

SWEET CHERRY VS PIE EVIL



QUICKSTART



KICKSTARTER

MARCH 7TH



**CLICK HERE AND
PREPARE TO BE SWEETENED**



UN GDR DI SPADE. MUFFIN E DEMONI



Autore: Simone "Aces" Morini

Editing: Laura Cardinale

Artworks e Grafica: Lodovico Sartirana

Impaginazione: Simone "Aces" Morini

Assaggiatori: Andrea Flaviani, Marco Galvanin, Mattia Ventura, Francesca Viganò

Prodotto ed Edito da: Aces Games

Indice

CAP 1, L'Isola di Nonnia - Pag.2

- Geografia dell'Isola di Nonnia - Pag.2
- I Nonni - Pag.5
- I Malegola - Pag.9

CAP 2, Anatomia di un Warrie - Pag.11

- I Warrie - Pag.11

CAP 3, Regolamento - Pag.16

- Tipologie di Test - Pag.16
- Combattimento - Pag.19

CAP 5, Bestiario - Pag.25

Scheda del Warrie - Pag.27



Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

L'Isola di Nomnia

L'Isola di Nomnia? Un vero e proprio impasto di paradiso, bagnato da acque limpide e protetto da un cielo sempre azzurro, dove candide nuvole si avvicinano in soffici e profumati incontri.

Entra nei villaggi di marzapane o passeggia sugli immacolati prati di granella, avventurati fin dentro le foreste e le giungle candite e infine rilassati sulle nostre spiagge di zucchero, dove lo scrosciare delle onde ti accompagnerà in un caldo e cullato sonno.

Se invece desideri una gita più avventurosa, allora riempi la tua sacca ed esplora le paludi di uova, attraversa i picchi di zucchero o i deserti farinosi. Luoghi pericolosi, è vero, ma che celano meraviglie solo per i viaggiatori più temerari.

Eh già... L'Isola di Nomnia era tutto questo. Beh, lo è ancora, ma è da tempo ormai che nessuno usa più queste mielose parole per descriverla. Da quando? Ma dall'arrivo dei Malegola, è ovvio.

GEOGRAFIA DELL'ISOLA DI NOMNIA

"Un giorno, le nostre vie ci condurranno lì. E la guardia di Cherry Pie leverà il grido: -I guerrieri di Nomnia sono tornati!-"

[Burromir, Warrie solitario]

Nessuno sa dove si trovi di preciso l'Isola di Nomnia, né cosa ci sia al di là delle sue sponde; questo perché non siamo ancora riusciti a costruire delle imbarcazioni che, una volta

messe in mare, non si trasformino in poltiglie di frolla o rigonfi ammassi spugnosi. E poi siamo onesti, che senso ha cercare altre terre quando questa ha tutto ciò di cui abbiamo bisogno?

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

L'Isola di Nomnia, circondata dal Mar Mellato, è formata da tre regioni concentriche: la **Grande Cornice**, la **Vallutata** e, al centro, il **Dolcecuore**.

LA GRANDE CORNICE

Tutte le terre sferzate dalle onde del Mar Mellato compongono la Grande Cornice, una regione perlopiù selvaggia e scarsamente abitata, a sua volta suddivisa in cinque porzioni: il **Bianco Deserto**, le **Macchie Candite**, le **Paluduvua**, i **Piccristalli** e le **Terre Filate**.

Data l'alta concentrazione di Malegola, si dice sia da qui

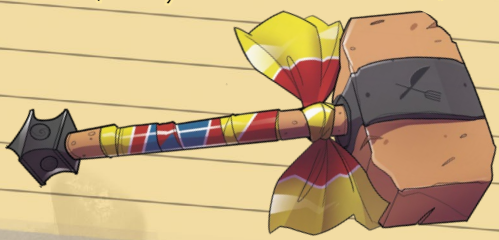
che questi demoni dilagano sull'Isola di Nomnia, per poi sciamare verso l'interno delle nostre terre.

LA VALLUTATA

La Vallutata racchiude tutte le terre confinanti con la Grande Cornice e il Dolcecuore. Comprende i luoghi più trafficati, magici e abitati (dopo la capitale, ovviamente) dell'Isola di Nomnia. La Vallutata comprende: le **Fornontagne**, il **Pandibosco** e le **Pannelande** e, in ciascuno di questi luoghi, si ergono le **Marzaville**.

Le Marzaville

Ogni Stirpe di Nomni ha la propria Marzavilla, una sorta di grande casa che funge da municipio e attorno alla quale si ergono i centri abitati di Nomnia. Ogni Marzavilla è gestita da un sindaco, che si occupa di mantenere l'ordine cittadino, di amministrare i voleri del re o della regina e di raccogliere le richieste di aiuto da parte di tutti gli abitanti nella loro giurisdizione. Questo non significa che i villaggi attorno alle Marzaville siano abitati solo dai facenti parte di un'unica Stirpe. Infatti queste strutture fungono più che altro da monumento alle Stirpi stesse, visto l'orgoglio che caratterizza noi Nomni. I villaggi attorno alle Marzaville sono molto importanti anche per le coltivazioni di zuccaramelle, melepane, barbaquirizie e tutto il cibo che consumiamo noi Nomni (mica possiamo vivere di soli ingredienti, ti pare?).



Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!



Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol!

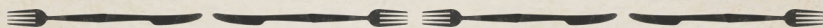
Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

IL DOLCECUORE

Esattamente al centro dell'Isola di Nomnia si erge fiero il Dolcec cuore, un'enorme torta multistrato seconda in altezza solo ai Piccristalli e alle Fornontagne. Ogni strato della torta è cosparso con una spolverata di abitazioni, alle quali si alternano parchi divertimenti, mercati, arene e tutto ciò che si può trovare in quella che è la capitale dell'Isola di Nomnia. Chiunque è il benvenuto ad abitare le strade del Dolcec cuore, anche se le abitazioni costano una guarnizione della testa. Inoltre, non tutti i Nomni apprezzano il caos cittadino, mentre altri sono intemoriti dalle storie che si raccontano sulle notti al Dolcec cuore, in cui la criminalità dilaga assieme a ingredienti illeciti e ricette proibite.



