

5E

SPAGHETTI FANTASY

Brancalonia



- BRANCALONIA QUICKSTART -

ACHERON

Gerarchia della Banda del Patibolo

CAPITANO DELLA CONDOTTA E TESORIERE: Ser Maroldo della Mezzanotte

LUOGOTENENTI DI CAMPO: Longone dei Mauri e Manaccia da Castelnuovo

QUARTIERMASTRO: Masanello de' Facchini

MAPPIERE ASSEGNATO: Mastro Perfidia

VESSILLARIO E CAPO DRAPPIERE: Don Lorenzo de' Nuti

COMMISSARIO FORAGGIERE E SCRIVANO: Matteotto delle Cerese

COMMISSARIO AI RECLUTAMENTI E ALLA RASSEGNA: Valente dei Sergi

FRATELLI DI TAGLIA, MERCENARI A DOPPIO SOLDI: Jacopo il Senzalini e Mazzone da Macello

SERGEANTE DI CAVALLERIA: Duca Fregarico delle Guerre di Borgo Stricchiano

CAVALLERIA ALLA RETROGUARDIA E RISCOSSA: Masso delle Castelle e Andreotto del Macco della
sì nomata Epica Compagine

AUSILIARI: La Compagnia dei Giochi di Sangue, di Lucabello dei Lucabellini, Isabella dei
Zaltroni e Guidone delle Campane

COSCRITTI A MEZZO SOLDI: Pimonio Simoniaco, Bastianazzo delli Angeli, Margenio de' Lauri,
Michelone Granbucio, Fregarico di Tasinnanta, Nicostino di Santa Gola





SPAGHETTI FANTASY

BranCalonia

Il Quickstart di Brancalonia è la pubblicazione introduttiva dell'ambientazione spaghetti fantasy per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso di sempre, basata su tradizione, folklore, storia, paesaggi, letteratura e cultura pop italiana. Le regole qui esposte non sono aggiornate alla versione definitiva del Manuale di Ambientazione.

Brancalonia è un gioco di Acheron Games.

Zappa e Spada è una creazione di Mauro Longo, Davide Mana e Samuel Marolla.

Il Regno di Taglia, i Fratelli di Taglia e la Penumbria sono una creazione di Jack Sensolini e Luca Mazza (Ignoranza Eroica).

CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE: Samuel Marolla

DIREZIONE CREATIVA: Mauro Longo

DIREZIONE DELLA VERSIONE INTERNAZIONALE: Davide Mana

REDAZIONE: Masa Facchini

DESIGN E SVILUPPO DEL QUICKSTART: Mauro Longo

ILLUSTRAZIONI: Lorenzo Nuti e Alessandro Balluchi

MAPPA E SCHEDE: Fabio Porfidia

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Matteo Ceresa, con Andrea Macchi

L'AVVENTURA "IL TESORO DEL BIGATTO" È DI Davide Mana

DESIGN E SVILUPPO DELLE REGOLE: Andrea Macchi e Max Castellani

REVISIONE: Simone Borri e Sebastiano De Angelis

TEST E CONSULENZE: Michele Garbuggio, Eugenio Maria Lauro,

Federico Pilleri, Nicola Santagostino, Luca Bellini, Guido

Campanini, Dario Pesce, Giulio Grassia, Piercarlo Serena



WWW.ACHERON.IT

*Zappa e Spada è una creazione di Mauro Longo, Davide Mana e Samuel Marolla, con il contributo fondamentale di Masa e di tutti gli autori delle antologie già pubblicate da Acheron Books: Diego Cajelli, Marco Cardone, Giovanni De Feo, Masa, Lorenzo Fantoni, Livio Gambarini, Michele Gonnella, Federico Guerri, F.T. Hoffmann, Jari Lanzoni, Federica Leonardi, Marco Lomonaco, Mauro Longo, Mala Spina, Davide Mana, Luca Mazza, Giovanni Melappioni, Marika Michelazzi, Nerdheim, Elvio Ravasio, Roberto Recchioni, Julia Sienna, Alessandro Vicenzi. Una menzione particolare a Vanni Santoni per l'introduzione alla seconda antologia e ad Andrea Mollica per i due librogames di *Stregoneria Rusticana*!*

Borgo Stricchiano è una creazione di Federico Guerri per *Bucinella* - 25.000 abitanti circa.

La campagna di lancio e finanziamento del gioco è realizzata in collaborazione con Officina Meningi, Epic Party Games e Ludiblood.

Si ringraziano Guido Campanini e Luca Bellini per il lavoro svolto a supporto del gioco nella sua primissima versione.

Copyright © 2020 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 © 2020 Acheron Games

Trovate manuali, mappe, schede e ogni pubblicazione ufficiale di Brancalonia su WWW.ACHERON.IT



Indice

Indice	2
Branconia	3
Canaglie, Taglie, Bande e Lavoretti	4
Benvenuti nel Regno.....	8
Cosa trovate nel Manuale di Ambientazione.....	12
Notti all'addiaccio e bisacce sfondate	13
Botte da orbi	16
Botte e Minchiate	20
Il Tesoro del Bigatto	22
Mostri e Avversari	35

Grazie alle regole di base della *SRD* e al *Quickstart* che state leggendo, potete avere un bell'assaggio di *Branconia* e del gioco definitivo.

All'interno di questa pubblicazione trovate infatti un accenno alle atmosfere, all'ambientazione e alle nuove regole della nostra ambientazione fantasy all'italiana e l'avventura dimostrativa *Il Tesoro del Bigatto*, con tutto il necessario per provare questa espansione in una sessione lunga o addirittura in un paio di partite.

Sul GRUPPO FACEBOOK dedicato e tramite la nostra NEWSLETTER potrete in qualsiasi momento trovare ulteriori espansioni, dritte e anticipazioni, nonché gruppi per giocare dal vivo oppure online!

Questa versione del *Quickstart* è stata aggiornata alle regole e alle convenzioni definitive di *Branconia — Manuale di Ambientazione*.



Brancalonia

FRATELLI DI TAGLIA, LA TAGLIA È MODESTA...



Ben arrivati nel Regno, una terra piena di insidie e possibilità di guadagno, nel più incredibile e cialtronesco gioco di ruolo all'italiana a cui abbiate mai partecipato!

Create la vostra Cricca di canaglie, arruolatevi in una banda, fatevi assegnare qualche lavoretto ben pagato, andate a menare un po' le mani in giro e a rifilare qualche coltellata a chi di dovere.

Quando avrete racimolato un bel gruzzolo e scalato un po' i ranghi della vostra compagnia, sarete pronti a tentare la fortuna, per quel Colpo Grosso che potrebbe farvi chiudere in bellezza...

Dopotutto, cosa potrebbe andare storto?

Lo "Spaghetti Fantasy" di *Zappa e Spada*, serie antologica pubblicata da Acheron Books, e il "Fantasy di Menare" di Ignoranza Eroica, uniscono le forze per *Brancalonia*, manuale di ambientazione per la 5a Edizione del gioco di ruolo più celebre di tutti i tempi.

Questo mondo fantastico, fiabesco e cialtronesco è una versione "alla rovescia" dell'Italia, che cita, raccoglie e mescola insieme contributi di narrativa contemporanea italiana e rimandi a cento e passa opere della tradizione fantasy nostrana, della cultura pop e dell'immaginario collettivo:

➤ Il folklore e la favolistica italiani, da *Le Piacevoli Notti* di Straparola al *Cunto de li cunti*, dal *Pinocchio* di Collodi alle raccolte di Pitrè e Calvino.

➤ La tradizione cavalleresca e cortese, dai cantari medievali ai poemi epici rinascimentali.

➤ I film in costume del nostro cinema, dall'*Armata Brancaleone* a *Il mestiere delle armi*, da *L'Arcidiavolo* ad *Attila Flagello di Dio*.

➤ Il fantastico novecentesco di scrittori come Pederiali, Eco, Buzzati e Calvino.





Canaglie, Taglie, Bande e Lavoretti

In Brancalonia, tutti i personaggi giocanti sono Canaglie, ovvero membri di una Banda di mercenari, manigoldi e cialtroni loro pari, e saranno impegnati in discutibili Lavoretti tra i vari domini di quello che rimane di un antico Regno ormai in rovina.

CANAGLIE!

Quello in cui vivete è un mondo di avventure mozzafiato, eroiche imprese e gesta leggendarie.

Condottieri rivestiti di abbacinanti armature guidano impavide armate contro nemici terrificanti; cacciatori di tesori, abili e pronti a tutto, esplorano i sotterranei dimenticati di antichi imperi perduti, destreggiandosi fra trappole letali e mostri senza nome; eroine astute e procaci ingannano principi e mercanti con il loro fascino e rubano in una notte tesori degni del riscatto di un re!

Ma voi no, non siete come loro... voi siete quelli che li sostituiscono quando le cose si mettono male: pigri lestofanti, furfanti di bassa risma, fattucchieri svogliati e avidi manigoldi.

Quelli sporchi, brutti e cattivi.

Voi, insomma.

Siete gli scarti del mondo dell'avventura, la carne da cannone di tutte le battaglie, la feccia che emerge quando si raschia il fondo del barile, quella sporca dozzina che viene tirata fuori di prigione solo per compiere missioni disperate.

Vi sembra ingiusto? Allora non siete così stupidi... infatti è ingiusto, ma dopotutto il destino ha altro di più importante da fare che preoccuparsi di essere onesto con voi...

E ora bando alle ciance, pendagli da forca... è il momento di darsi da fare!

LA TAGLIA

Con tutti i furfanti, i perdigiorno e i cicisbei come voi in giro per il Regno si potrebbero riempire diecimila galee e muover guerra persino al Soldano, laggiù nell'Oltremare. Invece siete ancora qui, guarda un po', a far danni per le campagne e le strade senza nessuno che possa arginare tale piaga.

Questa enorme marmaglia, questa masnada senza fine di pendagli da forca di cui voi siete degni esponenti è anche identificata nella sua interezza come Fratelli di Taglia: l'insieme delle Bande e dei banditi di tutto il Regno, sul cui capo da un feudo

o dall'altro è stata a un certo qual momento posta una Taglia, piccola o grande che sia.

Vendere un Fratello di Taglia ai Birri e agli Agenti di Equitaglia, per quanto alta la Taglia sia, è considerato da tutti un'infamata senza pari, e nessun Fratello onorevole lo farebbe mai. Certo, non mancano quelli disonorevoli, ma anche in quel caso un Fratello che andasse a consegnarne un altro ai Cacciatori di Taglia potrebbe in genere provocare la raccolta di due diverse Taglie da parte di costoro... non so se ci capiamo!

In generale, insomma, non ci si riscuote le Taglie gli uni con gli altri, ma sappiate che le Taglie sono molto ambite dai Cacciatori e dai Birri, perlomeno quando il gioco vale la candela.

La Taglia delle Canaglie e degli altri personaggi in gioco ne rappresenta, oltre che il valore in Denari, anche la reputazione all'interno della Banda e tra le varie Bande in giro per il Regno.

Infami, Maltagliati, Mezze Taglie, Tagliole, Taglie Forti, Vecchie Taglie e Grandi Taglie sono i modi principali con cui le canaglie si identificano, e vanno diffondendosi le nomee e le reputazioni da una regione all'altra.

Le regole per la Taglia sono spiegate con dovizia di particolari nel *Manuale di Ambientazione di Brancalonia*.

LA BANDA

Le bande di *Brancalonia* compiono le proprie scorribande liberamente su e giù per il Regno, agiscono di propria iniziativa o si vendono al miglior offerente, venendo inquadrare come compagnie di ventura al soldo di qualche avido generale, meschino nobilastro o vile signorotto locale.

La banda a cui appartengono le canaglie dei giocatori può essere tante cose: un'armata scalcagnata diretta in Oltremare a guerreggiare, una carovana viaggiante di zigani o di guitti, una loggia di maghi guiscardi alla ricerca di un perduto portento di età draconiana, un'accozzaglia di briganti che alleggeriscono i viandanti lungo le strade, un contingente di disertori fuggiti alla guerra e in cerca di rifugio, una compagnia mercenaria ben organizzata, la ciurma di una nave pirata, una combriccola di cercatori di tesori, una gilda di cacciatori di taglie, infami o avventurieri, una masnada di criminali allo sbando, una confraternita di benandanti o miracolari sulle tracce di un'antica reliquia, un drappello di evasi, una corporazione



di mendicanti e truffatori, un'orda di barbari alle porte della città e qualsiasi altra cosa vi venga in mente.

In tutti i casi, le canaglie che ne fanno parte sono considerate dalla gente comune come individui pericolosi, fastidiosi e pronti a tutto. Tenerli lontani sarebbe l'ideale... altrimenti meglio farseli amici.

Oltre a compiere i loro Lavoretti, le canaglie trascorrono molto tempo nel loro Covo assieme al capobanda e ai loro compari. Le attività svolte durante questa fase influiscono sulla loro Nomea e sul loro equipaggiamento.

Le regole per la Nomea, i Covi, lo Sbraco e gli altri elementi di questa fase sono spiegate con dovizia di particolari nel *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia*.

LA CRICCA

In *Brancalonia*, il gruppo che riunisce le canaglie dei giocatori, più eventualmente qualche compare o scagnozzo, è chiamato la Cricca. Una Cricca è un manipolo di lestofanti già affiatati e rodati, che è possibile mandare assieme a compiere lavoretti senza temere che si ammazzino l'un l'altro dopo cento passi. La Cricca dei giocatori è solo una di quelle che compongono una banda, che può contarne un paio, una dozzina o perfino qualche centinaio, nelle bande più grandi. Scalare i ranghi della banda e diventarne i capi è una delle tipologie di avanzamento delle canaglie nel gioco.

Partirete dal sangue e dal fango, sarete furfanti di terz'ordine in un mondo pericoloso e infame, per poi, se vi dimostrerete all'altezza, ascendere fino a guidare la vostra banda e far tremare i troni di re e signori.

Siete pronti? Ah, sì, giusto: voi siete nati pronti...

LAVORETTI DI OGNI GENERE

Le bande (e di conseguenza anche le Cricche) sono spesso assoldate da abitanti dei villaggi, mercanti, nobili e signori della guerra per ogni sorta di lavoretti, in genere cose illecite, pericolose e che nessuno vuole fare.

