

3 APRILE 2026



NICOLA PAOLINI

D100

IL GRAN BUFFET DEL VILLAGGIO DI SOTTOPIERA

SOMMARIO

L'Inizio (Il Calcio d'Inizio)	4
<i>SITUAZIONE</i>	4
<i>L'ordine</i>	4
<i>Il primo test</i>	4
Il Viaggio (Il Terribile Bosco di Mezzo)	4
<i>l'ostacolo</i>	4
<i>la sfida</i>	4
<i>l'imprevisto</i>	4
Il Villaggio (Operazione: Rapimento)	4
<i>l'obiettivo</i>	4
<i>le complicazioni</i>	4
IL BOSS FINALE: "IL TERRIBILE SIR GASTRONOMO"	5
<i>Descrizione per i giocatori</i>	5
<i>Statistiche di Sir Gastronomo</i>	5
<i>COME GESTIRE IL COMBATTIMENTO</i>	5
Il Gran Finale (La Fuga)	5
<i>l'inseguimento</i>	5
<i>tiro finale</i>	5
<i>il colpo di scena</i>	5
<i>Un'ultima chicca</i>	7
IL MOMENTO "SINDACO" (Sadismo extra)	7

IL GRAN BUFFET DEL VILLAGGIO DI SOTTOPERA

L'INIZIO (IL CALCIO D'INIZIO)

SITUAZIONE

I Coboldi sono tutti in fila davanti al trono di **Re Torg** (*LUNGA VITA A RE TORG!*). Il Re è di pessimo umore perché ha finito le scorte di "snack tenerini" (bambini).

L'ORDINE

Il Re punta il dito verso i giocatori e urla: "*Voi! Portatemi un bambino grassottello per cena, o mangerò VOI come antipasto!*".

IL PRIMO TEST

Mentre corrono verso l'uscita, un Coboldo della guardia inciampa. Chiedi a tutti un tiro di Riflessi (Difficoltà 2) per non essere travolti dalla calca. Chi fallisce perde 1 Punto Vita (PV) o inizia la partita con un bernoccolo.

IL VIAGGIO (IL TERRIBILE BOSCO DI MEZZO)

Per arrivare al villaggio, i Coboldi devono attraversare il bosco.

L'OSTACOLO

Un ruscello profondo ben 20 centimetri! *Per un Coboldo è un fiume impetuoso.*

LA SFIDA

Devono decidere come passare. Se provano a saltare: **Riflessi (Difficoltà 3)**. Se provano a costruire un ponte di Coboldi: **Brutalità (Difficoltà 3)**.

L'IMPREVISTO

Un **Pollo Selvatico** appare dall'erba alta. Descrivilo come un mostro preistorico terrificante. Se i Coboldi scappano, devono tirare su **Ego** per non farsela sotto.

IL VILLAGGIO (OPERAZIONE: RAPIMENTO)

Arrivano a Sottopera. È ora di pranzo e gli umani sono distratti.

L'OBIETTIVO

Una casa con un nastro azzurro sulla porta (*segno che c'è un neonato*).

LE COMPLICAZIONI

1. **Il Cane da Guardia:** Un carlino pigro di nome "Briciola". Per i Coboldi è un lupo enorme. Se provano a distrarlo con del cibo (o con un altro Coboldo), tirano su **Estraneo**.
2. **La Vecchia Maria:** Sta scuotendo un tappeto dal balcone. Se i Coboldi passano sotto, devono tirare **Riflessi** per non essere sepolti dalla polvere e starnutire (rivelando la loro posizione).

IL BOSS FINALE: "IL TERRIBILE SIR GASTRONOMO"

(In realtà è solo il cane del macellaio, un Bulldog pigro, grasso e con un collare borchiato, ma per i Coboldi è un mostro leggendario).

DESCRIZIONE PER I GIOCATORI

"Mentre state per lasciare il villaggio con il bottino, un'ombra colossale oscura la strada. Davanti a voi appare una bestia quadrupede fatta di rughe, bava e furia cieca. Il suo respiro puzza di salsiccia andata a male e le borchie sul suo collare brillano come zanne d'argento. È lui... il Guardiano della Carne, Sir Gastronomo!"

STATISTICHE DI SIR GASTRONOMO

- **Punti Vita:** 25 (È un carro armato per dei Coboldi!)
- **Attacco (Morsicotto):** 1d6 + 2 danni.
- **Abilità Speciale - "Bava Scivolosa":** Una volta per turno, Sir Gastronomo scuote la testa. Tutti i Coboldi vicini devono fare un tiro di **Riflessi (Difficoltà 3)** o scivolare a terra, perdendo il turno successivo per rialzarsi.
- **Abilità Speciale - "Rutto di Vor":** Se Sir Gastronomo subisce più di 5 danni in un colpo, emette un rutto così potente che i Coboldi devono fare un tiro di **Ego (Difficoltà 2)** per non scappare terrorizzati per un turno.