I NOMNI

"Ci afflosciamo, ma non ci sbricioliamo. Non tutti almeno."

[Brisèl, Warrie della Stirpe dei Levitanti]

Prima di esplorare il Male e i danni da esso procurati, parliamo un po' di noi Nomni, i veri abitanti dell'Isola di Nomnia. Tutti noi, dagli abitanti dei villaggi fino alla più piccola tra le creature di

La Dolcima

La vetta del Dolcec cuore, da dove è possibile scrutare ogni angolo dell'Isola di Nomnia (a patto che sia bel tempo), ospita le stanze dei nostri re e regine. Questa è l'era della regina Cherry Pie ed è indubbiamente il periodo più oscuro che un regnante si sia trovato ad affrontare. Ben più duro delle Guerre del Forno Aperto, della carestia del Grande Scioglimento e della contaminazione giunta a seguito dell'Alba degli Zomni Fetenti.

Fortunatamente Cherry Pie sembra essere il regnante giunto nel momento giusto. Severa, coraggiosa, combattiva e buona da morire. Con lei al comando, noi Nomni oggi siamo più uniti che mai. Se solo il nostro legame si incrinasse, il Male avrebbe la meglio e tutta la nostra specie si trasformerebbe in immoto e disgustoso materiale digerito.

Nomnia, siamo figli del suolo che calpestiamo e dell'aria che respiriamo. Ci sono i Nomni che nascono dalle Fornontagne, picchi vulcanici che generano i **forniani**, ovvero quelli di noi che hanno bisogno di

Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

tempi di cottura a temperature elevate per ottenere la vita. Sono i più ardimentosi, ma anche quelli che si sbriciolano più in fretta.

Poi ci sono i **frostini**, generati dalle fredde Terre Refrigerate. Compatti e solidi, ma anche più inclini allo scioglimento.

I confini delle Fornontagne e delle Terre Refrigerate danno invece vita rispettivamente ai **pocotti** e ai **semifreddi**. I primi sono abili combattenti, ma tendono ad andare facilmente a male. I secondi invece sono potenti maghi e stregoni, se solo non fosse che nascono con qualche ingrediente fuori posto, il che li rende un po'... toccati.

STIRPI DEI NOMNI

Tutti i Nomni sono suddivisi in Stirpi: famiglie devote al proprio retaggio, alla propria storia e ai propri tempi di cottura (chi ne ha). Le Stirpi non sono nate per creare differenze, ma perché, come saprai, ciascuno di noi ha le sue esigenze per quanto riguarda gli ingredienti necessari al sostentamento. E poi beh, è per non fare confusione.

Le famiglie di noi Nomni si formano quando quelli di noi più adulti si prendono carico di proteggere e insegnare ai più piccoli tutti i segreti sui loro corpi e sull'Isola di Nomnia. I

capostipiti della famiglia possono essere uno o più di uno, sposati fra loro o meno, e possono avere un numero variabile di figli, da uno a decine (purché siano in grado di prendersene cura). I legami fra membri della famiglia sono più forti di quelli fra albume d'uovo e zucchero: inseparabili, devoti e maledettamente dolci.



In questa quickstart vengono presentate solo quattro (una per ciascuno dei personaggi pre-costruiti) delle ben dodici stirpi presenti nel manuale definitivo!

Stirpi dei Forniani

Laddove il fuoco incontra il lievito e le uova si fondono alle polveri farinose, ecco nascere i forniani.

Dure crostate, muffin dal cuore caldo (e temerario), biscotti gonfi di cioccolato spaccanti e tutti quelli di noi che difficilmente i Malegola riescono a mangiare al cucchiaino.

I forniani sono senza dubbio i più coraggiosi fra noi Nomni, sempre pronti a gettarsi all'avventura e a imbracciare le armi, ma inclini ad avere poco sale in zucca (giusto un pizzico, appunto). La somma Cherry Pie, la regina che veglia su tutti noi Nomni, è essa stessa una for-

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

hanno goduto di una nascita in climi non troppo gelidi, grazie ai quali possono distribuire meglio le loro energie senza rischiare di sciogliersi.

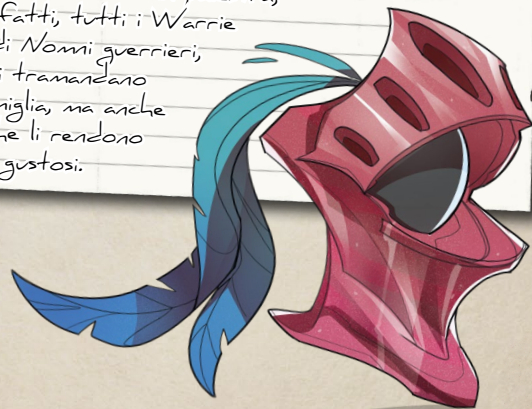
I pocotti mischiano le peculiarità dei forniani a un'incredibile agilità nei movimenti. La loro è una vita tanto eccitante quanto purtroppo breve, costretti ben presto a fare i conti con uno dei nemici persino più insidiosi dei Malegola... la muffa.

I semifreddi invece sono considerati dei grandi saggi, o più comunemente delle mascalotte. Sono capaci di sfruttare a pieno i poteri magici di cui Nomnia trasuda, e forse sono proprio questi a dar loro alla testa. Vedono cose che non esistono, come Nomni intrappolati in confezioni di plastica, catene di montaggio che sfornano crostatine indistinguibili fra loro e torte salate.

I Warrie

Essere graziosi e dall'alto tasso glicemico non significa essere inadatti alla guerra. Nel corso dei secoli, da quando la prima pralina ha iniziato a rotolare sull'Isola di Nomnia, si sono consumate innumerevoli guerre e battaglie, sia contro gli zombi che fra le diverse Stirpi di Nomni, in lotta per conquistare le valli ricche di ingredienti.

Che sia il soldato di una Stirpe o un avventuriero solitario, i Nomni che fanno della battaglia la loro vocazione vengono chiamati Warrie: guerrieri ai quali oggi dobbiamo la nostra sopravvivenza. Ma bada bene, non basta impugnare una spada per essere riconosciuto come un Warrie. Oltre alla tempra morale, al coraggio e a svariate ore in palestra, serve anche il nome. Infatti, tutti i Warrie discendono da Stirpi di Nomni guerrieri, dove i padri e le madri tramandano non solo le armi di famiglia, ma anche gli ingredienti segreti che li rendono tanto forti, oltre che gustosi.



Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

un'enorme bocca irta di denti capaci di masticare anche il più coriaceo dei torroni insieme a tutta l'armatura. Sempre dentro le bocche si celano inoltre due grandi occhi gialli, che strabuzzano in fuori mentre sono a caccia. Infine, sul poco spazio dedicato alla fronte, ecco aprirsi nasi porcini dal fiuto infallibile.

I Malegola non sembrano avere alcuno scopo se non mangiare e defecare, facendo marciare la nostra terra un poco alla volta, ma in maniera costante.

Finora siamo riusciti a individuarne quattro tipi, ma potrebbero essercene anche altri.

Forchettieri

Il grosso delle forze del Male è composto da questi esseri dalla pancia rigonfia ma dalle braccia esili, terminanti in artigli lunghi e appuntiti, come rebbi di una forchetta. Sono capaci di infilzare anche più di un Warrie con un solo rapido movimento, per una dolorosa scorpacciata.

Lord Mangioni

I Signori del Male. Ad oggi ne esistono 9 in tutta Nomnia e ciascuno di loro controlla una schiera di Malegola. Com'è facile immaginare, sono i più grassi e i più famelici di tutta la feccia demoniaca, con una testa gelatinosa in cui si apre un'enorme bocca in costante masticamento.

I loro ventri sono così gonfi da ricoprire le gambe, così che quando si muovono (le rare volte in cui lo fanno) sembrano strisciare come lumache.

Anche se facenti parte della stessa razza, i Lord Mangioni sembrano in costante guerra tra loro. Non per il potere, le ricchezze o il territorio, ma per stabilire chi sia il supremo mangione di tutta Nomnia.

Malacuochi

Ti sbagli se pensi che i Lord Mangioni mettano fra i denti ogni tipo di Nomnio che gli capita a tiro. A differenza dei loro simili, i Lord hanno un palato sopraffino e amano sperimentare. Il compito di un Malacuoco è quindi quello di usare i suoi poteri e le sue stoviglie per creare ricette innovative da presentare ai loro boss. Ricette i cui gli ingredienti sono i Nomni che hanno la sfortuna di incontrarli.

Schiacciapasta

La forza d'assalto del Male. Enormi bestioni con denti di ferro, poca pazienza e armati fino ai denti (di ferro, appunto). Per fortuna sono rari, ma uno solo di loro è in grado di spiacciare un gruppo di Warrie senza neanche riprendere fiato. I Malacuochi portano costantemente avanti esperimenti sugli Schiacciapasta per dotarli di armi sempre più distruttive e optional aggressivi.

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Anatomia di un Warrie

Prima di vestire i panni di un Warrie, devi capire come siamo fatti. Nel profondo intendo, fin sotto l'adipermide e dentro le burrossa. Poi, dovrai sapere cosa sappiamo fare, quali sono le armi che utilizziamo in battaglia, quali i nostri incantesimi e, ovviamente, i nostri ingredienti segreti.

I WARRIE

"Questa è la mia ricetta. Ce ne sono tante come lei, ma questa è la mia. La mia ricetta è ciò che mi rende unico! È la mia vita!"

[Sergente Heartcream, addestratore di Warrie]

Hai deciso quindi di entrare nel mondo di Sweet Cherry Pie VS Evil? Bene, avevamo bisogno di altra glassa da macello. Sto scherzando. Vedrai che avrai a disposizione tutto ciò che ti servirà per affrontare il Male e riportare a casa la buccia. O il rivestimento. O qualunque cosa della quale deciderai di essere composto.

FRAMMENTI DI INGREDIENTE

Gli ingredienti sono la nostra linfa vitale, la nostra energia e, soprattutto, ciò che ci rende squisiti! A ciascun ingrediente è abbinata una caratteristica.

Combattività (Lievito): Per tutti i test riguardanti l'utilizzo delle armi corpo a corpo, ma anche i test puramente fisici, come spostare un macigno o frantumare un forziere di cui si è persa la chiave.

Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Prontezza (Burro): Per tutti i test riguardanti l'utilizzo delle armi a distanza, ma anche agilità e prontezza di riflessi, come riuscire a non cadere mentre si attraversa un bastoncino di liquirizia sospeso su un fiume, o zigzagare in mezzo a una valanga di marshmallow giganti.

Resistenza (Uova): Per tutti i test riguardanti la resistenza fisica del Warrie. Questa caratteristica permette inoltre di far recuperare al Warrie altri Frammenti di Ingredienti, come spiegato più avanti.

Saggezza (Zucchero): Per tutti i test riguardanti l'utilizzo degli incantesimi, ma anche intelligenza, percezione dell'ambiente e capacità di calcolo, come riuscire a stimare quante zollette di zucchero entrano in bocca a un Lord Mangione... o quante altre coltellate è necessario dargli per ridurlo in poltiglia.

Volontà (Latte): Per tutti i test riguardanti la resistenza mentale del Warrie. Questa caratteristica permette inoltre di far recuperare al Warrie altri Frammenti di Ingredienti, come spiegato più avanti.

TIPO E STIRPE

Dapprima dovrai decidere il tipo di Warrie e la Stirpe. Sarai un forniano dei Durcotti, un frostino dei Mattonati, un semi-freddo dei Pannacote...? In base al tipo di Nomnio avrai

differenti modificatori, che dovrai applicare ai tuoi Frammenti di Ingrediente.

In base alla Stirpe, invece, avrai dei bonus specifici.



Questi bonus sono scritti nella Ricetta dell'Eroe (la scheda del personaggio) alla voce Bonus Stirpe. Nella versione definitiva del manuale sarà presente la lista di tutti i bonus delle diverse Stirpi.