E questo quando va bene...

Quando va male, ci sono dietro maledizioni, demoni, stregonerie, mostri e doppi giochi.

Dopotutto, se la gente si affida a delle canaglie è perché c'è la fregatura, no?

La banda e la Cricca funzionano anche per garantire un agile ricambio dei giocatori e dei personaggi, il gioco casuale, le sessioni una tantum e l'avanzamento di grado e di livello.

“E benvenuti a ’sti Morganti, belli e grossi e barcollanti. E tu che sembra che stai a mori’,
ma dimme un po’ che c’hai da di’...”

- SOR PAROLACCIO,
DELLA LOCANDA “AL CURVONE” -

IL CONDOTTIERO E LE ATMOSFERE DI BRANCALONIA

Il Condottiero è il Game Master di *Brancalonia*, il giocatore che si occupa di condurre le sessioni di gioco, offrire alla Cricca delle missioni da svolgere in qualità di Capobanda e raccontare ciò che accade durante le avventure.

È anche quello che, più di tutti gli altri, contribuisce a dare le giuste atmosfere al tavolo di gioco, mediando tra le istanze, le inclinazioni e i desideri degli altri giocatori.

Brancalonia infatti si presta a molti approcci diversi:

- Ci si può concentrare su campagne e missioni di stampo militare, dal tono tragicomico, o amaro, crudo o sarcastico: in questo caso la banda sarà probabilmente una compagnia di ventura che si vende al miglior patrono a disposizione all'interno della Guerra dei Mille Anni, cercando di arricchire e arrivare a godersi i Gransoldi accumulati.
- Ci si può focalizzare su creature del folklore, caccia ai mostri e vicende fiabesche. In tal caso le atmosfere sono quelle della favolistica tradizionale, con spedizioni avventurose, cacce al tesoro e magiche imprese, ma anche con possibili temi tipici del gotico rurale.
- Ci si può concentrare su situazioni picaresche e pecorecce, molto ironiche e ricche di citazioni pop.
- Ci si può calare in un mondo più oscuro, fatto di intrighi, complotti diplomatici, assassini e decadenza, o addirittura arrivare ad atmosfere grimdark, low fantasy e grandguignolesche.
- Si può andare per mare tra corsari e creature degli abissi, solcando il Mar di Zaffiro, il Mar dei Cariddi o il Mare Atreco, per saccheggiare ed essere saccheggiati dai pirati che ne infestano le acque.
- Si possono vivere storie più cavalleresche, di brigantaggio, resistenza, intrighi dinastici e grandi ideali. E se nella banda, tra le canaglie, si nascondesse un erede al trono del Regno?
- Si può indulgere nel surreale e nel fantastico, approfondendo gli aspetti più soprannaturali e fatati dell'ambientazione, o inserendovi il realismo magico di tanti autori italiani del Novecento.

Tutti questi aspetti sono dosati a modo nostro all'interno del *Manuale di Ambientazione* del gioco, ma sarete voi, i giocatori, a decidere quali ingredienti utilizzare di più e quali proprio tralasciare nelle vostre partite.

L'importante è che il Condottiero e le Canaglie siano sempre d'accordo su quanto sta per accadere nella vostra Brancalonia!



Oltremonte

Mortecarlo

Mar delle Torri

Gargantia

Lingariva

Mar
Ligano

Isole Gorgoni

7
Fioraccia

Cucca

Dorso del Titano

Castel Notturo

6
Portugia

8
Recca del Nibbio

Porto Patacca

Penumbria

Borgo Stricchio

Torgia

Plutonia

Aurocastro

Aspromonti

Aspollonia

Mar
delle
Ombre

Abracalabria

Isole dei Venti

Porto Andaja

Scilla Regia

Mar di Zaffiro

Vernagallo

Stretto
delle Scille

Costantinopoli

Sidonia

Mar dei Cariddi

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1. Quinotaria | 9. Alazia |
| 2. Falcamonte | 10. Ausonia |
| 3. Galaverna | 11. Contrade Dimenticate |
| 4. Vortigana | 12. Volturnia |
| 5. Pianaverna | 13. Piccadora |
| 6. Penumbria | 14. Zagara |
| 7. Torrigiana | 15. Tasinnanta |
| 8. Marca di Spoletaria | 16. Callista |



Tauringa

Tarantasia

Lurona

Vortiga

Tergesta

Tessaratto

Ladiaccio

Tarsesta

Il Regno di Taglia

Benvenuti nel Regno

Le avventure delle canaglie di *Branconia* si svolgono in quello che tutti gli abitanti chiamano il Regno di Taglia, o più semplicemente “il Regno”, e quanto stabilito dal Cancelliere dell’Imperatore d’Altomagna è dopotutto vero: codesto Regno di fatto non esiste!

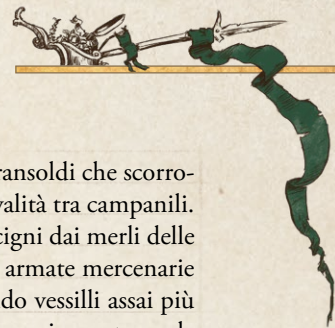
I territori della Penisola dello Stivale e delle isole vicine non sono altro che un possedimento secondario dell’Impero, ceduto come beneficio vassallatico alla Regina Menalda di Catozza cento anni fa e mai più recuperato, anche dopo che la linea dinastica dei Catozzi si fu sfaldata tra intrighi, complotti e una dozzina di pretendenti alla Corona di Ferro.

La Taglia in questione era quella sulla testa di Buemondo il Grosso di Aurocastro, che dal fondo del “Sinistro Stivale” aveva messo in piedi una confederazione di banditi, signorotti e briganti che imperversava dalla Piccadora al Falcamonte, assaltando ogni armata imperiale e rifiutando di versare tasse, decime e tributi.

“Il Regno di Taglia è solo un’espressione geografica!”

- CLEMENTE POMPONIO,
CANCELLIERE D’ALTOMAGNA -





In cambio della testa di Buemondo, pesata si dice quaranta ponderi, Menalda ottenne la reggenza del paese per conto dello Imperatore e da allora, trascorso un secolo, tutta la penisola è di fatto fuori dal controllo altomanno... né vi è alcuno interessato a riconquistarla.

Attualmente perduta la Corona di Ferro di Menalda e indecisa l'araldica sulla successione, il Regno è suddiviso in oltre una dozzina di regioni indipendenti, a loro volta frammentate in potentati locali, feudi, contee, borghi, marche, ducati, baronie, alleanze, cavalierati, campanili e leghe commerciali, il tutto senza considerare gli indistinti confini tra i domini e le terre di nessuno tutt'intorno...

Ciascuna di queste regioni può essere teatro di lavoretti e situazioni dalle atmosfere molto specifiche, data l'ampia varietà di temi e toni che si possono utilizzare giocando a *Branconlonia*.

Eccone una rapida rassegna.

QUINOTARIA, O DI ROVINE ANCESTRALI, MOSTRI MARINI E GORGONI

Secondo le leggende, la Quinotaria è il luogo dove una bestia mitica chiamata Quinotauro si sarebbe trascinata fuori dalle acque secoli or sono e si sarebbe accoppiata con la moglie del lontano Re Clodione d'Oltremonte, di cui gli attuali sovrani di Quinotaria sarebbero lontani discendenti.

La costa e le valli di questa regione sono punteggiate da antichissime rovine, simili a quelle ciclopiche che si trovano più a sud lungo lo stivale, e la cui natura è sconosciuta. Le dicerie più inquietanti su queste contrade parlano dei draci, un popolo di uomini deformi e simili ad anfibi che vivrebbero lungo la costa, dei gorgoni, esseri innaturali discendenti del Quinotauro, e dei Segni, abominevoli deformazioni corporee che marchierebbero alcuni abitanti e conferirebbero loro poteri innominabili. Nonostante non ne sia la capitale, la città più importante della regione è Lungariva, gestita da ricchissimi mercanti.

FALCAMONTE, O DI CAVALIERI, GOBBI E BRIGANTI

Le terre del Falcamonte sono aspre e selvagge, ma anche in grado di aprirsi in scorci ricchi e ubertosi. La capitale della regione è Tauringa e qui in varie occasioni è stato posto il seggio reale, cosicché la città e i dintorni sono invasi da ogni sorta di nobiltà terriera e cittadina, vecchia cavalleria in disarmo, prodi cadetti pieni di ideali, spadaccini in cerca d'ingaggio, ricchissimi viticoltori, intriganti cortigiani e famiglie aristocratiche decadenti. Non mancano briganti e banditi, ladroni e predoni, che infestano ogni angolo di foresta e terra di nessuno, cercando di restituire alla povera gente (compresi loro stessi) quanto sgraffignato da baroni e principi di sangue. Non mancano neppure i Gobbi, una delle piaghe della regione, che si annidano tra forre scoscese e caverne ai piedi dei monti, per attaccare e insultare chiunque passi a tiro.

GALAVERNA, O DI MERCANTI, GUITTI E GUISCARDI

Se il Falcamonte è regione di antica aristocrazia decaduta, la confinante Galaverna è terra di mercanti, compagnie di ventura e novelli signori di mentalità imprenditoriale. Per le sue campagne e lungo le vie dei suoi borghi pare che tutto abbia un prezzo e l'onore non esista, quanto piuttosto regnino

l'interesse e il tornaconto. Moltissimi i gransoldi che scorrono da queste parti, e grandi dunque le rivalità tra campanili. I Grandi di Galaverna si fronteggiano arcigni dai merli delle proprie torri, mentre le loro abili e avido armate mercenarie si vendono al miglior offerente, cambiando vessilli assai più spesso della biancheria. Questa è anche terra rinomata per le tante botteghe e gli opifici dei suoi artigiani, per l'alchimia, la pirotecnica, l'orologeria, e i modi affettati delle sue dame. Non mancano inoltre le compagnie di guitti, musici e gabbamondo, apprezzati nelle piazze e nelle corti, nonché maghi, ciarlatani, maliardi, guaritori, ciurmadori e guiscardi, che si guadagnano da vivere un po' come teatranti e stregoni da operetta, un po' come veri praticanti di arti arcane.

VORTIGANA, O DI ZECCHINI, VELIERI E PUGNALATE

Probabilmente la regione più vasta del Regno, la Vortigana è per intero il dominio di terra della potente città mercantile di Vortiga, così chiamata per i mulinelli e le correnti che ne agitano le acque. Governata da un lugubre consiglio di ricchissimi magnati, Vortiga è anche la città delle maschere, degli intrighi e del celebre Carnevale, ed estende le sue lunghe dita su buona parte del Mare Atreco fino alla Sidonia, comprese le isole di Callista e Tasinnanta. A tale splendore mercantile, che ogni anno riversa nelle casse del Maggior Consiglio migliaia di zecchini d'oro, fa da contraltare l'assedio costante di pirati e corsari lungo le rotte dei suoi velieri, la rivalità dei barbari e dei fuoriusciti di Tergesta, la presenza di ladri, assassini, dotati e mendicanti lungo le sue calli, l'infestazione di banditi, pagani, eretici, benandanti e stregoni nel vasto entroterra. I domini di terraferma sono anche il punto di passaggio privilegiato di bande fuggiasche, predoni, disertori, spie, sobillatori e armate allo sbando provenienti dall'Altomagna, nonché la terra d'elezione di molti esseri misteriosi e straordinari, come selvatici, fanes, mortiganti e creature magiche provenienti da settentrione.

PIANAVERNA, O DI NEBBIE, STREGHE E PAGANI

A sud di Vortigana, Falcamonte e Galaverna, e formalmente soggetta ai Grandi di quest'ultima, si estende la Pianaverna. È questa una landa nebbiosa e spopolata, attraversata dal più grande dei fiumi del Regno, il Fossa, e da tutti i suoi affluenti. Tale contrada paludosa, mefitica e infestata di miserabili, banditi e fuggiaschi alla macchia, è punteggiata da tanti minuscoli villaggi e qualche borgo di un certo rilievo, tutti ben attrezzati con compagnie mercenarie e piccole armate di ventura. Allo stesso tempo, questo è luogo di vecchie leggende, stregonerie proibite e creature molto antiche. Qui hanno i loro nascondigli orrende megere e mostri dei fiumi, evasi e ricercati, malebranche e bavalischi. Una parte della regione è poi occupata dalla Pianura Pagana, una terra di nessuno dove vive una delle maggiori confederazioni di tribù pagane del Regno. Molto diffusi nella zona sono eremiti, fratacchioni, preti itineranti, predicatori e miracolari, che cercano come possono di portare la Luce dei Santi tra i senzadio che vivono da queste parti...

PENUMBRIA, O DI LUTTI, CRIMINI E ALTRI LUTTI

Una parte del Regno è circondata dalla Fumarea: un muro di nebbia e caligine sulfurea. Questo fenomeno maligno e venefico delinea i confini della Penumbria, la contrada più fosca del Sinistro Stivale. Le origini della Fumarea potrebbero celarsi nella faida occulta giocatasi per quasi mezzo millennio tra guerlocchi e scaramanti, oppure nel cuore stesso della Penumbria e dei suoi innominabili segreti.

Stretta tra le lame di mercenari e fuorilegge e la fame di una fauna abominevole, l'abbondanza di signorie spregiudicate e il vuoto di potere centrale determinano un quadro politico di estrema instabilità.

Il governo del feudo è diviso tra i Duca-Conti di Castel Notturno e la Cupola criminale, un collegio composto dai Don delle famiglie cittadine, ognuna a capo di un traffico criminale, che elegge i Malavita come padrini. Regolamenti di conti tra cosche e soprusi dei Birri, la corrotta sbirraglia locale, restano all'ordine del giorno.

Nelle suburre di Orbino, Pertugia e Crimini per i bravi e i birri delle ghenghe ogni pretesto è valido per scatenare faide rivolte al controllo di una piazza, un molo o un incrocio. Il mestiere delle lame resta il più popolare e redditizio.

In Penumbria ogni signoria è votata al culto di un particolare Santo e le profezie sono trattate come scommesse. La Cupola ne controlla l'intero giro d'affari e i suoi loschi traffici si estendono in tutti gli angoli di Taglia.