COME GESTIRE IL COMBATTIMENTO

1. **L'Ambiente:** Il combattimento avviene in un vicolo stretto tra la macelleria e un carro di fieno. I Coboldi possono arrampicarsi sul fieno (**Riflessi**) per cercare di saltare sulla schiena del cane.
2. **Il Bambino:** Ricorda ai giocatori che qualcuno deve tenere fermo il sacco con il bambino (o il nano travestito)! Se il Coboldo che lo tiene viene morso o cade, il sacco rotola via e Sir Gastronomo potrebbe decidere di sedercisi sopra.
3. **Vittoria Alternativa:** Se i giocatori capiscono che non possono batterlo solo a mazzate, permettono loro di usare l'astuzia. Se usano delle salsicce rubate per distrarlo, Sir Gastronomo smetterà di attaccare per 2 turni.

IL GRAN FINALE (LA FUGA)

Una volta preso il bambino (*che probabilmente peserà quanto due Coboldi messi insieme*), il villaggio si sveglia!

L'INSEGUIMENTO

I contadini arrivano con forconi e torce. I Coboldi devono correre verso la grotta.

TIRO FINALE

Una serie di tiri di **Brutalità** per farsi strada e **Riflessi** per non cadere mentre trasportano il prezioso carico.

IL COLPO DI SCENA

Se i Coboldi arrivano alla grotta, Re Torg è felice... ma si accorge che il bambino è in realtà un **Nano travestito** o un sacco di farina con un cappello. *Panico generale!*

IL GRAN BUFFET DEL VILLAGGIO DI SOTTOPIERA

IL GRAN BUFFET DEL VILLAGGIO DI SOTTOPERA

UN'ULTIMA CHICCA

Se i giocatori arrivano da Re Torg con il bambino, fai fare loro un ultimo tiro di **Cucinare (Estraneo)**. Se falliscono, il bambino è "bruciacciato" e il Re potrebbe decidere di mangiare il cuoco per punizione.

IL MOMENTO "SINDACO" (SADISMO EXTRA)

Se vedi che i giocatori stanno vincendo troppo facilmente, fai apparire il **Macellaio (Gigante Umano)** che urla: *"Gastronomo! Lascia stare quei ratti arancioni!"* e inizia a lanciare manciate di farina o a menare fendenti con un grembiule sporco.

1. La morte eroica:

Se un Coboldo decide di farsi mangiare per permettere agli altri di scappare con il bambino, quel giocatore merita un **Punto Vittoria bonus** immediato per il suo prossimo personaggio!

2. Il Trucco della "Morte Imminente" (Psicologico)

Tieni un dado separato dagli altri, magari uno grande o di un colore minaccioso (tipo rosso sangue). Ogni volta che un giocatore fa una domanda stupida o esita troppo, lancia quel dado dietro lo schermo, guarda il risultato, scuoti la testa e scrivi qualcosa su un foglietto. Non serve che accada nulla davvero, ma i giocatori entreranno nel panico.

3. La "Sindrome del Pollo"

In questo gioco i polli sono i predatori alfa.

a. **Il trucco:** Se i Coboldi entrano in un pollaio, non descriverlo come un posto agricolo. Descrivilo come un film horror: *"Sentite il rumore di artigli che grattano il legno... e un verso gutturale che vi gela il sangue: BOCK-BOCK-BEGOCK!"*.

b. **Regola bastarda:** Se un Coboldo viene colpito da un pollo, ha una probabilità (1 su 6) di sviluppare la Fobia dei Polli, che lo costringe a scappare ogni volta che vede una piuma.

4. Gestire il "Bambino" come un Oggetto Esplosivo

Il bambino non è solo l'obiettivo, è un problema semovente.

a. **Il Pianto:** Se i Coboldi non superano un tiro di Estraneo per calmare il bambino, questo inizia a piangere. Il pianto attira i nemici (contadini, cani, o peggio... la mamma con la scopa).

b. **Il "Pacco" Pesante:** Trasportare il bambino dà un -2 ai tiri di Riflessi. I giocatori dovranno passarselo come una patata bollente mentre scappano.

5. La Regola della "Firma"

Chiedi a ogni giocatore di scegliere un "verso" o un "tic" per il proprio Coboldo (uno abbaia, uno si gratta sempre, uno ripete sempre l'ultima parola).

a. **Il trucco:** Se un giocatore si dimentica di fare il verso durante una conversazione importante, il Sindaco può dichiarare che il Coboldo è "andato in confusione" e deve subire una piccola sventura (inciampare, perdere un oggetto).

6. Trucchi per il Combattimento Finale

Durante lo scontro con Sir Gastronomo (il cane), usa l'ambiente:

a. **L'Olio del Macellaio:** C'è una chiazza d'olio a terra. Se un Coboldo ci finisce sopra, diventa un proiettile scivoloso che può colpire altri Coboldi o finire dritto in bocca al cane.

- b. La Catena:** Sir Gastronomo è legato? Forse sì, ma la catena è arrugginita. Dopo 3 turni di combattimento, tira un dado: con un 1-2 la catena si spezza e il Boss diventa "Mobile e Molto Arrabbiato".

LUNGA VITA A RE TORG!