- **Cuppide:** Una volta per combattimento, quando effettui un attacco in mischia, oltre al Lievito, puoi usare Burro e Zucchero senza maggiorazioni;
- **Stratisommo:** Se durante un turno effettui un attacco quando ne hai già effettuato un altro nel turno precedente, ottieni +1 al risultato dell'azione (non cumulabile). La stessa cosa vale per la difesa;
- **Granbigné:** Una volta per combattimento, quando effettui un attacco a distanza, oltre al Burro, puoi usare Lievito e Zucchero senza maggiorazioni;
- **Yogulord:** Quando recuperi Frammenti di Zucchero in seguito a una difesa, li raddoppi;

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

INGREDIENTE SEGRETO

Ogni Nomnio è unico, ma alcuni di noi hanno anche un pizzico di... sì insomma, quel qualcosa in più... quella spinta, sai. Hai capito, vero? Parlo dell'ingrediente segreto!

Ogni Ingrediente Segreto è abbinato a un Ingrediente, al

quale toglie 1 Frammento. Per esempio, se scegli la Margarina Reale, perderai permanentemente 1 Frammento di Burro.

Gli Ingredienti Segreti si attivano quando vengono spesi almeno 2 Frammenti dell'Ingrediente abbinato, e permettono di recuperare, a scelta, 1 Frammento di Ingrediente fra altri due a scelta.



Ogni Personaggio può avere un solo Ingrediente Segreto ed è scritto nella Richetta dell'Eroe (la scheda del personaggio) alla voce Ingrediente Segreto con una dicitura abbreviata, per esempio Polvere di Frutta (Sag = Res/Pro). In questo caso, quando un Warrie con questo Ingrediente Segreto effettua un test su Saggezza, investendo almeno 2 Frammenti di Zucchero, ne recupera uno a scelta fra Resistenza (Uova) e Prontezza (Burro). Nella versione definitiva del manuale sarà presente la lista di tutti i diversi Ingredienti Segreti.



Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

GUARNIZIONE

L'essenza e il ripieno sono importanti, ma se è vero che il giusto equilibrio di ingredienti forgia l'animo di un Warrie, è altrettanto vero che quello che c'è all'esterno (sopra e tutto intorno) rafforza il suo corpo e la sua mente. E lo rende anche più piacevole alla vista.

Ciascun Personaggio può scegliere 1 singola Guarnizione, alla quale dovrà infine abbinare un numero che va dall'1 al 9. Il suo numero fortunato, insomma.

Se durante un qualsiasi test il numero delle unità della pagina (o il numero e basta, nel caso siano le pagine dall'1 al 9) combacia con il numero della

Guarnizione, il test avrà automaticamente successo e, a questo punto, dovrai riempire una delle caselle designate.

Quando tutte e cinque le caselle della Guarnizione verranno riempite, allora cancellale e scegli un Ingrediente, al quale potrai aggiungere 1 Frammento al suo massimale.

IMPIATTAMENTO

È giunto il momento di vestirsi per l'occasione! Quale? Ma affrontare il Male, ovviamente.

L'ultimo passo che separa la tua vita di dolce Nomnio da quella di coraggioso (ma pur sempre dolce) Warrie è la scelta dell'Impiattamento o, se preferisci, del tuo equipaggiamento.



Di seguito viene riportato solo l'equipaggiamento in possesso dei personaggi precostruiti di questa quickstart, ma nel manuale definitivo ci sarà un vero e proprio mercato ricco di diabetiche varianti!

Ma niente paura, non dovrai destreggiarti tra tutti i prodotti che Nomnia ti offre: ti basterà scegliere un set di partenza a seconda di quello che sarà il tuo stile di combattimento preferito. Ogni set è composto da armi, armature, oggetti speciali e incantesimi.

Inoltre, nella versione definitiva del manuale, sarà presente un capitolo aggiuntivo chiamato Mercato di Nomnia, comprendente tutti gli oggetti che un Warrie può acquistare anche al di fuori della sua creazione e tramite la Linfa, ovvero estratti di ingredienti usati sia per recuperare le forze che come moneta di scambio sull'isola di Nomnia.

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Specifiche di Armi e Corazze

Armi e Corazze si suddividono in due categorie: L (Leggere) e P (Pesanti). Quindi, per esempio, AL vuol dire Arma Leggera, mentre CP vuol dire Corazza Pesante e così via.

Le **Armi Leggere** infliggono +1 danno solo se nell'effettuare l'attacco vengono spesi almeno 2 Frammenti di Ingrediente.

Le **Armi Pesanti** infliggono +1 danno sempre.

Le **Corazze Pesanti** permettono, durante la risoluzione di un combattimento, di non perdere 2 Frammenti di Ingrediente a propria scelta.

Lista degli Incantesimi

Firemallow: Incantesimo Offensivo (1 danno). Se infligge almeno 2 danni, per quel turno i nemici perdono un ulteriore punto alla propria Risoluzione.

Fumo del Forno: Incantesimo Difensivo. I nemici subiscono -2 al risultato della prossima Risoluzione.

Glassa Curativa: Incantesimo Difensivo. Permette a te e ai tuoi compagni di riacquistare 1 Frammento di Ingrediente a scelta.

Lista dei Succhi

Prima che inizi a leggere i vari tipi di succhi che i nostri corpi possono assorbire, lascia subito che ti dica che ciascuno di questi ha un singolo utilizzo. Bevilo, ma soprattutto ricordati di riciclare la fiala negli appositi contenitori sparsi in tutta l'Isola di Nomnia. Se lo fai, ti verrà dato un altro succo identico. Smarrisci, rompi o getta la fiala in un fosso e dovrai ricomprarla!

Succo della Ferocia: Quando lo assumi, puoi subito effettuare un attacco che infligge +1 danno.

Succo dell'Invisibilità: Sparisci per 10 secondi (o fino al tuo turno successivo se ti trovi in combattimento) e non subisci gli effetti della Risoluzione.

Impiattamento su Misura

Nessuno dei Set che hai visto soddisfa le tue esigenze? Allora fattelo da solo!

Scherzo. Se questo è il caso, puoi costruire il tuo personalissimo set scegliendo liberamente tra le liste appena scritte. Hai 5 punti a disposizione: le Armi Pesanti e le Corazze pesanti costano 2 punti ciascuna, così come gli Incantesimi. Succhi, Armi Leggere e Corazze Leggere invece, costano 1 punto.

Buon impiattamento!