I Penumbri sono genti violente, crudeli e abiette: guerre incessanti, faide armate, massacri, crimini, stragi, malattie e abomini hanno reso queste contrade la landa più letale del Regno.

SPOLETARIA, O DI CASTELLI, MERCENARI E DUELLANTI

Come già affermato, la funzione principale della Spoletaria, quand'essa era ancora parte del Regno delle Due Scille, era quella di fungere da marca di frontiera e guarnigione contro gli orrori e i fuoriusciti di Penumbria. Adesso che questa regione non è più sotto il controllo di nessuno, le sue cittadelle fortificate sono diventate uno dei principali centri di reclutamento per bande mercenarie e compagnie di ventura. Spesso è qui che i temutissimi Penumbri, in fuga dalla propria terra, trovano ingaggio, rinomati come i peggiori assassini che solchino i campi di battaglia del Regno. Sempre qui, temerari capitani e predoni, in mancanza di altri ingaggi, mettono su compagnie pronte a tutto e risalgono la Via Cappia in vena di saccheggio. Dopotutto, quello che si fa in Penumbria resta in Penumbria, giusto?

La lunga tradizione militare di queste contrade ha anche agevolato il fioccare di scuole di scherma di ogni tipo, e oggi è una delle terre d'origine dei migliori spadaccini e maestri d'arme del Regno, in grado di padroneggiare anche le tecniche più segrete e proibite...

TORRIGIANA, O DI SIGNORIE, FANDONIE E MARIONETTE PARLANTI

La Torrigiana è una terra punteggiata di fortezze, torri, fari, castelli, piazzeforti e borghi, dove ogni principe o podestà governa appena fino al circolo delle mura della propria città, e ogni villaggio è conteso tra potenti signorie confinanti. Deve il suo nome alle sue immense Torri Pensili, ricordo di un'era perduta, che proseguono anche, affondate e dimenticate, tra le paludi della Maremma Impestatata e perfino nel misterioso Mar delle Torri.

Non mancano certo qui intrighi, beghe tra famiglie, lotte per il potere, complotti e tafferugli armati, tutte cose anzi che avvengono regolarmente più volte l'anno. E tuttavia, l'atmosfera che si respira qui è solare e fatata, e la sensazione che si ha viaggiando per la regione è quella di una contrada benedetta dal sole, dal vino e dal buon vivere. È facile accorgersi, vivendo in Torrigiana o attraversandola, che qui la presenza dei Turchini, di fate, animali parlanti, folletti e prodigi permea completamente la vita quotidiana. La Fandonia, ovvero il potere misterioso e paradossale che governa prodigi e magia, è qui fortissima, ed è sempre qui che cresce l'albero dal legno magico di cui sono realizzate le Marionette parlanti tanto ammirate nel resto del Regno.

Nelle città, vini e carni non mancano, e la stessa urbe di Cucca, abitata da ricchissimi banchieri e bottegai, è quella che dà il nome al mitico paese di Cuccagna, "dove si beve, si ride e si magna..."

A parte la celebrata Fioraccia, la più nota città della regione, la Torrigiana è poi la terra della mefitica e inquietante maremma, e della ridente Borgo Stricchiano, governata da secoli dai Della Guerra, una dinastia – nonostante il cognome – di saggi mecenati e munifici patroni di guitti e musicisti.

ALAZIA, O DI IMPERI PERDUTI E DISCESE ALL'INFERNO

L'Alazia era un tempo la regione più importante della penisola, quando in questi luoghi sorgeva la capitale dell'Impero Draconiano. Questa città-stato era secoli or sono il centro di un impero sconfinato, che toccava tutte le terre conosciute e contava – si dice – un milione di abitanti. Gravata dal peso di tale immane concentrazione di uomini e palazzi, l'antica Plutonia sprofondò nella terra esattamente un millennio fa, dando il via alla Guerra dei Mille Anni che tutt'ora infuria. Oggi di Plutonia rimangono immani rovine ampie come una regione, con al centro la Porta Eterna che si apre nel cuore del suo abisso e conduce direttamente all'Inferno, un regno di spettri, diavoli, mostri e ombre. Nessuno vive più lì attorno, e l'intera Alazia è ora una terra decadente e in rovina, punteggiata da feudi indipendenti e potentati familiari. È qui tuttavia che il Calendario ha la sua sede principale ancora oggi, e la regione è piena di chiese, monasteri e cattedrali, per la verità un po' cadenti. L'antica devozione non è assopita nei suoi abitanti, e numerosi sono anche gli ordini cavallereschi, quelli maneschi e quelli mendicanti che qui hanno i loro conventi, le loro fortezze e le loro abbazie.

REGNO DELLE DUE SCILLE

Alla morte della Regina Menalda, cento anni fa, la prima scissione del Regno avvenne quando i successori di Bue-mondo il Grosso reclamarono le terre meridionali della penisola, cercando di tornare a dei vecchi confini da lungo tempo dimenticati. Le Due Scille prendono il nome da una coppia di enormi statue di pietra in forma di tali mostri, che si trovano ai capi opposti del Grande Ponte sullo Stretto che unisce Zagara e Piccadora, una delle colossali opere ingegneristiche dell'Impero Draconiano. Le Due Scille simboleggiavano dunque Zagara e l'intero sud del Regno, le attuali regioni di Volturnia, Ausonia e Piccadora, più le misteriose Contrade Dimenticate. Ben presto, tuttavia, anche queste regioni si scissero le une dalle altre e oggi sono di fatto territori frammentari, attraversati da eserciti e armate di briganti, pretendenti al trono e usurpatori, scaramanti e gabbamondo, furfanti e picari, guitti e zigani. Qua e là, sotto la dorata luce del sole che benedice uliveti e vigneti, si scorgono imponenti fortezze e torri d'avvistamento, titanici monumenti dell'Impero Draconiano e ruderi ciclopici, precedenti, così si dice, persino all'arrivo dell'uomo su queste terre.

Sono regioni dove il Credo del Calendario è fortemente sentito, e tantissimi sono i monaci, i miracolari e i guaritori che si aggirano per queste contrade, assieme ovviamente a torme di straccioni, truffatori, mendicanti, ladroni, venditori di false reliquie, stregoni, e pagani di ogni genere. Qui, oltre che con nobili e profittatori di ogni sorta, bande e popolani devono spesso fare i conti con i Padrini delle organizzazioni criminali locali, le più potenti del Regno.

Non mancano ovviamente i prodigi e i misteri: tra le contrade più note per i suoi inquietanti misteri vi è il Ducato d'Acquaviva con le sue strie, malacarne, storie e superstizioni. La capitale del Ducato ha un nome che nessuno che non sia di Acquaviva conosce, per via della superstizione che apprenderlo potrebbe causare la sua distruzione; ai foresti viene semplicemente indicata come la Città dei Nomi.

CALLISTA E TASINNANTA, O DI SEGRETI, TESORI E ANTICHITÀ

L'isola di Tasinnanta è abitata da genti formidabili e testarde, chiuse e solidali, che mai furono pienamente domate, né dalle legioni draconiane di mille anni or sono né dai mercanti vortigani che oggi formalmente controllano le sue coste. Povera di risorse e molto aspra da vivere, l'Isola nasconde nelle sue infinite profondità miglia e miglia di cunicoli, passaggi e caverne, resti di città perdute di era ciclopica, tesori dimenticati, torri in rovina e ogni sorta di segreto e leggenda. Nelle sue regioni più interne non mancano mostri, streghe, giganti e morganti, barbari, pagani, malebranche e dotati.

Molti altri dettagli sulla storia, la geografia e le curiosità del Regno le trovate nel *Manuale di Ambientazione* di Brancalonia.



Cosa trovate nel Manuale di Ambientazione

Il *Manuale di Ambientazione* di *Brancalonia* conta 192 pagine a colori, riccamente illustrate con mappe, personaggi, antagonisti, mostri e altre immagini evocative del Regno. Al suo interno ci sono:

- Una descrizione generale del Regno, della sua storia e delle sue regioni principali.
- 5 nuove razze giocabili in aggiunta all'umano, ispirate dalla tradizione e dal folklore italiani.
- 12 nuovi archetipi tipici del Sinistro Stivale: dal frate al brigante, dal bravo al duellante, dal cavaliere errante al menagramo.
- Nuovi background, talenti e oggetti magici caratteristici.
- Nuove regole di ambientazione, come quelle delle Risse, dei Giochi da Bettola, delle Taglie e della Nomea, e ancora Covi, Sbraco, Bagordi, Profezie e altro...
- Segreti, minacce, curiosità, luoghi d'interesse, dicerie, mostri e spunti di gioco per il Condottiero, compresi un generatore di Bettole, uno di Cimeli e uno di Strade che non vanno da nessuna parte.
- *In cerca di quattrini*: una collezione di 6 avventure che spaziano per varie regioni del Regno.
- 24 tra nuovi mostri e antagonisti tipici del Regno.
- E tanto altro ancora...

COME IMPORTARE ALTRO MATERIALE IN BRANCALONIA

Per rispettare le atmosfere e lo spirito di *Brancalonia*, consigliamo di usare le Razze, le Sottoclassi, i Background e gli altri elementi di gioco presenti nel *Manuale di Ambientazione*. Non è tuttavia impossibile o vietato importare nel Regno elfi, nani e altri elementi provenienti dalle regole ufficiali del gioco o pubblicati da altri editori.

Un intero paragrafo del *Manuale di Ambientazione* è dedicato a questi aspetti soprattutto a come giustificare tali importazioni coerentemente con l'ambientazione e a come gestirle durante il gioco.



“Non è il naso”

- NESPOLA LA MARIONETTA -



Notti all'adiaccio e bisacce sfondate

REGOLE E VARIANTI DA USARE IN BRANCALONIA

EQUIPAGGIAMENTO SCADENTE

In *Brancalonia*, gli oggetti comuni costano come sempre, secondo i più comuni listini di prezzi. Tuttavia, la disponibilità di denaro delle canaglie è in genere molto più bassa e spesso queste avranno a disposizione solamente equipaggiamento scadente. Oggetti e servizi scadenti sono malamente realizzati e offerti da imbroglioni e cialtroni. Hanno un aspetto poco affidabile, un gusto poco invitante o un odore ambiguo, e sembrano pronti a cadere a pezzi al primo utilizzo.

Gli oggetti scadenti hanno un costo inferiore rispetto a quelli standard, solitamente un decimo del prezzo.

STRUMENTI

Quando si utilizza un oggetto o uno strumento di qualità scadente in una prova, è possibile incorrere in qualche inconveniente. Il Condottiero può scegliere di volta in volta quali effetti applicare in base alla situazione e all'oggetto. Inoltre, se la prova viene fallita di 5 o più, l'oggetto si rompe.

ARMI

Quando un personaggio effettua un attacco con un'arma scadente e il risultato del dado è 1, l'arma si smonta, e tutti i tiri successivi subiscono svantaggio. Questo effetto dura finché il personaggio non usa un'azione per sistemarla.

ARMATURE

Queste armature cadono a pezzi, letteralmente. Ogni volta che un personaggio viene colpito con un 20 naturale, un pezzo di armatura vola via e la sua CA cala di 2. Nel caso un personaggio impugni uno scudo, questo sarà il primo a volare di mano. L'effetto dura finché il personaggio non recupera i pezzi perduti e usa un'azione per sistemarli.

CAVALLI, MONTE E ANIMALI

Quando si effettua una prova, se il risultato del dado è un 1, l'animale si azzoppa e non è più in grado di proseguire per 24 ore. Un animale scadente si muove inoltre a una velocità di 3 m inferiore rispetto a un animale comune dello stesso tipo.

LA MAGIA SCADENTE

Le componenti magiche sono costose e rare, per questo le genti del Regno capaci di lanciare incantamenti e miracoli usano solitamente una versione scadente della vera magia. Questo spesso porta a incidenti e stravaganze, che hanno influito sulla reputazione della magia, tacciata di imprevedibilità e bizzarria, oltre che di ciarlataneria appannaggio di pezzenti, maghi da operetta e iettatori di campagna.

Gli effetti causati dall'uso di componenti e materiali scadenti si riflettono sull'aspetto delle magie ma non sul loro funzionamento pratico. Per esempio, un famiglio evocato con componenti scadenti potrebbe avere un aspetto buffo o grottesco; una palla di fuoco potrebbe lasciare un odore di uova marce.

TUTTO IL RESTO

Per tutto ciò che non è elencato precedentemente, la qualità scadente si manifesta in innumerevoli modi differenti, ed è impossibile creare un effetto per ogni situazione. Quando un personaggio usufruisce di qualcosa di scadente, il Condottiero utilizza uno dei seguenti effetti in maniera consona alla situazione:

Piccolo incidente. Un inconveniente buffo e senza conseguenze.

La difficoltà aumenta. Se viene effettuata una prova con una CD questa aumenterà o diminuirà in maniera sfavorevole.

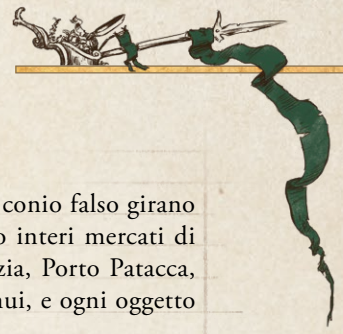
Malfunzionamento. La natura scadente porta a un malfunzionamento imprevisto.

Danneggiato. Dopo l'uso l'oggetto si danneggia e necessita di essere riparato prima di poterlo utilizzare di nuovo.

Non funziona. Se l'oggetto è consumabile o con un numero limitato di utilizzi (per esempio fiale di acido, ampole di acqua santa o pozione di guarigione), tira 1d6: solo con un risultato di 4 o più l'oggetto funziona normalmente, altrimenti è una fregatura malfatta e viene sprecato.

Inconveniente antipatico. Uno spiacevole inconveniente, come una Faretra che perde 1d4 munizioni trasportate durante un viaggio, o durante un passaggio in nave tutte le Razioni si sono inzuppate a causa di una infiltrazione d'acqua e diventano immangiabili.





