro vulcanico, risalente al tempo degli antichi pelagici; sprigiona fiamme magiche quando viene brandita. In più, se presentata a qualcuno in grado di apprezzare quanto sia antica, può essere venduta per una cifra anche doppia rispetto a quella di un'altra ascia fiammeggiante. Peccato che nel Regno non ci siano molte persone abbastanza istruite e allo stesso tempo in grado di sborsare una simile cifra.

Quando il personaggio colpisce con un attacco effettuato con quest'ascia magica, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco extra. Inoltre, quando il personaggio attacca una creatura con quest'arma e ottiene un risultato di 20 al tiro per colpire, il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



ZUANICCA

Zuanicca è la potente guardiana del Nuragone e di tutta la costa occidentale di Tasinnanta. Una donna di legno simile a una marionetta ma finemente intagliata e delle dimensioni di un'umana adulta. I suoi poteri sono fortemente radicati nella natura che la circonda e le permettono di bersagliare i suoi nemici con una pioggia di legnacci. Porta sempre con sé il fido Bastone Frondoso, che utilizza per tempestare i nemici di spine aguzze o semplicemente per percuotere con violenza.

Non ha nessuna lealtà se non nei confronti della terra di Tasinnanta e del Mare di Zaffiro.



**“S’arrisu de s’arenara...
arrutta a terra e squartarara!”**

*(La risata della melagrana,
che cade per terra e si spacca.)*

- OSCURO DETTO PELAGICO -



STREGA ZUANICCA

Umanoide Medio (Marionetta), caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale; 16 con pelle coriacea)

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)

Tiri Salvezza Int +4, Sag +6

Abilità Arcano +4, Natura +4, Percezione +6, Sopravvivenza +6

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 36 m

Linguaggi Petroglifico, Volgare

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

Equipaggiamento Speciale. La strega Zuanicca indossa un anello del camminare sull'acqua.

Marionetta Speciale. La strega Zuanicca è una marionetta speciale: è di taglia Media, non necessita di mangiare, bere o respirare ed è immune alle malattie (fatta eccezione per le malattie del legno).

Resistenza alla Magia. La strega Zuanicca dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Tutt'Uno con la Natura. La strega Zuanicca può muoversi liberamente in ogni terreno naturale come se non fosse terreno difficile.

Morte Naturale. Quando la strega Zuanicca muore, il suo corpo si trasforma in un grosso rampicante che cresce istantaneamente intorno all'area circostante. Ogni creatura situata entro 6 metri dalla strega deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 10 (3d6) danni contundenti ed è trattenuta fino alla fine del proprio turno successivo, mentre se lo supera, subisce soltanto la metà di quei danni e non è trattenuta.

AZIONI

Multiattacco. La strega Zuanicca effettua due attacchi con il Bastone Frondoso o con la Tempesta di Legnacci.

Bastone Frondoso. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire (+6 con randello incantato), portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni contundenti o 7 (1d8 + 3) con randello incantato.

Tempesta di Legnacci. Attacco con Incantesimo a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 18 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni contundenti più 7 (2d6) danni da veleno. Inoltre, se la Strega Zuanicca ottiene 20 al tiro per colpire contro una creatura, il bersaglio è incapacitato fino alla fine del proprio turno successivo.

Esplosione di Spine (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo)

La strega Zuanicca vibra un colpo con il bastone e un'onda sferzante di piccole ma durissime spine si propaga da lei. Ogni creatura entro un cubo con spigolo di 6 metri originato dalla strega Zuanicca deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14. Se lo fallisce, subisce 12 (5d4) danni perforanti e cade a terra prona, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni e non cade a terra prona.

Incantesimi. La strega Zuanicca lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono alcuna componente materiale, utilizzando Saggezza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 14):

A volontà: *artificio druidico, randello incantato, spruzzo velenoso*

2/giorno ciascuno: *amicizia con gli animali, cura ferite, parlare con gli animali, pelle coriacea*

1/giorno ciascuno: *comunione con la natura, crescita di spine, dissolvi magie, parlare con i vegetali*

AZIONI BONUS

Trasformazione Arborea (2/Giorno). La strega Zuanicca si trasforma magicamente in un **albero risvegliato** e può rimanere in tale forma fino a 3 ore. La strega Zuanicca può tornare alla sua forma naturale usando un'azione bonus. Se la strega Zuanicca muore, torna alla sua forma naturale. La strega Zuanicca può decidere se il suo equipaggiamento cade a terra, si fonde con la sua nuova forma o viene indossato dalla sua nuova forma. Mentre è nella nuova forma, la scheda delle statistiche della strega Zuanicca viene sostituita da quella dell'albero risvegliato, ma la strega Zuanicca mantiene i propri punti ferita attuali e massimi, quest'azione bonus, il proprio allineamento e personalità, i linguaggi parlati, i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma e le proprie competenze nelle abilità e nei tiri salvezza.

REAZIONI

Rampicanti Avvolgenti. Quando una creatura che è situata entro 9 metri dalla Strega Zuanicca e che quest'ultima è in grado di vedere effettua un tiro per colpire contro di essa e la manca, la Strega Zuanicca può evocare un rampicante avvolgente: l'attaccante deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 14, altrimenti subisce 5 (2d4) danni contundenti ed è trattenuto fino alla fine del turno successivo della strega Zuanicca.