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Regolamento

Sweet Cherry Pie VS Evil non usa i dadi... quelli lasciamoli per i brodini.

Al posto di quei duri e immangiabili solidi, questo gioco utilizza il **Misurino**. L'avete visto sin dal momento in cui avete aperto questo manuale: sono le frasi e i numeri che incorniciano ogni pagina.

Sarà il **Misurino** a determinare se avete avuto successo o meno durante un test, ovvero un'azione volta a completare particolari gesta, solitamente di livello complesso o comunque inusuale.

Non dovrete mai effettuare un test per camminare, per attraversare un bosco o per rialzarvi dopo essere scivolati su una chiazza di crema versata da un vostro compagno sbadato.

TIPOLOGIE DI TEST

"Non mi giudicate per i miei successi ma per tutte quelle volte che sono caduto e mi sono comunque rialzato prima dei cinque secondi."

[Nelson Mandorla, saggio di Nomnia]

I test che un giocatore può portare a termine vanno in base all'Ingrediente, come spiegato nel capitolo precedente.

EFFETTUARE UN TEST

Un giocatore può effettuare un test di sua spontanea volontà (sempre che la situazione lo giustifichi), oppure potrebbe essere il Pasticcere (così chia-

mato il master del gioco, ovvero colui che arbitra le sessioni) a richiederne uno.

In ogni caso, è prima necessario stabilire la caratteristica richiesta dal test, dopodiché il giocatore sceglie quanti Frammenti di Ingrediente di quella caratteristica spendere.

Ora il giocatore deve dichiarare la Pagina (se sinistra o de-

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

stra) e il Lato (se sinistro, destro, superiore o inferiore), dopodiché prende questo manuale e lo apre casualmente, dovendo guardare il risultato evidenziato nel Misurino della Pagina e del Lato scelti. L'esito del test può essere:

- **Che Pasticciolo!** (fallimento critico): Non solo il test non ha avuto successo, ma la situazione è peggiorata. In alternativa, il Warrie subisce delle ripercussioni negative proprio a causa del suo goffo insuccesso;
- **Non ha un Bell'Aspetto** (insuccesso): Il test non ha successo, ma non ci sono altri risvolti negativi;
- **È Ancora Buono** (successo ma...): Il test è andato a buon fine, ma c'è stato comunque un risvolto negativo. Nota che tale risvolto non è grave come nel caso del fallimento critico, ma presenta comunque delle scomodità;
- **Da Leccarsi i Baffi!** (successo): Il test ha avuto successo e non ci sono risvolti negativi. Evviva!

Per ogni Frammento di Ingrediente speso, il giocatore può decidere di spostare la lancetta del misurino di un numero pari o inferiore in qualsiasi direzione, potendo inoltre passare ai misurini dei lati adiacenti.

Nota che anche se il giocatore sposta un numero inferiore di Frammenti di Ingredienti rispetto a quelli dichiarati, consuma comunque tale quantità.

Nota che anche i Personaggi non Giocanti (cioè quelli gestiti dal Pasticcere) possono effettuare test. A parte nel caso in cui il Pasticcere voglia dare loro dei punteggi come quelli dei personaggi, si considera che i PNG spendano sempre 1 Frammento di Ingrediente per ciascun test.

Utilizzo della Linfa: In ogni momento puoi assumere tutte le razioni di Linfa che desideri. Ciascuna razione di Linfa rigenera 1 Frammento di Ingrediente dello stesso tipo. La Linfa di Burro rigenererà quindi il Burro, quella di Latte il Latte, quella di Lievito... vabbè, hai capito.

Recupero di Ingredienti: Per ogni ora di riposo (inteso come immobilità totale per riprendere le forze) e dopo ogni Combattimento, ciascun personaggio recupera 1 Frammento di ogni Ingrediente.

Ingredienti Sostitutivi

Se un Personaggio non possiede Frammenti di Ingrediente per il test richiesto o non vuole usarne, può decidere di impiegare altri ingredienti, seppure con una maggiorazione, come mostrato di seguito.

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

1 Lievito = 2 Burro / 2 Zucchero
= 3 Latte / 3 Uova.

1 Burro = 2 Latte / 2 Uova =
3 Zucchero / 3 Lievito.

1 Latte = 2 Burro / 2 Lievito =
3 Zucchero / 3 Uova.

1 Zucchero = 2 Burro / 2 Uova
= 3 Latte / 3 Lievito.

1 Uova = 2 Zucchero / 2 Latte
= 3 Burro / 3 Lievito.

ESEMPIO

- Frammenti di Ingredienti -

Iron Berry, un possente For-
niano della stirpe dei Levitanti,
deve effettuare un test su Com-
battività per distruggere un
ponte, cosicché i Malegola che
stanno dando la caccia a lui e
ai suoi compagni non possano
inseguirli. Potrebbe quindi de-
cidere di spendere 2 Frammen-
ti di Lievito (Combattività) per
poter spostare la lancetta del
misurino di altrettanti punti,
oppure spendere 2 Frammen-
ti di Burro (corrispondenti a
1 Frammento di Lievito) per
poter spostare la lancetta del
misurino di 1 solo punto. Que-
sta potrebbe essere una buona
strategia nel caso in cui si vo-
lessero conservare le forze in
vista di un imminente scontro.

Difficoltà del Test

Ciascun test, a seconda di
quanto sia arduo da effettuare,
può avere tre tipi di Difficoltà:
Difficoltà Nulla (non si appli-
cano modificatori), **Difficoltà**
Moderata (si applica un modi-
ficatore di 1), **Difficoltà Alta** (si
applica un modificatore di 2).

La difficoltà di un test deve
essere dichiarata prima che
il personaggio dichiari quan-
ti Frammenti di Ingrediente
usare. A stabilire la difficoltà
possono essere i test delle Av-
venture Confezionate o il Pastic-
cere, se ritiene che l'azione che
il Warrie deve/vuole intrapren-
dere sia particolarmente dif-
ficile. Per esempio, colpire un
avversario è una cosa che tutti
i Warrie sanno fare senza trop-
pe difficoltà, ma tentare di sca-
gliare una freccia nel naso di
un Forchettiere è decisamente
più arduo.