EQUIPAGGIAMENTO CONTRAFFATTO

Il Regno è noto per le sue merci contraffatte: documenti e conio falso girano più che quelli veri, reliquie e opere d'arte taroccate hanno interi mercati di vendita al dettaglio e all'ingrosso, la stessa capitale di Alazia, Porto Patacca, prende il nome dalle fregature che qui si rifilano agli ingenui, e ogni oggetto o servizio che appare in gioco può essere Contraffatto.

L'Equipaggiamento Contraffatto ha 3 caratteristiche fondamentali:

- **Sembra molto conveniente:** costa infatti in genere il 50% del corrispondente Oggetto secondo i prezzi ufficiali. Alla sospettosa domanda degli acquirenti, il venditore spesso prova a giustificarsi dicendo che è stato regolarmente rubato o è "di seconda mano" (che poi è la stessa cosa). Ma non è vero quasi mai: è semplicemente contraffatto!
- **Esteticamente sembra Equipaggiamento comune:** l'Equipaggiamento Contraffatto non causa malus alle reazioni sociali come quello Scadente (vedi riquadro qui accanto).
- **Funziona come quello Scadente:** a parte il suddetto malus alle reazioni sociali, l'Equipaggiamento Contraffatto condivide gli stessi problemi e causa gli stessi svantaggi della sua versione Scadente.

RIPOSO

Tra le tante varianti di gioco utilizzate in *Brancalonia* è fondamentale applicare quella ai riposi nello stile del Realismo Crudo: in *Brancalonia*, il riposo breve dura otto ore e il riposo lungo una settimana.

VALUTA E COSTI

Su e giù per le carrarecce del Regno girano molte valute, vecchi conii, monetaglia pezzente e pezzi di scambio. Per chi non si vuole fare troppi problemi, le monete sono sempre le stesse del regolamento base: monete d'oro, d'argento e di rame, con lo stesso valore d'acquisto e gli stessi prezzi di sempre. Chiamatele seguendo il tipo di metallo usato, e passa la paura... unica differenza: nel Regno il platino non si vede neanche con il cannocchiale e l'electrum non lo sanno neanche pronunciare. Al posto dell'electrum in *Brancalonia* c'è il ferro, con lo stesso valore di quello.

In generale, dunque, le monete di valore più basso sono in rame: paccottiglia buona solo per comprare uova al mercato e genericamente dette ramini, spicci o piccioli (a Zagara, per esempio).

10 spicci di rame (mr) valgono 1 denaro d'argento (ma). Sulle monete d'argento si basano gli scambi più importanti e comuni, e ogni regione del Regno batte i propri conii. Nel Regno delle Due Scille si chiamano taralli, in Penumbria baiocchi; fiorini, trisceli e zecchini rispettivamente in Torrigiana, Quinotaria e Vortigana. Marche è il nome che prendono in Spoletaria, sesterzi in Alazia, bissoni in Galaverna e Pianaverna, e lire in Falcamonte.

Comunque si chiamino, il peso e il valore di tutti questi denari è grossomodo analogo.

Come abbiamo detto, l'electrum non esiste, e al suo posto abbiamo il soldo di ferro (mf); 5 monete d'argento corrispondono a 1 soldone di ferro. Se questo vi sembra strano è perché non avete visto le monete: quella d'argento e quella d'oro sono piccole e sottili, mentre quelle di ferro sono grosse come medaglie e vengono anche dette soldoni o petecchioni, visto quanto pesano.

Infine le monete d'oro, quelle che il popolo chiama gransoldi (mo). Alcune città coniano zecchini e fiorini d'oro, altri usano pesi e ponderi del vecchio conio draconiano o altro. Anche in questo caso, tuttavia, grossomodo 1 moneta d'oro vale sempre come 10 d'argento.

Non ci capite nulla? È normale... neppure la gente del Regno!



Botte da orbu

INTRODUZIONE ALLE REGOLE PER LE RISSE
E GLI SCHIAFFONI

Con i vestiti logori e sgualciti e il volto tumefatto di fresco, non vedeva l'ora di spendere un po' del ragguardevole malloppo che lui e i suoi si erano appena guadagnati, saccheggiando il santuario infestato in cima a Colle Ramino. Scolarsi un paio di boccali, gustare le specialità marittime della rinomata locanda affacciata sulla laguna, e farsi finalmente un sonno tranquillo su di un letto come si deve - a questo pensava il Cavaliere Errante della Cricca del Fiato Corto, mentre varcava per primo le porte a vento sciupate dell'Osteria del Gamberone. Purtroppo, prima ancora che il profumo invitante del pesce grigliato e degli aromi potesse raggiungere le sue bramosi narici, uno sgabello in abete - mancante di una gamba - fischiò attraversando la sala.

Lo centrò in pieno. Prima ancora che potesse rizzarsi in piedi, le Canaglie sue compari l'avevano già scavalcato, bava alla bocca: schiaffi, grida, pugni, berci, boccali branditi come spade e vassoi issati a mo' di scudi.

Il Cavaliere non ci pensò due volte. Con uno scatto balzò su di un tavolo barcollante, e - con una preghiera a Santa Fiammata da Fioraccia sussurrata a denti stretti - fu nel vuoto...

Sguardi sgomenti, sotto di lui, capirono troppo tardi che non avrebbero visto la fine di quella zuffa.

In *Branconia* esistono meccaniche espressamente dedicate alla gestione e risoluzione di combattimenti non letali chiamati risse.

Le risse sono pensate con cura per fungere da parentesi di gioco chiassose e divertenti utili a mettere in moto un'avventura, ad animare momenti più lenti, a movimentare con sfide diverse dal solito un qualche lavoretto, o semplicemente come alternativa spassosa per spezzare l'incalzante ritmo dei mortiferi combattimenti che possono mettere a dura prova la Cricca.

Le regole per le risse esposte in questa pubblicazione rappresentano una variante semplificata e temporanea di quelle del *Manuale di Ambientazione*. Sono state inserite a scopo dimostrativo, anche se sono perfettamente giocabili.





COME SI FA UNA RISSA

Trattandosi di scontri non letali per definizione, le Risse di Brancalonia sono regolamentate da semplici meccaniche che sostituiscono la normale gestione del combattimento.

La Rissa si svolge come un combattimento, ma con differenti azioni consentite e con un calcolo differente di Danni e Movimento.

Nota: Durante la rissa non è consentito l'uso attivo di privilegi di classe come magie, attacchi extra, ecc.. ma è possibile comunque usufruire dei benefici passivi come Difesa Senza Armatura, Percezione del Pericolo, ecc...

Movimento. Durante il proprio turno in una Rissa, ogni Rissaiolo ha a disposizione un movimento, generico, e non definito in metri, che gli permette di spostarsi ovunque voglia all'interno dell'ambiente in cui si svolge la Rissa.. Se il movimento del Rissaiolo è 0, questi non può muoversi.

Danni. Saccagnate, Mosse e Oggetti di Scena infliggono **Batoste** (vedi *Livelli di Batoste e Condizioni*, sotto), e – in alcuni casi – Condizioni. Le Condizioni inflitte o subite durante una Rissa durano fino all'inizio del round successivo. Nel caso di 20 naturale nell'utilizzo di una Mossa o di una Saccagnata, il numero di Batoste inflitte viene raddoppiato.

POTERI RAZZIALI

Ogni razza brancaloniana ha a disposizione dei Poteri Razziali specifici per la Rissa:

Morgante: Un morgante può raccogliere gli oggetti di scena epici come azione bonus.

Umano: Un umano ottiene +1 slot mossa da rissa.

Dotato: I dotati possono scegliere le loro mosse anche dalla lista delle mosse magiche.

Marionetta: Come azione bonus durante una rissa, una marionetta può staccarsi un braccio e usarlo come oggetto di scena. A differenza dei normali oggetti di scena il braccio della marionetta non viene perso dopo l'utilizzo.

Selvatico: Un selvatico durante una rissa ignora gli effetti secondari dei primi due livelli di Batoste.

LIVELLI DI BATOSTE E CONDIZIONI

Durante una Rissa, i Danni provocati da Saccagnate, Mosse e Oggetti di Scena infliggono una o più Batoste. Le Batoste sono misurate in 6 Livelli (vedi Tabella qui sotto).

Se una creatura già soggetta a una Batosta subisce un altro colpo che provoca Batoste, il suo attuale Livello di Batoste aumenta della quantità specificata nella descrizione del colpo.

CONDIZIONI.

Alcune Mosse e attacchi con oggetti di scena epici infliggono condizioni aggiuntive. Le condizioni inflitte da mosse e oggetti di scena seguono le regole delle normali condizioni. Le condizioni subite durante la rissa durano fino alla fine del turno successivo di chi le ha subite.

Tabella delle Batoste		
1	Ammaccato	-1 CA
2	Contuso	-1 CA
3	Livido	-1 CA
4	Pesto	-1 CA
5	Gonfio	-1 CA
6	Incosciente	Privo di sensi



ALLE BOTTE CON ONORE

La consuetudine, le regole d'onore tra canaglie e banditi, e persino la legislazione vigente nei vari domini del Regno stabiliscono pratiche molto precise riguardo alle Risse.

NÉ PER FAME NÉ PE'L RAME, MAI SI
SNUDINO LE LAME

Una Rissa è uno scontro non letale, che tale deve rimanere. Se infatti venisse versato sangue o ci si ritrovasse dei morti per la via o nell'osteria, da semplice "disturbo della pubblica quiete" (di cui non importa nulla a nessuno) la cosa verrebbe etichettata come omicidio o strage, e sulla testa dei colpevoli le Taglie si alzerebbero a dismisura. La Rissa è Rissa e non ci deve scappare il morto. Per questo motivo, nessun partecipante utilizza le proprie armi o, più in generale, colpisce per uccidere.

PE' DANNI E MALANNI A TAVERNE
SCALCAGNATE, L'OSTI PRENDON TUTTO
A FINE SACCAGNATE

Le regole della Rissa sanciscono – anche nei confronti della legge – la tradizionale norma secondo cui chiunque a fine Rissa giaccia incosciente all'interno di una locanda o esercizio analogo (o entro 10 passi da essa), possa essere spogliato di beni e averi dai proprietari della medesima, a titolo di risarcimento per i danni arrecati dai prendenti parte alla rissa



SACCAGNATA

Le Saccagnate sono attacchi che ogni personaggio può effettuare durante una rissa come azione. Ogni personaggio è competente nelle saccagnate (tiro per colpire: modificatore di Forza + bonus competenza). Ogni saccagnata andata a segno con successo infligge una batosta.

MOSSE

Le mosse possono avere vari effetti, alcune di queste richiedono un tiro per colpire basato su una caratteristica specifica (indicata tra parentesi) + il bonus di competenza del personaggio. Ogni personaggio è competente nelle mosse che conosce. Per essere utilizzate, tutte le mosse richiedono la spesa di uno slot mossa.

Tutte le Mosse si recuperano con un riposo breve.

Nelle Schede dei personaggi pregenerati trovate le Mosse a loro disposizione.

OGGETTI DI SCENA

Le Saccagnate possono essere effettuate brandendo tutto ciò che sia possibile afferrare all'interno dell'ambiente in cui si svolge la rissa; gli oggetti che è possibile impugnare durante la Rissa sono denominati Oggetti di Scena e si dividono in Comuni ed Epici.

OGGETTI DI SCENA COMUNI

(bottiglie, brocche, posate, stoviglie, candelabri, torce, fiaschi, sgabelli, attizzatoi...)

Raccogliere un Oggetto di Scena Comune richiede un'azione bonus.

Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Comune per effettuare un attacco di Saccagnate come azione bonus o per una difesa improvvisata (CA+2), come reazione.

Un Oggetto di Scena Comune si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

OGGETTI DI SCENA EPICI

(tavoli, botti, armature d'arredo, cassapanche, bauli, lampadari, personaggi...)

Raccogliere un Oggetto di Scena Epico richiede un'azione.

Puoi utilizzare un Oggetto di Scena Epico per effettuare un attacco di Saccagnate come azione o per una difesa improvvisata (CA+5), come reazione.

Un Oggetto di Scena Epico si disintegra o danneggia (rendendosi inutilizzabile) dopo essere stato usato.

Quando utilizzi un Oggetto di Scena Epico puoi scegliere uno dei seguenti effetti:

- 2 Batoste.
- 1 Batosta e il bersaglio è stordito.
- 1 Batosta a due bersagli diversi.
- Il bersaglio è paralizzato.

PERICOLI VAGANTI

I Pericoli Vaganti sono attacchi aggiuntivi che il Condottiero può decidere di inserire all'interno della Rissa. Tutti i Rissaioli (PG e PNG) devono effettuare il Tiro Salvezza relativo al Pericolo Vagante in corso e, in caso di fallimento, subire le conseguenze dettate dai suoi effetti.

Esempi di Pericoli Vaganti utilizzabili nella rissa durante il lavoretto presente in questo modulo:

- **Pioggia di Sgabelli:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è stordito.
- **La Taverna dei Pugni Volanti:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 12, altrimenti subisce 1 Batosta.
- **Fiume di Birra:** Ogni partecipante alla rissa deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, altrimenti è prono.

AVVERSARI

Bifolchi ubriachi in cerca di rogne, incarognite cricche di attaccabrighe, briganti in attesa dei soggetti giusti su cui affilar le nocche, birri in congedo con la smania di menar le mani... le bettole del Regno pullulano dei peggiori balordi e rissaioli, e mentre alcuni di loro cadranno come mosche sotto le tempeste di schiaffi delle canaglie, altri daranno loro parecchio filo da torcere.

Gli Avversari in una rissa si dividono in due categorie, Capoccia e Marmaglia.

Il Capoccia è un singolo individuo potente, solitamente a capo di un nutrito gruppo di rissaioli.

La Marmaglia invece è formata da un gruppo di individui che agisce separatamente ma che può subire un numero limitato di Batoste.