**A**

Adeona 146
Alimentali 33
Altoforno da Taschino 106
Amalia 154
Angelico 6

B

Baconero 111
Baratto 9
Barbaro 25
Basilico 59
Bell'Aralda 54
Bertino Marchiodoro 107
Bestiario D'Origine Canonica 65
Bianca Lancia 128
Bonomia 89
Borgo Amarostico 72
Bussolotto della Tombola 24

C

Calcagno di San Tonnaso 117
Castel sul Monte 126
Castello di Atranto 132
Cavalli Leggendari 112
Città del Vaticinio 114
Classi 27
Colapesce 11
Colossario 118
Cucca 96
Cucchiarella Gigante 32
Cuocomante 27

D

Danza Selvaggia 26
Designatore Fortunoso 43
Dieciterre 55
Diluvio 84
Djinnarino 157
Drappaccione 113

E

Elmo del Gladiatore Cadaverico 122
Elmo di Crinaldo 160

F

Fandominio 20
Figlio di Marzinga 20
Folla di Zotici 40
Fomentatore di Zotici 35
Forma Sublime 20
Fra' Cenere 125
Fregarico II 131
Fulmine di Zius 177
Furia dei Canditi Abbandonati 41

G

Giacomo Casavosta 82
Gobbo 13
Gomena animata 65
Grandalbero dei Rampanti 61
Hobgobbo 21

I

Incantesimi 41
Isola di Fischia 142
Isole dei Venti 168
Lampada di Djinnarino 157

L

Mago 22
Malvagia 170
Mantello di Lupari 169
Mar di Zaffiro 168
Maschera Superba 81
Mercatone del Ladrescamento 138
Minervino 136
Monte Silone 158
Mostri Cadaverici 121
Mostri Roventi 156

N

Nanni Viperetti 94
Nube di Gorgonzual 41
Nuragone 178
Nurascia 180

O

Oltretombolaro 22
Ossodiana 169

P

Paccottiglia di Santa Patacca 140
Palo di Iena 108
Paninozzo Ripieno 41
Pinolo 58
Pirata 156
Ponte sullo Stretto 164
Provولantir 99

R

Razze 6
Regno 49
Ricette di Cuocomanzia Arcana 30

S

Saccagnate Supreme 46
Sacra di San Brighele 51
Salumaio 76
Sandali di Atranto 134
Saura Guittone 167
Scetajavasse 149
Scuole di Magia del Regno 92
Segnato 15
Segno Oscuro 21
Sestiere di Bacareto 78
Sfera di Vetro Torbido 87
Soffio del Caciomarcio 42
Sottoclassi 22
Spadone del Tombolone 52
Spezie Frizzipazzi 42
Squartavajasse 149
Sterlino 67
Strega Salatina 172
Stregacce Tricolori 145

T

Talenti 20
Tarantolato 25
Tempra di Mare 21
Torre di Ghisa 100
Tradizioni Culinarie 32

U

Unico Tortello 93

V

Valli dei Templi 174
Veneranda 68
Versuvio 151
Ville di Grandagio 62
Vitruviano 18
Vortiga 78

Z

Zuanicca 181

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**Legal Information**

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gebenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor; and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
 11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
- Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*
- COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.





IL FANTASTICO ITALIANO SI CHIAMA
ACHERON GAMES.

WWW.ACHERON.IT



Ma che maraviglie del mio Stivale!

L'ATLANTE DEL REGNO È IL PRIMO MODULO GEOGRAFICO DEDICATO A
BRANCALONIA - L'AMBIENTAZIONE SPAGHETTI FANTASY PER IL GIOCO DI
RUOLO PIÙ FAMOSO DEL MONDO.

Viaggiate da un capo all'altro del bel paese di Brancalonia, alla scoperta dei luoghi che per millenni hanno incantato le canaglie di tutto l'Orbe Terracqueo.

Tra isole paradisiache e vulcani infernali, celebri monumenti e borghi nascosti, lasciatevi incantare da cotante maraviglie e provate a ripulirle dalle (poche?) ricchezze rimaste.

Il Regno vi aspetta, in agguato dietro un angolo e con il coltello tra i denti!



QUESTA VOLUME CONTIENE:

- Ventiquattro luoghi maravigliosi del Regno, arricchiti da mappe dedicate, spunti d'avventura, personaggi notevoli e fritto misto di approfondimenti. Dall'innevata Sagra di San Brighele alle desertiche Valli dei Templi, dal minaccioso Versuvio ai vibranti portici di Bonomia, non resta che viaggiare in lungo e in largo per lo Stivale. L'unico limite sono le strade dissestate, i crocicchi infestati di tagliagole e la vostra pigrizia!
- Due nuove classi dotate di meccaniche che renderanno la vostra Cricca impareggiabile: il Cuocomante armato dei suoi bellicosi manicaretti e il Fomentatore di Zotici circondato dai suoi rozzi scherani.
- Due nuovi archetipi ancora più irresponsabili: lo scellerato necromante Oltretombolaro e l'imprevedibile Tarantolato da battaglia.
- Loschi figuri e figure con cui fare i conti durante i vostri viaggi: dai nove Musi delle Arti ai Sette Salumai, dalle tre Stregacce Tricolori all'unico e solo re Fregarico II, nella terra di Brancalonia, dove le taglie cupe salgono.
- Un fortunoso designatore di briganti e brigantesse di terra e di mare, comprensivo di nomi, soprannomi, tratti peculiari, abbigliamento di strada e battute per l'ingresso in scena.
- Spettacolari Saccagnate Supreme per movimentare le vostre risse con colpi micidiali, selezionate dai maneschi certificati dei 400 Calci.
- Una manciata di oggetti di dubbia provenienza, pronti a ritorcervisi contro alla prima occasione.
- E tanto altro ancora...



WWW.ACHERON.IT