Ogni punto di difficoltà del
test equivale a un malus sui
Frammenti di Ingrediente usati.

Se la difficoltà del test è
maggiore dei Frammenti di
Ingredienti spesi, allora il ri-
sultato del test retrocede di
altrettanti punti verso il risul-
tato peggiore, fermandosi solo
se trova un *Che Pasticciolo!*

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Sequenza del Test

- Il Giocatore dichiara un'azione;
- Il Pasticcere indica al Giocatore il tipo di test (specificando quindi caratteristica e ingrediente abbinato);
- Il Pasticcere indica la difficoltà del test (se presente);
- Il Personaggio sceglie quanti Frammenti di Ingrediente spendere;
- Il Personaggio sceglie il lato della pagina ("su", "giù", "sinistra" o "destra") e la pagina ("sinistra" o "destra");

- Il Personaggio, manuale di SCPVE alla mano, apre una pagina a caso e legge l'esito del test corrispondente al lato e alla pagina scelti;
- Se il Personaggio ha investito Frammenti di Ingrediente, può spostare il risultato (sia indietro che in avanti) di un numero di tacche pari o inferiori ai Frammenti di Ingrediente spesi, meno l'eventuale difficoltà dal test, se presente;
- Se la difficoltà del test è maggiore dei Frammenti di Ingrediente spesi, il risultato del test viene spostato indietro di un pari valore (fino a un minimo di Che Pasticcio!);

COMBATTIMENTO

"Non è importante come colpisci, l'importante è come sai resistere i colpi, come mantieni la farcitura e se finisci al tappeto hai la forza di rialzarti... così sei un Warrie!"

[Sylvester Torrone, Warrie veterano]

Che ti piaccia o no, in veste di Warrie dovrai combattere. Sarai chiamato ad affrontare Zomni, Malegola e persino Nomni crudeli il cui unico desiderio è spargere il caos o allungare le loro avidi mani sui tesori della nostra terra. Insomma, stai sicuro che ti ritroverai spesso a pulire il filo della spada dalle viscere ancora calde dei tuoi avversari.

Le regole del combattimento si applicano quando tutti i personaggi impugnano le armi contro uno o più nemici, anch'essi intenzionati a combattere.

I combattimenti sono strutturati a round. In ciascun round si alternano tre fasi, nell'ordine di seguito riportato:

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

• **Ordine dei Combattenti:**

Necessario per determinare l'ordine in cui i Warrie effettueranno le loro azioni. Per fare ciò è sufficiente sommare i Frammenti di Burro e Latte posseduti durante questa fase da ciascun Warrie.

Chi ha il numero più alto inizia per primo e così via, fino al Warrie che ha meno Frammenti. A parità, iniziano prima i Forniani, poi i Pocotti, poi i Semifreddi e infine i Frostini;

• **Azione:** Ogni Warrie, durante il suo turno, decide se Attaccare, Difendersi o compiere altri tipi di azioni (che vengono specificate più avanti).

• **Ris(ol)uzione:** Dopo che ciascun Warrie ha fatto il suo turno, è il momento dell'attacco dell'avversario. Vedi più avanti.

Turno dei Warrie

Con la dicitura "turno" si fa riferimento all'azione del Warrie. Dopo che ciascun Warrie ha effettuato il suo turno, si passa alla Risoluzione, dopodiché il round finisce e, se gli avversari o i Personaggi non si arrendono (o una delle due fazioni non è passata all'altro mondo), si inizia un nuovo round seguendo le tre fasi appena elencate.

Attacco: Esistono tre tipi di attacco, ciascuno dei quali utilizza una caratteristica diversa. Gli attacchi in mischia (quindi corpo a corpo, come un colpo di spada o una mazzata) impiegano la **Combat-tività**; gli attacchi a distanza (come quelli di archi, balestre e fionde) usano la **Prontezza** e, infine, gli incantesimi offensivi sfruttano la **Saggezza**.

Una volta stabilita quale caratteristica usare per l'attacco desiderato, il Personaggio dovrà effettuare un test. Tuttavia, anziché prendere in considerazione la frase del Misurino evidenziata, si dovrà leggere il numero soprastante corrispondente (-1, +1, 0 ecc.).

Ogni attacco di base infligge 1 danno (e rimuove quindi 1 punto alla Durezza del nemico), mentre il numero di riferimento va quindi a modificare tale valore. I Frammenti di Ingrediente in questo caso servono a spostare la lancetta del Misurino per modificare i danni inflitti a piacimento.

Anche nel caso degli attacchi può essere applicata una difficoltà, il cui valore andrà a modificare il danno finale dell'attacco, dopo quindi che il personaggio ha già spostato la lancetta.

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Se una volta applicata la difficoltà (se presente) l'attacco finale risulta essere negativo, il Personaggio perde un equivalente numero di Frammenti dell'Ingrediente usato. Se in quel momento l'ingrediente usato è a 0, allora il Personaggio sottrae punti dagli altri ingredienti, in questo ordine e seguendo il moltiplicatore indicato fra parentesi.

Lievito -> Burro (x2) ->
Zucchero (x2) -> Latte (x3) ->
Uova (x3)

Burro -> Latte (x2) ->
Uova (x2) -> Zucchero (x3) ->
Lievito (x3).

Latte -> Burro (x2) ->
Lievito (x2) -> Zucchero (x3)
-> Uova (x3).

Zucchero -> Uova (x2) ->
Lievito (x2) -> Latte (x3) ->
Burro (x3).

Uova -> Zucchero (x2) ->
Latte (x2) -> Burro (x3) ->
Lievito (x3).

La perdita di questi punti sta a indicare l'avversario che risponde ai colpi subiti e che, in questo modo, combatte nello stesso momento in cui combattono i personaggi.

Nota che se il Warrie perde Frammenti di Ingrediente, ma non ne ha utilizzato alcuno, vengono sottratti all'ingrediente che di base avrebbe dovuto essere usato per effettuare il test.

Quando un nemico raggiunge un valore di Durezza pari a 0, allora muore definitivamente. Ma volendo, puoi sempre infierire sul suo cadavere.