**“In taverna leoni,
in battaglia fregoni”**

- CELEBRE MODO DI DIRE DEI CAPITANI DI VENTURA DEL
REGNO, PASSANDO IN RASSEGNA LA TRUPPAGLIA -



Botte e Minchiate

INTRODUZIONE AI GIOCHI DA BETTOLA

Da nord a sud, il sinistro stivale e le sue isole sono costellati (e insozzati, in buona parte) da taverne, locande, osterie, cantine e topaie di varia (e dubbia, il più delle volte) qualità. Tra un incarico e l'altro con la Cricca, un piatto di sbobba e un po' di vino, il vociare di banditori e cantori, un sonnellino al tepore di un focolare o un po' di compagnia per la notte sono i più efficaci strumenti che ogni canaglia ha a propria disposizione per rifocillare il corpo e rinfrancare lo spirito. Quelli che però non possono davvero mancare in ogni buca per Taglie che pretenda rispetto sono giochi e passatempi: una ridda di piccole e grandi competizioni nate per far girare un po' di denaro, scacciare la noia e farsi due risate a scapito di gonzi e ubriachi. Ognuno di questi giochi, con un poco di buona sorte, può far sì che un'onesta canaglia si possa riempire la borsa di petecchioni sonanti!

Altri Giochi da Bettola sono descritti nel *Manuale di Ambientazione*.

LE MINCHIATE (GIOCO DI CARTE)

I mazzi delle minchiate nascono in Torrigiana, dove ancora oggi si contano alcuni tra i più grandi esperti e i cartai più prestigiosi. Le minchiate sono di fatto un tipo di mazzo di carte, con il quale si possono svolgere molti giochi diversi, anche se il più famoso tra questi è conosciuto con il medesimo nome.

La ricetta del gioco d'azzardo brancalone per eccellenza si compone di un gran numero di ingredienti quali fortuna, rapidità di mano, intuito, acume, buon occhio, ma anche... l'imbroglio!

Già, per questo gioco – pensato per sordide ciurmaglie della più infima risma – le scorrettezze sono parte integrante e regolamentata del gioco, a patto che il baro sia abile abbastanza da non farsi scoprire e che, se colto a truccare le carte – e denunciato a gran voce, al grido di “Minchiate!” – rimpolpi il “Coperto” (il piatto delle puntate) di una quota aggiuntiva, oppure abbandoni il tavolo.

SVOLGIMENTO

Per gestire una veloce partita al gioco delle Minchiate in una sessione di *Branconia*, Condottiero e giocatori possono utilizzare il seguente regolamento, che simula circa 1 ora di gioco al tavolo dell'osteria.

Ogni personaggio partecipante mette una puntata sul tavolo, concordata e uguale per tutti, e inizia il gioco.

1. Ogni personaggio partecipante sceglie 2 abilità che rappresentano il suo approccio alla partita, con cui effettuare una prova. Di seguito, alcuni esempi:

- Indagare (INT): fare un conto obiettivo delle probabilità, monitorando i risultati dei dadi.
- Intuizione (SAG): svelare i bluff degli avversari.
- Inganno (CAR): bluffare alla grande.
- Rapidità di mano (DES): tentare di barare [un fallimento determina l'incremento del piatto di una quota aggiuntiva a spese del personaggio, o il suo ritiro dal gioco].

2. Per tutte le prove di abilità al tavolo delle Minchiate, la CD è pari a 10, +1 per ogni giocatore compreso chi effettua la prova.

3. Ogni successo nelle prove di abilità determina un incremento del Dado Vincita di ogni giocatore, come segue: 0 successi = 1d6; 1 successo = 1d8; 2 successi = 1d10.

4. Il tiro del Dado Vincita bilancia l'abilità mostrata dalla canaglia al tavolo e lo volere de' Santi.

5. Il giocatore che ottiene il risultato più alto tirando il proprio Dado Vincita, porta a casa il malloppo.

In caso di pareggio, i vincitori si spartiscono la vincita... o, più di sovente, vengono alle mani!





BOTTE ALLA BOTTE

Questo antico gioco da bettola nacque come allegorica reinterpretazione del noto detto popolare “Non se posaria aver la botte piena e la mogliera mbriaca”, e vede i partecipanti sfidarsi in una prova che unisce resistenza (al vino), abilità (nell’arme) e un poco di buona sorte (sempre che sia lo volere de’ Santi)!

Ogni osteria che si rispetti, e anche le altre, ha il suo angolo targato Botte alla Botte.

La Botte – così chiamata che si tratti effettivamente di una botte, di una pignatta, di una cassa da morto o di un qualsiasi altro contenitore – è solitamente ben robusta o anche rinforzata, e ondeggia sorretta da corde cigolanti, o più di rado da catene. Il bottino che conserva e protegge si compone delle puntate raccolte tra i partecipanti alla sfida.

Prima di cominciare, il Condottiero decide CA e Punti Ferita della Botte, e se questa possiede dei tratti o delle peculiarità speciali.

SVOLGIMENTO

1. Ogni partecipante alla sfida mette una puntata nella botte (uguale per tutti), poi la botte viene appesa e inizia il gioco.
2. Ogni partecipante sceglie quanti tiri effettuare contro la botte, che equivale a quanti boccali di birra dovrà scolarsi prima di lanciare.
3. Ogni giocatore deve superare un tiro salvezza su Costituzione con difficoltà pari a 10+1 per ogni boccale consumato, altrimenti è ubriaco, e i tiri subiscono svantaggio.
4. Partendo dal giocatore che ha bevuto di più, fino a quello che ha bevuto meno, si tira un singolo colpo alla botte, continuando il giro fintanto che ci sono giocatori con ancora tiri a disposizione, o fino alla rottura della botte.

Nota: Un colpo critico infrange la botte.

“Ho speso gran parte dei miei denari per donne, vino e cavalli.
Il resto l’ho sperperato”

- SER GIORGIO DE’ MIGLIORI
CAVALIERE ERRANTE -

5. Quando la botte si rompe o quando i partecipanti finiscono i loro tiri, il gioco finisce. Colui che ha inferto il colpo di grazia è il vincitore delle botte alla botte e otterrà tutte le monete poste all’interno. Se la botte invece è ancora integra alla fine dei lanci, sarà il locandiere a ottenere il premio ma nessun partecipante pagherà le birre consumate.

Ogni taverna ha la sua versione del gioco delle Botte alla Botte, con differenti armi da lanciare, botti più o meno resistenti o agghindate (alcune taverne offrono anche un costume particolare da far indossare ai partecipanti).



Il Tesoro del Bigatto

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

CON AGGIUNTE, TEST E REVISIONI DI MAURO LONGO, SIMONE BORRI, SEBASTIANO DE ANGELIS, ANDREA MACCHI E MAX CASTELLANI

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

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

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

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

INTRODUZIONE PER LE CANAGLIE

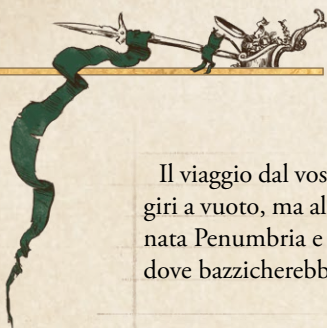
Narrano le leggende che il terribile Bigatto che vive lungo il Fiume Fossa abbia accumulato nei secoli un vasto tesoro.

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

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







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

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO

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

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

Essendo Biondello un giovane ambizioso e scaltrissimo, ha provveduto a produrre più copie del testo in questione, che ha poi venduto a diversi avventurieri, tutti ansiosi di mettere le mani sul favoloso Tesoro del Bigatto. La voce è giunta anche a Manesco delle Sganasse, capo della banda in cui militano i personaggi, ed è per ciò che questi ha mandato alcune delle sue migliori canaglie a portare a termine il lavoretto. Hai visto mai dovessero dimostrarsi utili a qualcosa...

Ma Biondello ha tirato troppo la corda e ha venduto uno dei plichi a Trottolone dei Rospi, detto egli stesso il Rospo: una Mezza Taglia, un bandito con smanie da condottiero a capo di una manciata di bruti.

La Banda del Rospo è una ben misera compagnia di ventura, ma sopperisce con la rozza violenza alla mancanza di disciplina ed educazione militare. Gli uomini del Rospo servono come guardie del corpo quei mercanti che non hanno ancora rapinato, e accompagnano gli esattori nei loro giri a riscuotere i debiti, e in generale sarebbero ben felici di menar le mani anche gratis, non fosse che Trottolone ha un suo puntiglio, e dei sogni di gloria.

Avendo scoperto che Biondello ha venduto la mappa anche ad altri, il Rospo ne è rimasto profondamente deluso, e sta per reagire nella maniera che gli è abituale, proprio quando le canaglie si trovano dentro la taverna.

Dopo aver salvato Biondello (o perlomeno il suo plico con la mappa del tesoro), la Cricca risale il fiume lungo la Secchia Vecchia, e sfida il mostro per conquistare ricchezza, fortuna e gloria, o perlomeno riportare a casa la pellaccia. Sulla loro strada, mercenari, briganti, birri e la Strega del Ceppo.

E poi, il confronto finale con il Bigatto.

SCENA I – ALL'INSEGNA DEL SOLDATO BUCATO

Le canaglie arrivano alla taverna e trovano Biondello, ma solo un attimo prima di finire nella più forsennata delle risse contro la Banda del Rospo.

SCENA 2 – IL BROGLIACCIO DEL BIGATTO

Le canaglie scoprono o recuperano il segreto del Bigatto e si avviano verso la Valle della Secchia.

SCENA 3 – LUNGO IL FIUME FOSSA

La prossima tappa del viaggio si svolge lungo l'argine meridionale del Fossa. È possibile raccogliere dicerie, fare qualche incontro interessante e acquistare dell'equipaggiamento.

SCENA 4 – IL RITORNO DEL ROSPO

La Cricca incontra nuovamente la Banda del Rospo e deve riuscire a sabotarne l'avanzata per non ritrovarsi alle calcagna su per la Secchia Vecchia.



GROSSO GUAIO A BORGORATTO

Su *lo Gioco 15* trovate un altro Lavoro: Brancaleone assolutamente coerente con questo, e giocabile con le Schede dei Personaggi pregenerati associati a questo *Quickstart*. *Grosso guaio a Borgoratto* allude alla precedente risoluzione de *Il Tesoro del Bigatto*, ma le due avventure possono essere giocate in qualsiasi ordine. Alla fine di entrambe, le canaglie sono pronte a passare al Livello 4.

“Quando si stana si stana,
non si parla”

- LAPIDARIO DEI MALI,
IL PIÙ BRAVO DI PENUMBRIA -



NOTE

Questo Lavoretto copre un arco di diversi giorni di incontri, esplorazioni e viaggi. Se si vuole tenere il tempo della sessione inferiore alle due ore, è possibile saltare direttamente le Scene dalla 3 alla 6.

Lo scenario è anche un ottimo terreno di prova per testare le seguenti opzioni e regole (vedi pagina 13):

- ↳ Equipaggiamento Scadente
- ↳ Botte da Orbi
- ↳ Giochi da Bettola
- ↳ Realismo Crudo

Si fa inoltre accenno alle Taglie, al Conio del Regno, ai Bagordi e ai Cimeli, che sono dettagliati nel *Manuale di Ambientazione* del gioco.

Se non volete usare i personaggi pregenerati di *Brancalonia*, né le regole per la creazione delle canaglie che trovate nel *Manuale di Ambientazione*, potete importare o creare personaggi più "classici", usando le regole ufficiali a vostra disposizione. L'avventura è pensata per una Cricca di Canaglie di Livello 3, con un limitato accesso a risorse arcane e divine. Ladri, Guerrieri, Barbari, Ranger, Paladini, Stregoni e Monaci sono le classi più appropriate. Umani, Halfpling, Mezzelfi e Nani sono le razze più appropriate. In tutti i casi, sappiate di muovervi in un contesto low fantasy, dove razze, poteri ed effetti soprannaturali andrebbero modificati a livello di estetica, per dar loro un'apparenza "straordinaria" invece che "magica", anche senza toccare le meccaniche. Tutto quello che è talmente estremo da non poter essere così ridefinito, proviene dalla Fandonia, il potere delle fate che rende tutto possibile. Questi personaggi fatati e dotati di poteri incredibili sono soliti viaggiare in incognito per non destare paura, sospetto o diffidenza da parte della gente comune.

SCENA 5 – IL SALTO DEL FOSSA PER LUNGO

È il momento di attraversare il Fiume Fossa verso la sponda nord.

SCENA 6 – LA CASA DELLA NONNA

Le canaglie devono attraversare il territorio della temibile Strega del Ceppo, una creatura inumana e demoniaca dotata di poteri innaturali, ma che è possibile aggirare con un po' di astuzia e di fortuna.

SCENA 7 – *BIGATTUS DORMIENS NUMQUAM TITILLANDUS*

La Cricca e la Banda del Rospo giungono quasi insieme alla grotta del Bigatto, e svegliano il bestione dormiente. E questo è male.

SCENA 8 – L'ESTASI DELL'ORO

Se qualcuna delle canaglie ha salvato la pellaccia (hai visto mai?), è il momento di mettere le mani sul tesoro del Bigatto. Tutto bello, eh... ma come riportare quei quintali di preziosi a valle senza essere rapinati?

SCENA I - ALL'INSEGNA DEL SOLDI BUCATO

La Taverna del Soldo Bucato è una topaia di infima lega, il genere più diffuso e apprezzato nelle città e lungo le strade polverose del Regno: una sala comune che puzza di vino rancido, scaldata e affumicata da un camino che non tira granché; un bancone sfregiato da millanta brutture e macchiato da una varietà di fluidi; una cantina infestata dai topi, una cucina sul retro e, oltre il piccolo cortile dove i fornitori consegnano le botti, una solitaria latrina. Nella sala comune sono sistemati una mezza dozzina di tavoli, tutti zoppi, tutti macchiati di vino e olio e scarafaggi spiaccicati, sfregiati da bruciature, o con nomi e frasi oscene incise al coltello. Panche e sgabelli sono scomodi abbastanza da squadrarvi le natiche.

Guardandosi un po' in giro, è facile notare quanto segue.

- I clienti siedono curvi sui loro bicchieri, versano vino da brocche di terracotta e mettono tutto l'impegno di cui sono capaci per farsi gli affari propri. Alcuni giocano alle Minchiate, strillando e ridendo forte, la miccia di un litigio già accesa, la rissa pronta a esplodere. Uno di essi corrisponde alla descrizione di Biondello: un ometto sui vent'anni, gli abiti lisi, i capelli biondi. Volendo, c'è posto al tavolo per 1-2 Canaglie.
- Un gruppo di uomini dall'aria pericolosa, abiti malconci e sporchi, armi e armature scompagnate, occupa un tavolo vicino alla porta d'ingresso e sta giocando a Botte alla Botte in un angolo. Sono grossolani e sudici anche per un posto come il Soldo Bucato. Stracci mille volte rammendati, corazze ammaccate, più ruggine che metallo. Bevono e confabulano fra loro, e sembrano aspettare qualcuno. Una prova di Intelligenza (Storia) con CD 13 permette di riconoscere la Banda del Rospo, un'accozzaglia di picchiatori da quattro soldi, ma il Rospo non si vede in giro.
- Dietro al bancone, Ugo l'Impiccato, una Vecchia Taglia, serve da bere e mantiene l'ordine in maniera sbrigativa, usando all'occorrenza un mazzuolo da bottaio. Energumeno dalla testa rasata e un gran pancione straripante, Ugo deve il suo vezzoso soprannome a una disavventura di gioventù, quando venne impiccato per aver rubato dei polli, e la corda non resse il suo dolce peso. Ugo ne uscì zoppo, e con una vistosa cicatrice sul collo. La Taglia, se ben ricordate, dovrebbe essere un po' più recente.



- Zina e Melia servono ai tavoli, e se siano sorelle, madre e figlia, cugine o congiunte o se abbiano o meno una qualche relazione di parentela, è oggetto di accesi dibattiti etilici fra i clienti abituali. Le due donne sono un po' appassite, e hanno affinato con gli anni una tecnica che permette loro di tenere ubriachi e altri romantici a distanza.
- Vanni si occupa della cucina, ed è uno di quegli strani prodigi di cui cantano i menestrelli: un cuoco magro. È talmente magro, in effetti, magro come uno spaventapasseri, che l'Impiccato gli proibisce di solito di farsi vedere dai clienti, ché potrebbe dare loro l'impressione sbagliata sulla qualità della cucina.
- Una porchetta ruota lentamente su uno spiedo nell'ampio camino della sala principale, mantenuta in movimento da un ragazzino sporchissimo e dall'espressione annoiata.

Se le canaglie vanno dritte da Biondello, quello li caccia via e chiede di finire la partita. Pugnali e coltellacci vengono snudati sotto il tavolo al primo gesto di fastidio. Se stuzzicano la Banda del Rospo, è facile arrivare alla rissa prima che Trottolone faccia la sua comparsa.

Se le canaglie prendono posto e cominciano a trangugiare il primo giro di vino, ecco che la rissa arriva da loro. Qualche minuto dopo, infatti, la porta si apre ed entra Trottolone che, dopo uno scambio di battute con i suoi, afferra Biondello, lo schiaffeggia e lo sbatte sul tavolo delle canaglie, il naso rotto da cui il sangue fiotta già copioso. Il poveraccio emette un gemito mentre i cocci delle vostre coppe di vino schizzano in tutte le direzioni.

Il brusio di fondo della taverna si zittisce all'improvviso.

L'ometto cerca di mettersi seduto, gli occhi vacui, quando un'ombra si interpone fra le canaglie e la luce. Due mani che paiono prosciutti afferrano l'ometto per il bavero e lo sollevano. Un energumeno con delle braccia come sacchi d'angurie prende a scuotere l'ometto con furia, strillando impropri, e poi lo sbatte di nuovo sul tavolo. Le gambe cedono, la struttura crolla.

Le canaglie devono tirarsi indietro perché non gli si schianti sulle caviglie.

Trottolone dei Rospi è arrivato.

Dietro di lui, la mezza dozzina di brutti ceffi della sua banda si sta avvicinando.

L'ometto, a terra fra le rovine del tavolo, tenta invano di alzarsi aggrappandosi alla gamba di una delle canaglie.

Trottolone ora si piega a raccogliere Biondello dal pavimento, là dove lo ha schiantato un momento fa, e lo solleva.

Gli uomini alle spalle dell'energumeno cominciano a spintonare gli altri avventori per farsi strada. Alcuni spingono a loro volta. Una delle cameriere strilla, risuona un ceffone. Alcune persone ridono.



GIOCHI DA BETTOLA

Se le canaglie vogliono partecipare a una partita alle Minchiate oppure a un giro di Botte alla Botte, usa le istruzioni a pagina 21.

Ecco le regole speciali per giocare a Botte alla Botte al Soldo Bucato:

(Botte | PF Totali: 23 | CA: 12)

DESCRIZIONE

Alla Taverna del Soldo Bucato il travestimento a disposizione dei partecipanti alle Botte alla Botte è grossomodo quello classico, ovvero cuffiette, fazzoletti e grembiuli da mondina; la Botte è resistente e rinforzata da fustelle di ferro.

Armi a disposizione: Zappa da lancio (Ascia) o Coltellaccio (Pugnale).

E mentre uno sgabello solca l'aria fumosa della taverna e si abbatte sul cranio di un inconsapevole giocatore di Minchiate, con un ruggito alcolico, una baraonda violenta esplode al Soldo Bucato!

BOTTE DA ORBI!

È il momento di una bella Rissa! Giocatela con le regole speciali a pagina 16, considerando i seguenti spunti:

- Gli uomini della Compagnia del Rospo non vedevano l'ora di poter menar le mani a casaccio, e attaccano senza essere provocati anche gli avventurieri, lanciandosi su di loro con un vero e proprio attacco a sorpresa, o perlomeno disponendo di vantaggio. Si trovano in generale fra gli avventurieri e la porta d'ingresso, ed è quindi difficile evitarli.
- Il resto degli avventori cerca di ricavare il massimo divertimento da questa allegra occasione, e in generale attacca chiunque arrivi a tiro. Vedi Pericoli Vaganti: La Taverna dei Pugni Volanti.

AVVERSARI NELLA TAVERNA DEL SOLDO BUCATO

BANDA DEL ROSPO

Classe Armatura: 12

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +4

Batoste: Ogni membro della Marmaglia possiede 2 livelli di Batoste

Mosse: Buttafuori e Ghigliottina

Slot Mossa: 2

Buttafuori. Come azione il personaggio effettua un tiro per colpire che infligge 1 batosta e la condizione prono a un bersaglio.

Ghigliottina. Dopo che il personaggio viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire che infligge la condizione stordito all'attaccante.

TROTTOLONE DEI ROSPI (IL ROSPO)

Classe Armatura: 18

Tiri per Colpire con Mosse e Saccagnate: +7

Batoste: 6

Mosse: Buttafuori, Ghigliottina, Schianto, possiede

Slot Mossa: 5

Mosse Speciali: "Cinquanta petecchioni a chi lo stende!", Scudo Umano

Speciale: Mascella di Ferro

Buttafuori. Come azione Trottolone effettua un tiro per colpire che infligge 1 batosta e la condizione prono a un bersaglio.

Ghigliottina. Dopo che Trottolone viene colpito da una creatura, può usare la sua reazione per effettuare un tiro per colpire che infligge la condizione stordito all'attaccante.

Schianto. Come azione, Trottolone effettua un tiro per colpire che infligge 1 Batosta e la condizione stordito e prono a un bersaglio. Trottolone subisce 1 batosta.

"Cinquanta petecchioni a chi lo stende!" Una volta per Rissa, Trottolone può invocare l'aiuto degli astanti della Locanda, promettendo una ricompensa per chiunque lo aiuterà. La Mossa Speciale attiva il Pericolo Vagante "La Taverna dei Pugni Volanti" con la differenza che ha come bersaglio solo le Canaglie.

Scudo Umano. Quando Trottolone è attaccato da una creatura, può usare la sua reazione per afferrare un membro della marmaglia che subisce il colpo al suo posto.

Mascella di Ferro. Spendendo uno slot mossa e usando la sua reazione, Trottolone può rimuovere una condizione che lo affligge.

Primo Turno: Il Rospo accusa con voce tonante Biondello di essere un infingardo, un cialtrone e un mentitore (tutto vero), e grida ripetutamente "A' cornuto! Alzati, cornuto! Quante ne hai vendute?!" A meno che non sia distratto dall'intervento di uno degli avventurieri (che voglia per esempio prendere le difese dell'omino), le sue azioni nei turni seguenti sono tutte focalizzate sulla sua preda.

Secondo Turno: Le cameriere cercano di levarsi di mezzo, ma se messe alle strette potrebbero chiedere l'aiuto dei più carismatici fra le canaglie. Contemporaneamente, un Brogliaccio di fogli ingialliti sfugge non visto dalla casacca strappata di Biondello.

Con una prova di Saggezza (Percezione) con CD 14 è possibile notare il plico di fogli che cade a terra e viene scalciato sotto a un tavolo. È necessaria una prova di Destrezza (Furtività) con CD 11 per riuscire a recuperarlo senza farsi vedere.

Terzo Turno: Ugo l'Impiccato salta sul bancone brandendo un mazzuolo da bottaio e comincia a colpire indiscriminatamente a destra e a manca, ruggendo bestemmie. Vedi Pericoli Vaganti: Pioggia di Sgabelli.

"Porgi l'altra guancia, fratello,
che io porgerò l'altro palmo"

- FRACASSO DA TRIVELLE -





SCENA 2 - IL BROGLIACCIO DEL BIGATTO

Se le canaglie riescono a salvare Biondello dalle grinfie della Banda del Rospo (o perlomeno a salvare una copia del Brogliaccio), allora le cose possono procedere.

L'involto di Biondello (quello visto nella taverna o una delle tante copie che il cialtrone spaccia in giro) è costituito da cinque pagine copiate da un libro e in particolare dal Quinto Volume del classico *Brancalonia Corbellatica*, compilato circa un secolo fa da Braccio da Caprone.

Con una prova di Intelligenza (Arcano o Storia) con CD 15 è possibile identificare correttamente il volume e comprenderne l'attendibilità (media: Braccio era un condottiero dotto e amante della scrittura, ma infarciva le sue cronache di panzane colossali).

Sempre che le canaglie sappiano leggere, o trovino qualcuno che legga per loro, nelle cinque pagine trovano le seguenti informazioni:

Pagine del Brogliaccio

1	IL BIGATTO, E DELLA SUA NATURA – Con ampie citazioni dai classici, Braccio da Caprone descrive il Bigatto come "uno strano serpente" che vive lungo i corsi d'acqua e possiede una affinità per le aree palustri. Creatura solitaria, si accoppia solo ogni cinquecento anni, e comunque non gli piace. Accumula tesori, di solito nell'ordine di svariate migliaia di petecchioni.
2	IL BIGATTO, E DELLA SUA NATURA (CONT.) – Il Bigatto non teme il fuoco e l'acqua, ma il ferro e la magia. È soggetto a lunghi periodi di letargo, ma quando è attivo brama carne fresca una volta ogni luna, e la carne d'uomo gli è particolarmente ghiotta. In mancanza d'uomini, s'accontenta di bestie.
3	IL BIGATTO DEL FOSSA – Braccio da Caprone riporta la leggenda di numerosi avvistamenti della creatura lungo il Fiume Fossa, dove frequentemente la bestia attaccava i pescatori. L'ultimo avvistamento lungo il fiume risale a oltre duecento anni or sono.
4	LA VALLE DEL BIGATTO – Se gli avvistamenti lungo il Fossa sono cessati, molti affermano che un Bigatto abbia preso residenza lungo il corso della Secchia Vecchia, un affluente del Fossa. La valle, anche nota ai villici come "Vàl del Bigàt", un tempo rigogliosa è oggi inselvatichita, e nessuno ci si avventura se può farne a meno.
5	LA VALLE DEL BIGATTO – Una mappa della valle, con una parziale descrizione. La pagina è stata purtroppo strappata in malo modo, e parte della mappa è mancante, così come parte del testo, che cita una "Casa della Nonna" (che tuttavia non compare in ciò che resta della mappa). Se le cose sono andate male e il Brogliaccio è rovinato, il Condottiero può fornire le informazioni solo di alcune delle pagine.

Se le cose sono andate ancora peggio del previsto, la salvezza arriva dal timoroso inserviente della taverna, Spiedino, che sa leggere, conserva a memoria la descrizione del Brogliaccio, scorto decine di volte alla taverna tra le mani di Biondello, e può aiutare le canaglie se queste promettono di farlo entrare nella Banda.

Spiedino infatti desidera ardentemente un po' di avventura e non vede l'ora di lasciarsi quella cloaca di taverna alle spalle. Ha anche un segreto: è una ragazza, ma le brutture del mondo le hanno suggerito che è meglio fingersi un maschio, finché possibile...

SCENA 3 - LUNGO IL FIUME FOSSA

Avendo recuperato in qualche modo le indicazioni del testo di Braccio da Caprone, è abbastanza facile per le canaglie pianificare il viaggio verso la valle del Secchia Vecchia e la misteriosa "Casa della Nonna".

Stando alla mappa, il percorso si sviluppa come segue:

- Tre giorni a cavallo o cinque a piedi lungo il Fossa, in direzione ovest.
- Tre giorni a piedi verso settentrione lungo il corso della Secchia.

La prima parte del viaggio si svolge lungo l'argine meridionale del Fiume Fossa, prevalentemente attraverso terre selvagge e paludose, fra boschi di castagni e larici. Nonostante il Fossa

sia pericoloso, per la vicinanza alla Fumarea della Penumbria e per le incursioni dei Pagani, il corso d'acqua e la strada che lo costeggia sono tra le più importanti vie di comunicazione della regione, grossomodo presidiate da Birri delle città vicine e bande mercenarie.

Questa parte del viaggio è una buona occasione per far interagire le canaglie con un po' di personaggi del luogo, come gretti mercanti, inquietanti pescatori e lerci battellieri, per acquisire provviste ed equipaggiamento, e per raccogliere dicerie sul Bigatto e sul corso della Secchia.

Tutto l'equipaggiamento che si può trovare durante il viaggio è Scadente (vedi pagina 13).

Non ci sono Birri in giro, ma solo mendicanti, viandanti, perdigiorno, cialtroni, popolino e furfanti, pronti però, qualora servisse, a difendersi da soli e fare un po' di giustizia sommaria.