Difesa: Al posto di attaccare, un Warrie può mettersi in posizione difensiva, potendo quindi evitare riprendere fiato. Poco però. Il Personaggio può scegliere se difendersi sfruttando la **Volontà** o la **Resistenza**. Così come per gli attacchi, al momento di leggere il risultato del test, bisogna fare riferimento ai numeri. In questo caso però, il numero finale non identifica i danni inflitti, ma i Frammenti di Ingrediente recuperati dal Personaggio, e che può distribuire a piacimento fra Zucchero, Burro e Latte (se è stata usata al **Volontà**) o fra Uova, Burro e Lievito (se è stata usata la **Resistenza**).

Se il risultato finale è in negativo, semplicemente il Personaggio non recupera Frammenti di Ingrediente.

Altre Azioni: Per tutte le altre azioni che non riguardano Attacco o Difesa (come per

Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

esempio l'assunzione di una pozione, di linfa o il lancio di un incantesimo difensivo), si applicano le regole dei normali test.

Nota che per lanciare efficacemente un incantesimo difensivo è necessario ottenere un risultato di *È Ancora Buono* (in questo caso senza risvolti negativi) o *Da Leccarsi i Baffi*!

Un personaggio può anche decidere di allontanarsi dallo scontro. In questo caso, se riesce ad allontanarsi abbastanza (a discrezione del Pasticcere) esce dal combattimento e quindi dalla turnazione, senza inoltre subire danni della Risoluzione.

Inattività: La battaglia ti terrorizza? Preferisci non fare niente? Può sembrare una scelta poco onorevole, ma può in realtà dimostrarsi una tattica vincente. Magari prima di agire preferisci aspettare e vedere come si evolve lo scontro... o magari hai troppa fifa.

Se un Personaggio decide di non compiere alcuna azione durante il suo turno, perde 1 Frammento del suo Ingrediente con il punteggio maggiore.

Cura Tramite Linfa: Come parte di un'azione, senza quindi consumare quella del proprio turno, puoi assumere fino a un massimo di 3 razioni di Linfa a tua scelta, siano queste uguali o tutte diverse tra loro.

Risoluzione

Ora tocca ai cattivi! Durante la Risoluzione, l'avversario può **Attaccare** o **Difendersi** come scritto sopra, ma con qualche differenza. Aniché spendere Frammenti di Ingredienti, i nemici possono spendere un massimo di 10 punti, meno Durezza e Risoluzione perse in quello stesso turno.

Nel caso dell'Attacco, se il numero è positivo, tutti i Warrie perdono 1 Frammento di ogni ingrediente (minimo 0).

Se il numero è 0 o negativo, non succede niente.

Nel caso della Difesa, se il numero è positivo, l'avversario recupera 1 punto alla Durezza per ciascun Warrie presente in combattimento. Se il numero è 0 o negativo, non succede niente.

Nota che anche azioni come sgambetti, cadute o altri tipi di distrazioni possono, a Discrezione del Pasticcere, far perdere Risoluzione agli avversari.



Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciol! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

ESEMPIO

- Turno di Combattimento -

Iron Berry, Candy Smash (una cacciatrice della Stirpe degli Sfoglidi) e Blood Velvet (uno stregone mercenario della Stirpe dei Regelati) sono stati raggiunti da un gruppo di 3 Forchettieri (Grado di Durezza: 15), come tutti i Malegola pronti a banchettare con i loro ripieni. Naturalmente i nostri eroi non si tirano indietro, quindi inizia il combattimento.

Una volta sommati i Frammenti di Burro e Latte di ciascun Warrie, i risultati sono:

Candy Smash: 10

Blood Velvet: 9

Iron Berry: 8

È il turno di Candy Smash, che scaglia una freccia contro i Forchettieri. Essendo un attacco a distanza, deve usare la Prontezza (Burro). Decide quindi di spendere 1 Frammento di Burro (oppure potrebbe spendere 2 Frammenti di Latte o di Uova, o ancora 3 Frammenti di Zucchero o di Lievito, come mostrato nella tabella di maggiorazione di pag 30). Il test risulta essere 0, ma spostando la lancetta di 1 tacca grazie al Frammento di Burro speso, Candy può arrivare a infliggere +2 danni, per un totale di 3 danni (ricorda che di base gli attacchi infliggono 1 danno). I Forchettieri quindi perdono 3 punti Durezza.

Blood Velvet invece scaglia l'incantesimo Glassa Curativa, che permette a se stesso e ai suoi compagni di riacquistare 1 Frammento di Ingrediente a loro scelta.

Infine è il turno di Iron Berry, che con il suo attacco ottiene 0, infliggendo quindi solo 1 danno ai Forchettieri.

Ora che ciascun Warrie ha effettuato il proprio turno, è il momento della Risoluzione. I Forchettieri potrebbero spendere 10 punti, ma Candy Smash gliene ha tolti 3, mentre Iron Berry 1, facendo scendere i punti spendibili a 6. Tuttavia ai Forchettieri non gliene servono così tanti, e decidono di spenderne 4 per attaccare.

Indipendentemente dal risultato, l'attacco risulterà essere positivo (poiché i Forchettieri possono spostare la lancetta del Misurino di 4 tacche). Di conseguenza, Candy Smash, Iron Berry e Blood Velvet perdono 1 Frammento di ciascuno dei loro ingredienti.

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

MORTE DEL WARRIE

Il destino di un Warrie è quello di combattere finché le sue membra glassate non cadono a terra prive di vita, o almeno finché il Male non verrà scacciato.

La morte è quindi un destino che tutti i Warrie sono disposti ad affrontare (ed è anche una clausola da accettare in fase di arruolamento).

Un Warrie muore quando 3 dei suoi Ingredienti arrivano a 0. Solo l'incantesimo Farcitura d'Emergenza effettuato nei primi cinque minuti successivi alla sua dipartita può riportarlo in vita, altrimenti...

Crema alla Crema, Polveri alle Polveri

Come già detto, noi Nomni veniamo creati dalla terra stessa della nostra isola.

Siamo composti delle stesse sostanze di cui ci nutriamo. Viene da sé che tutti i Nomni sono nutrimento per altri Nomni. Quando un nostro simile muore, sarebbe un peccato sprecare tutto quel ben di Dio, non vi pare?