RACCOGLIERE DICERIE

Se le canaglie distribuiscono qualche moneta a destra e a manca, o convincono a parlare qualcuno del posto con una prova di Carisma (Persuasione o Intimidire) con CD 11, ecco cosa possono scoprire (lancia 1d12):

d12	Diceria
1	La Secchia sfocia nel Fossa a circa quaranta miglia a monte del Soldo Bucato (<i>grossomodo vero</i>).
2	Il corso della Secchia è disabitato da decenni (<i>grossomodo vero, se escludiamo la Nonna</i>).
3	Lo spirito della Secchia è un gentile e anziano folletto che aiuta chiunque sia cortese con lui (<i>mah!</i>).
4	Un gruppo di pagani guidati da un feroce nano ha sconfinato da nord e adesso si aggira per la contrada (<i>vero</i>).
5	In cima alla valle della Secchia si trova un ameno villaggio di taglialegna chiamato Belsalice (<i>falso come un petecchione da tre soldi</i>).
6	La Secchia prende il suo nome dalla magica secchia dorata che si trova sul suo fondale, che può donare ricchezze infinite a chi la tira fuori dalle acque (<i>vero, come sono vere le leggende</i>).
7	La Strega del Ceppo vive lungo il corso della Secchia Vecchia (<i>vero</i>).
8	La "Nonna" era una vecchia che di mestiere faceva la taglialegna, ma è morta da cento e passa anni (<i>vero, se non fosse che adesso è diventata la Strega del Ceppo</i>).
9	Una bella ragazza vive nella valle e passa il tempo a cogliere fiori (<i>vero, ma è la Strega al mattino</i>).
10	Una bella signora vive nella valle e offre ospitalità ai viandanti e ai cacciatori (<i>vero, ma è la Strega di pomeriggio</i>).
11	Di recente si sono visti avventurieri e canaglie (<i>"al pari vostro"</i>) recarsi nella valle non si sa bene a far che (<i>vero</i>).
12	Nessuno è mai tornato (<i>vero</i>).

Il Condottiero dovrebbe concedere per tutta la Cricca 1 diceria al giorno da parte della gente comune, in aggiunta alle dicerie che è possibile raccogliere tramite gli incontri.

“Né grosso che spacchi, né lungo che tocchi,
ma duro che duri è il randello coi fiocchi”

- SIFFREDO DELLA ROCCA -

INCONTRI LUNGO LA VIA

Una volta al giorno, lanciare 1d6 per vedere se si fa qualche incontro speciale lungo la via. Se lo stesso numero esce più volte, considerarlo "1".

d6	Incontro
1	La fame e la sete: la strada lungo il Fossa è deserta e anche un poco inquietante. Ma meglio soli che male accompagnati. O no?
2	Tre Birri: sono sulle tracce del pericoloso nano Brega, un capo barbaro che è stato visto aggirarsi nella regione con alcuni scagnozzi. Fanno un sacco di domande, ma sono essenzialmente innocui e non hanno molta voglia di cacciarsi nei guai. Se presi per il verso giusto, offrono anche 1 diceria.
3	Una processione di Scabrosi in pellegrinaggio verso il Santuario delle Buone Donne della Misericordia per chiedere sollievo dal loro tremendo male: è necessario girare al largo, e si perde in questo modo mezza giornata.
4	Melabella, una giovane in difficoltà: la madre si è storta una caviglia andando a funghi nel bosco, e lei è troppo debole per trasportarla. Chi dovesse seguire la ragazza nel bosco per aiutarla, verrà attaccato da Pagan armati di bastoni, scagnozzi della Banda del Nano Brega. La ragazza ha un pugnale e lo sa usare. Offrirà vivande, cortesi riverenze, 1 dose di Fungo Balengo (vedi più avanti) e 1 diceria in cambio dell'aiuto. Se Spiedino, Biondello o Aleramo viaggiano col gruppo, questa è l'occasione per lasciarsi alle spalle la Cricca e seguire una nuova strada. Oppure anche Melabella potrebbe unirsi alla Cricca, chi lo sa?
5	Un cavaliere errante senza cavallo: si tratta di Aleramo da Roccaspra, giovane aristocratico di belle speranze e pochi quattrini. È stato disarcionato dal proprio destriero Bofalmacco. Se gli avventurieri lo aiutano a ritrovare la mala bestia, guadagnano 1 moneta d'argento ciascuno, 1 diceria e la sua eterna gratitudine, ma perdono mezza giornata. Aleramo potrebbe anche unirsi alla Banda come seguace o alleato delle canaglie, ma solo se convinto che il loro lavoretto sia onorevole e possa fruttargli degna gloria. Se non lo aiutano, o lo rapinano, si creano un nemico per il futuro.
6	Una Compagnia di Guitti – un carro tirato da un vecchio cavallo dall'aria rassegnata, e cinque scalzacani: • Farina il capocomico, vecchio e pomposo • Clara la prima attrice, tanto avvenente quanto cattiva • Taricco il menestrello, che strimpella incessantemente un liuto • Ursula, graziosa e svampita • Reinardo, che fa tutte le parti che gli altri non fanno, e tutte malamente Gli avventurieri possono viaggiare per un giorno con i guitti, risparmiando le provviste e ottenendo gratuitamente 2 dicerie. Al tramonto la compagnia svolta verso un villaggio di pescatori dove conta di fermarsi per tre giorni, e gli eroi devono proseguire da soli.



SCENA 4 - IL RITORNO DEL ROSPO

Alla quarta notte di viaggio, gli avventurieri possono fare tappa nella Stamberg dei Quattro Venti, una malandata stazione di posta dove in cambio di un paio di ramini o un'ora di lavoro (spaccare la legna, svuotare le sputacchiere, spennare galline) è possibile avere una porzione di pancotto e un posto per dormire nelle stalle.

Che si fermino alla Stamberg o all'aperto, mentre le canaglie si stanno preparando per ritirarsi per la notte, il trambusto di un gruppo di uomini armati annuncia l'arrivo della banda dei mercenari del Rospo, che si sistemano nella sala comune, ordinando a gran voce vino e capponi bolliti (oppure fanno campo vicino al rifugio notturno delle canaglie). Questa volta, la Banda è quasi al completo: sono oltre una dozzina (quindici, per chi è in grado di contare).

Due di loro si allontanano per usare la latrina che si trova dietro alle stalle (o gli alberi attorno al campo), e nello svolgimento delle loro funzioni discutono di come spenderanno la loro parte del tesoro del Bigatto.

Appare evidente che anche la Banda del Rospo sia sulle tracce del tesoro, e le accuse rivolte da Trottolone a Biondello diventano perfettamente chiare, se già non lo erano.

È necessario quindi trovare un modo per rallentare o fermare il Rospo e i suoi uomini: questo lavoretto è già abbastanza complicato senza che ci siano anche dei concorrenti per il premio finale.

Le opzioni principali potrebbero essere:

- Affrontare in combattimento il Rospo e i suoi uomini: si può fare, ma che sia ben chiaro ai giocatori che sarà una brutta gatta da pelare.
- Aspettare che il Rospo e i suoi sgherri siano addormentati, e metterli fuori combattimento: non una cattiva idea in sé, ma pare che i mercenari non abbiano intenzione di coricarsi e, quando lo fanno, ben dopo che la luna è ormai tramontata, lasciano degli uomini a montare la guardia. Che strano eh? Sembra che di questi tempi girino brutte persone...
- Dare fuoco alla Stamberg: è vero che il servizio è pessimo, ma probabilmente questo rallenterebbe i mercenari solo fino all'alba.

- Svignarsela alla chetichella viaggiando tutta la notte per distanziare il più possibile la concorrenza: semplice, ma ammettiamolo, non molto divertente. Fa guadagnare mezza giornata scarsa agli avventurieri, un vantaggio molto risicato.

- Adulterare il vino o la cena della banda, in modo da mettere fuori combattimento per un paio di giorni i mercenari: effettivamente la cucina è isolata dal resto della Stamberg (oppure il vivandiere della banda sta un po' in disparte).

Se le canaglie decidono per quest'ultimo sistema, qualcuno a suo agio all'aperto può tentare una prova di Intelligenza (Natura) con CD 15 per trovare qualcosa di utile nel sottobosco, oppure si può corrompere con 5 petecchioni uno speciale di passaggio. In entrambi i casi si ottiene (lancia 1d6):

d6	Ritrovamenti
1-2	Fungo Balengo – un blando allucinogeno che promette di procurare ai mercenari 12 ore di visioni colorate e risate stupide, e due giorni di mal di testa assassino.
3-4	Erba della Malora – un potente lassativo, in grado di incapacitare un uomo adulto per 36 ore, con dolori lancinanti e deiezioni telluriche.
5-6	Bacche della Cicagna – agiscono come sonnifero e possono stendere un adulto per 24 ore.

Una volta procurato il necessario, uno dei personaggi deve riuscire a usare l'ingrediente malefico nel cibo o nel vino destinato alla banda, effettuando prove adeguate in base alle scelte dei giocatori.

E se le canaglie dovessero eliminare il Rospo e i suoi tirapiedi? In questo caso, la Cricca si merita un po' di respiro: dopo tutto se l'è sudata...

Nell'ultima parte dell'avventura, comunque, incontreranno gli ultimi rimasugli della banda, guidati dalla guiscarda **Saetta**, braccio destro del Rospo.

SCENA 5 - IL SALTO DEL FOSSA PER LUNGO

Dopo i primi cinque giorni di viaggio, è il momento di attraversare il Fossa e risalire la Secchia. Il Fiume Fossa, lungo il quale si dipana la prima parte del viaggio, è in questo tratto ancora navigabile, e può essere attraversato pagando un battelliere o rubando una barca, che nel gergo dei contrabbandieri della zona è detto "saltare il Fossa per lungo".

🔪 GAMBARO IL BATTELLIERE

Il vecchio Gambaro ha passato la sua vita sul fiume – o anche, spesso, nel fiume – e ne conosce ogni ansa, ogni corrente e ogni leggenda. Vive in una capanna a circa due sputi dall'acqua, dove ha teso una catena che fa da guida allo zatterone col quale traghetta i viaggiatori da una riva all'altra.

È possibile attraversare il Fossa sullo zatterone di Gambaro in cambio di 1 petecchione o – in mancanza di denaro – minacciandolo o raccontando al battelliere una storia che non abbia ancora sentito. Se la transazione si svolge amichevolmente, Gambaro racconta o conferma anche 1 diceria, ma il Condottiero deve sceglierne una tra quelle vere.

Se si tratta male il povero Gambaro, alla prima occasione questi riferirà ai Birri della zona o alla Banda del Rospo la posizione e la volontà del gruppo.

SCENA 6 - LA CASA DELLA NONNA

Nei giorni seguenti, le canaglie risalgono il fiume Secchia e la sua valle disabitata. Guardandosi indietro da punti sopraelevati, una prova di Saggezza (Percezione) CD 10 permette di scorgere il fuoco di un bivacco, a qualche miglio di distanza verso sud. Non solo le canaglie sono sulle tracce del tesoro! Il terzo giorno di viaggio lungo la Secchia, ci si ritrova alla confluenza della Secchia Vecchia con la Secchia Nuova, il ramo fluviale più consistente. Il percorso delle canaglie continua lungo la Secchia Vecchia e da adesso in poi si entra nel territorio della Strega del Ceppo, il vero motivo per cui nessuno ha ancora trovato il Bigatto e il suo Tesoro. Se le canaglie non hanno mai sbagliato strada, allora ci giungono al mattino, altrimenti vanno considerate tutte le mezze giornate di ritardo e le soste notturne.

Per prima cosa quindi è il momento di incontrare la Strega (vedi pagina 36).

La Strega del Ceppo deve il suo nome al suo vezzo di decapitare con un'ascia le proprie vittime. Così, tanto per dire. Cosa faccia poi delle teste (o, se è per questo, dei corpi) è oggetto di truci leggende e morbose speculazioni.

La Strega si presenta in tre forme diverse a seconda di come e quando incontra le canaglie:

- Al mattino, essa appare come una giovane piacente, vestita con abiti semplici. In questa forma, frutto di malie e illusioni, la Strega interagisce socialmente con i

🔪 RUBARE UNA BARCA

Lungo il Fossa si trovano diversi villaggi di pescatori – poche casupole stortagnate – con bambini e occasionalmente maiali che sgambettano nel fango, e un pesante odore di pesce stantio nell'aria.

Rubare una barca da uno dei villaggi, privando così una famiglia dei suoi unici mezzi di sostentamento, richiede un cuore di pietra, con una prova di Destrezza (Furtività) con CD 10 per non essere colti sul fatto, e una prova di Destrezza (Veicolo Acquatico) con CD 8 per non rovesciarsi al centro del fiume e rischiare di affogare.

🔪 SABOTARE IL TRAGHETTO E LE BARCHE

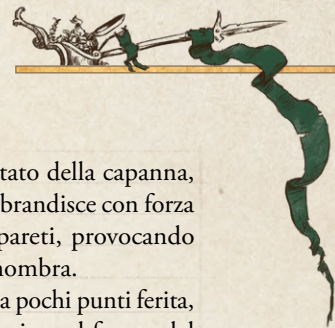
Le canaglie che volessero ulteriormente intralciare eventuali altri cacciatori di tesori possono trancare la catena del traghetto e forare le barche dopo averle usate.

Non è possibile per motivi di praticità forare tutte le barche in tutti i villaggi lungo il Fossa.

personaggi, può fornire 1 diceria (vera o falsa, ma a scelta del Condottiero) e non costituisce un pericolo immediato. Anzi, con un po' di astuzia, la si può indirizzare contro la Banda del Rospo con il celebre trucchetto 'dei tre capri' (o degli infamoni): "Perché perdere tempo con noi, quando dietro sta arrivando un gruppo molto più nutrito?"