Avete già capito dove voglio arrivare.

È possibile nutrirsi di un Nomnio morto (purché sia ancora commestibile e magari non troppo sporco) assorbendo tutti i suoi Frammenti di Ingrediente fino al proprio massimale.

Se più Nomni si uniscono al banchetto, dovrà essere deciso chi assorbe quale ingrediente, o distribuirli equamente tra tutti i commensali.

Non guardarmi con quella faccia. È una cosa perfettamente normale dalle nostre parti.

ALTERNATIVA AL MISURINO

Non volete usare il Misurino, magari per paura di rovinare questo PREZIOSO manuale? Oppure non siete nella condizione di passarlo ai vostri compagni di avventura? In tal caso, al posto di scegliere Pagina e Lato, potete tirare 1d8, ovvero un dado a 8 facce (che non diventi un'abitudine però).

La conversione dei risultati è la seguente:

- 1: -1, *Che Pasticciolo!*
- 2: 0, *Non ha un bell'Aspetto*
- 3: 0, *È Ancora Buono*
- 4: +1, *Da Leccarsi i Baffi!*
- 5: -2, *Che Pasticciolo!*
- 6: 0, *Non ha un bell'Aspetto*
- 7: 0, *È Ancora Buono*
- 8: +2, *Da Leccarsi i Baffi!*

Come per i test con il Misurino, i Frammenti di Ingrediente possono essere usati per modificare il tiro di dado. Per esempio, se un Personaggio ottiene un risultato di 2 sul tiro di dado ma ha speso altrettanti Frammenti di Ingrediente, può usarli per passare da 2 a 1 e da 1 a 8 e viceversa.

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

-1 0 1 2
 Che pasticciaccio! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciaccio! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! +2

Da leccarsi i baffi!

È ancora buono!

Non ha un bell'aspetto

Che pasticciaccio!

Da leccarsi i baffi!

È ancora buono!

Non ha un bell'aspetto

Che pasticciaccio!

Bestiario

Che pasticciaccio!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Che pasticciaccio!

Non ha un bell'aspetto

È ancora buono!

Da leccarsi i baffi!

Pensi di essere pronto ad affrontare le insidie dell'Isola di Nomnia? Beh, certo che NO!

Aver ritirato il pirottino dalla lavanderia e indossare l'armatura lucida di imburata non ti servirà a sopravvivere ai pericoli che minacciano la nostra dolcissima terra. Prima devi conoscere i tuoi nemici, studiarli, imparare a pensare come loro, ad agire come loro e soprattutto a mangiare come loro. Senza le nozioni di quest'ultimo capitolo non sei altro che un fagotto ad alto tasso glicemico pronto per essere masticato e sputato.

Quindi per piacere, presta attenzione!



Di seguito sono presentati i soli profili di bestiario delle creature che troverai nell'avventura *Amabili Sfoglie*, dove troverai anche le regole speciali che li caratterizzano. Non scoprirai quindi i segreti dei Lord Mangioni, i seccanti poteri delle Gransaliere e l'altezza minima di uno Schiacciapasta.

Non solo: in questo capitolo del manuale base troverai anche i Gruppi di Attacco, ovvero schieramenti di forze nemiche che vanno dalle più facili alle più ardue da affrontare, come il Banchetto di Epurazione dei Malegola o la Mancata Ispezione d'Igiene, che raccoglie diverse delle creature più fastidiose dell'isola pronte all'attacco.

E poi ci sarà la tabella del Bottino, con tutti i succosi premi risultanti dall'abbattere gli attentatori alla dolcezza di Nomnia.

Dopotutto, come ogni dessert che si rispetti, il nostro compito è quello di farti venire l'acquolina in bocca.

-1 0 1 2
 Che pasticciaccio! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciaccio! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! +2

Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Malacucoco

Esistono due tipi di Malacucocchi. I **Monsterchef** e gli **Stomagisti**. I primi stanno sempre a fianco del rispettivo Lord Mangione, vivendo una vita a metà fra la cucina e la sinfonia di ganasce masticanti; questo perché devono restare concentrati nell'inventare sempre nuove ricette a base di Nomni. Infatti, se un Lord Mangione si stanca di una libagione, o questa non è di suo gradimento, finirà per togliersi dai denti i resti di un Monsterchef.

Gli Stomagisti invece sono i cuochi itineranti che sperimentano sul campo, per poi riportare le proprie scoperte ai Monsterchef. Gli Stomagisti inoltre trasportano una vasta gamma di veleni e sostanze tossiche con le quali costruiscono trappole contaminanti allo scopo di ammorbare i Nomni che poi finiranno nei piatti dei Lord Mangioni avversari. Ma per assicurarsi che non vi siano contaminazioni, ci sono sempre gli sfortunati Forchettieri assaggiatori.

Punti di forza: Fiuto estremamente sviluppato; grandi poteri magici; indossano grembiuli molto belli.

Punti Deboli: Braccia molli come liquirizia; perlopiù pigri; pieni di sé più di un bignè sovraccaricato.

Gourmet Venefico
(1 Stomagista)

Durezza 15.

Se il punteggio della Risoluzione è pari o superiore a 5, tutti i Warrie perdono 1 Frammento di Latte aggiuntivo.

Ruggiteglia

Non c'è niente di più antigienico di una Ruggiteglia. Con le loro centinaia di zampe arrugginite e il corpo concavo pieno di incrostazioni, le Ruggiteglie si aggirano per l'isola alla ricerca di Nomni che, una volta trovati, fanno a pezzetti e aggiungono alla loro collezione sedimentaria.



Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi! Che pasticciolo! Non ha un bell'aspetto È ancora buono! Da leccarsi i baffi!

Ricetta dell'Eroe

Motto

Tipo e Stirpe

Bonus Stirpe

Equipaggiamento

Ingredienti



Combattività / Lievito _

○○○○○○○○○○○○



Prontezza / Burro _

○○○○○○○○○○○○



Resistenza / Uova _

○○○○○○○○○○○○



Saggezza / Zucchero _

○○○○○○○○○○○○



Volontà / Latte _

○○○○○○○○○○○○

Ingrediente Segreto

Guarnizione

○○○○○