- Al pomeriggio, la Strega appare come una donna matura, avvenente e provocante, vestita di pochi stracci laceri. Ha lunghi capelli neri, una pelle bianchissima, e labbra rosse e piene. Anche questa è un'illusione, che la strega attiva per adescare le proprie vittime, attirandole nella sua capanna per poi poterle decapitare con comodo.
- La sera e la notte, la Strega mostra il suo vero aspetto: una vecchia orribile, con un sorriso osceno di quattro denti ingialliti e storti e un corpo che pare fatto di arbusti appassiti, tenuti assieme dai resti di un abito un tempo di gran classe, ora ridotto a una rovina. Brandisce con estrema facilità una grossa scure da boia, con la lama incrostata di ruggine (si spera, che sia ruggine). Questa è la vera forma della strega, che viene rivelata se la malia viene in qualche modo spezzata; è anche la forma che la strega assume se viene affrontata nella sua capanna (vedi sotto).

In tutti e tre i suoi aspetti, la Strega è dotata di una destrezza sovrumana e possiede una capacità elevatissima di schivare.



Se dopo essersi presentata con un aspetto illusorio, la sua vera forma viene rivelata:

- Se ne ha la possibilità, fugge e si rifugia nella sua capanna, per poi tornare di notte a cercare le canaglie con la sua scure.
- Se non ha possibilità di fuga, attacca utilizzando la propria lista di incantesimi.

La Casa della Nonna è ben in evidenza in cima alla valle della Secchia: si tratta di nient'altro che una capanna di quattro muri a secco coperti da un tetto di frasche. La porta è bassa e stretta, e non ci sono finestre.

Un ceppo massiccio fa bella mostra di sé nella piccola radura al fianco della casupola.

L'interno dell'abitazione della befana è una macabra collezione di crani in vario stato di decomposizione. L'odore, che da fuori non è percepibile, qui è come un muro di mattoni, e chiunque entri nella capanna deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 11, altrimenti è incapacitato fino alla fine del suo turno successivo, mentre è in preda a conati incontrollabili.

La Scure della Strega, nello spazio limitato della capanna, diventa un'arma micidiale, che la vecchia brandisce con forza inaspettata. La lama colpisce spesso le pareti, provocando scintille azzurre che baluginano nella penombra.

Quando viene messa alle strette e ridotta a pochi punti ferita, la Strega diventa invisibile e tenta di fuggire col favore del buio, lasciandosi dietro la sua scure, un'arma pesantemente maledetta (il Condottiero può decidere liberamente quali proprietà nefaste abbia l'oggetto).

Sconfiggendo o mettendo in fuga la Strega, è possibile saccheggiare la sua capanna – cosa che richiede un secondo tiro salvezza sulla Costituzione.

In una nicchia sul fondo della casupola si trova uno scrigno contenente gioielli sfusi per circa 50 monete d'argento, un pugnale dall'elsa a forma di serpente (*Pugnale Avvelenato*) e una medaglia in argento di Santa Sbarella di Belveglio, protettrice dei viaggiatori di commercio.

Un baule sistemato in un angolo contiene una quantità di abiti di buona fattura, inclusi mantelli, cinture e stivali, evidentemente sottratti dalla strega alle sue vittime. Nonostante la qualità, e anche in considerazione delle lacerazioni e delle macchie di sangue, il valore complessivo è di pochi petecchioni, ma ci si potrebbe trovare qualcosa di utile.

Cosa ne sia stato dei corpi resta un mistero, ma sappiate che è meglio così...

SCENA 7 - *BIGATTUS DORMIENS NUMQUAM TITILLANDUS*

Superata la Casa della Nonna si giunge all'alta valle della Secchia, niente più che un burrone scosceso sul cui fondo scorre un ruscello fangoso.

Se si studia il territorio è possibile notare una serie di tracce impresse nel fango del fondale, superando una prova di Intelligenza (Indagare) o Saggezza (Percezione) con CD 16. Una volta trovate le tracce con una prova di Saggezza (Sopravvivenza) con CD 12, è possibile seguire una pista, che dal letto del fiume passa sulla sponda per poi tornare nel fiume. Si tratta delle impronte di un animale molto grande, dalle zampe palmate e artigliate: il Bigatto!

Seguendo le tracce per circa due miglia verso monte, le canaglie arrivano in prossimità di un laghetto dall'acqua intensamente verde. Una caverna semisommersa si apre nel fianco verticale della roccia sul lato occidentale del laghetto.

Le tracce finiscono qui.

E a questo punto arriva il Rospo. Che siano le armi a parlare... Trottolone dei Rospi è un uomo molto contrariato.

È contrariato dal fatto che l'infingardo Biondello abbia venduto saldemonio quante copie della mappa del tesoro, su e giù per il corso del Fossa e chissà che altro.

È contrariato perché gli avventurieri hanno a più riprese rallentato la sua marcia e infastidito lui e i suoi uomini, alcuni dei quali ne risentono ancora adesso.

È contrariato perché detesta arrivare secondo.

Non perde perciò neanche tempo a offrire agli avventurieri una scappatoia. Si limita ad attendere il momento giusto e poi scatena contro di loro un attacco senza quartiere.

In questo momento, la sua Cricca è composta da lui medesimo, da un numero di Banditi del Rospo pari al numero delle canaglie +2 e da Saetta, che fino a questo momento era rimasta in disparte.

Se le canaglie hanno già sgominato il Rospo e la sua banda lungo la strada, adesso qui ci sono solo Saetta più gli ultimi 2 membri della combriccola.

Dopo tre turni di combattimento, o non appena le cose volgono al peggio per una delle due fazioni...

Be'... c'è un detto in antico draconiano che recita più o meno così: *Bigattus dormiens numquam titillandus*, ovvero "Al Bigatto non gli devi rompere le scatole!"



Il mostro in questione è infatti una creatura tanto pericolosa quanto indolente. Trascorre gran parte della sua esistenza semisommerso in qualche corso d'acqua, a sonnecchiare e a digerire con estrema lentezza le sue vittime più recenti. E va tutto bene, fin quando qualcuno non disturba il suo torpore...

Nel nostro caso, la sacrosanta digestione della creatura viene brutalmente interrotta dal baccano causato da due gruppi di forsennati che cercano di accoppiarsi a vicenda, con gran fragore di ferraglia e grida e bestemmie, di fronte alla bocca della caverna che il bestione ha eletto a propria residenza.

Al terzo turno di combattimento, il Bigatto esplode attraverso la superficie del laghetto, lanciando il suo caratteristico e inconfondibile barrito, e si avventa sulla riva, senza fare distinzioni fra coloro che va a sbranare.

Il combattimento contro il Bigatto è alla morte (vedi pagina 35).

È possibile per una delle canaglie spendere un intero turno senza attaccare e difendere, per cercare di persuadere i sopravvissuti del Rospo a fare fronte comune contro la bestia, con una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) CD 14. O viceversa, per convincere il mostro a indirizzarsi sugli altri nemici con una prova di Carisma (Persuasione o Inganno) CD 18.

Se l'espedito funziona, la fazione così astutamente convinta farà tutto il lavoro sporco e, quando il Bigatto o i Banditi del Rospo saranno stati eliminati dalla battaglia, la Cricca potrà affrontare quella ancora in piedi.

SCENA 8 - L'ESTASI DELL'ORO

Sconfiggere la Compagnia del Rospo frutta agli avventurieri 40 monete d'argento di vario taglio e chincaglieria assortita, oltre a una buona selezione di abrasioni, lividi e ossa ammaccate. Le armi e le armature degli avversari sono tutte scadenti, tranne quelle di Trottolone e di Saetta.

Il Tesoro del Bigatto è molto più ricco. Armi e armature delle sue vittime sono tutte rovinate dall'umidità di secoli, ma dentro la tana ci sono centinaia di vecchie corone dracoriane, mucchi di gioielli, preziosi e monete d'argento, oltre che migliaia di petecchioni e ramini mezzi arrugginiti.

Il Condottiero può calcolare come preferisce l'ammontare esatto del tesoro, la presenza di Cimeli e quella di eventuali oggetti magici o speciali.

Può inoltre decidere quanto sia difficile recuperare questa fortuna dal fondo sommerso della tana, e cosa comporti provare a riportarla indietro per una Cricca di canaglie scalcagnate, senza muli, carri o altro: dopotutto la strada verso il Covo è costellata di birri, mercenari, banditi, briganti, ladroni e furfanti di ogni genere.

Riusciranno i nostri eroi a riportare il tesoro alla Banda? O finiranno per sperperarlo in Bagordi lungo la via?



Mostri e Avversari

BIGATTO

Il Bigatto è una creatura leggendaria che compare spesso nelle storie popolari che si raccontano lungo il Fiume Fossa. Nelle leggende, il mostro si presenta, a seconda delle versioni, come una specie di drago senza ali, un grosso lucertolone, o anche come un enorme bruco peloso.

Indipendentemente dal suo aspetto, il Bigatto è una creatura fortemente territoriale, che evita i luoghi abitati e predilige le zone selvagge e umide.

Tradizionalmente, il Bigatto raccoglie nel corso della sua esistenza un tesoro, che conserva e difende all'interno della propria tana.



BIGATTO COMUNE

Drago Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 110 (13d10 + 39)

Velocità 12 m, nuotare 12 m, scavare 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Immunità alle Condizioni affascinato

Abilità Furtività +4, Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

Trattenere il Respiro. Il Bigatto può trattenere il respiro per 1 ora.

AZIONI

Multiattacco. Il Bigatto effettua tre attacchi, uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, una creatura. **Colpito:** 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Urlo Belluino (Ricarica 6). Il Bigatto emette un'esplosione di rumore assordante. Ogni creatura situata entro 9 metri dal mostro e in grado di udirlo deve effettuare un tiro salvezza su costituzione con CD 14; se lo fallisce, subisce 18 (4d8) danni da tuono ed è assordata per 1 minuto, mentre se lo supera, subisce metà di quei danni e non è assordata. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

BEFANA

Le Befane sono le orrende megere di *Branconia*, fattucchiere soprannaturali, creature dell'inferno che calpestano il mondo e sono probabilmente all'origine della stregoneria per come la si conosce nel Regno. Vengono chiamate anche malefiche e streghe cattive, e con una serie di nomi locali: strie, borde, janare, masciare e così via...

Secondo alcuni, si tratta di antiche creature maledette di origine innaturale, di esseri infernali che hanno ottenuto di vivere sotto le stelle o di mostri cannibali simili a Orchi Cattivi. Per altri si tratta invece di praticanti di stregoneria che nel corso degli anni sono state corrotte fin nel midollo dai poteri oscuri, e per questo condannate a calcare il mondo per sempre accumulando vittime su vittime. Anche se le più note di loro appaiono come donne, non mancano i malefici e gli stregoni cattivi, e in Torrigiana sono numerosi anche i befani.

STREGA DEL CETTO

Le statistiche delle Befane di Brancalonia sono dettagliate nel *Manuale di Ambientazione*. Per tutti gli effetti, le caratteristiche e i poteri della Strega del Ceppo, in questo scenario è possibile usare le statistiche della **megera verde**, con le seguenti modifiche:

Sfida 5 (1.800 PE)

Resistenza ai Danni durante la notte, la Strega del Ceppo ha Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici con armi non argentate.

Aspetto Orripilante. Ogni umanoide che inizi il proprio turno entro 9 metri dalla befana e sia in grado di vederne la vera forma, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12; se lo fallisce, è spaventato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, subendo svantaggio se la befana è situata entro la linea di vista, e se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, è immune all'Aspetto Orripilante della befana per le 24 ore successive. A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della befana non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo ed evitare di effettuare il tiro salvezza iniziale. Fino all'inizio del proprio turno successivo, una creatura che distoglie lo sguardo subisce svantaggio ai tiri per colpire portati contro la befana.

AZIONI

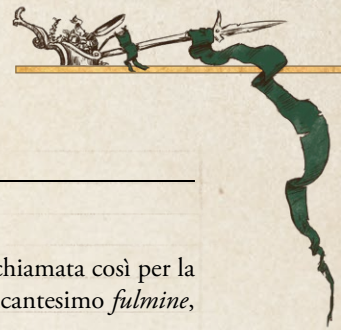
Multiattacco. La Strega del Ceppo effettua due attacchi con l'ascia.

Ascia. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpito:** 13 (2d8+4) danni taglienti.



“La befana vien di notte,
con le zanne tutte rotte,
il suo sacco sbatte forte,
pien di ossa mezze storte”

- FILASTROCCA -



LA COMPAGNIA DEL ROSPO

TROTTOLONE DEI ROSPI, IL CAPITANO

Guerriero esperto, combatte con uno spadone, e indossa una corazza completa, malandata ma ancora efficiente. Ha inoltre un pugnale alla cintura e un secondo pugnale nello stivale. Non è particolarmente intelligente, ma è molto cattivo.

TROTTOLONE DEI ROSPI

Umanoide Medio (Umano), neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

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

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

AZIONI

Multiattacco. Trottolone effettua due attacchi in mischia.

Spadone. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

REAZIONI

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

SAETTA

Saetta è la Guiscarda della Compagnia, chiamata così per la sua predilezione a usare e abusare dell'incantesimo *fulmine*, il più potente che abbia mai appreso.

O forse, secondo le malelingue, per la sua ineguagliata rapidità nell'arte del darsela a gambe quando serve..

SAETTA

Umanoide Medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 12 (15 con armatura magica)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiri Salvezza Int +5, Sag +3

Abilità Arcano +5, Storia +5

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Draconiano, Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi. Saetta è un incantatore di 5° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 13, +5 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

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

1° livello (3 slot): *armatura magica, dardo incantato, individuazione del magico, scudo*

2° livello (2 slot): *passo velato, suggestione*

3° livello (1 slot): *fulmine, velocità*

AZIONI

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a

Distanza: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m gittata 6/18 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d4 + 2) danni perforanti.



BANDITI DEL ROSPO

La compagnia di tagliagole del Rospo ha riunito alcuni dei peggiori rubagalline della valle del Fossa.

BANDITI DEL ROSPO

Umanoide Medio (umano), caotico neutrale

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Volgare

Sfida 1/8 (25 PE)

AZIONI

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

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





ALTRI INCONTRI

BIRRO

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 16 (corazza a scaglie e scudetto)

Punti Ferita 11 (2d8+2)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 1/8 (25 PE)

AZIONI

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

CAPOBIRRO

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (corazza a strisce e scudetto)

Punti Ferita 58 (9d8+18)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Abilità Atletica +5, Intimidire +3, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

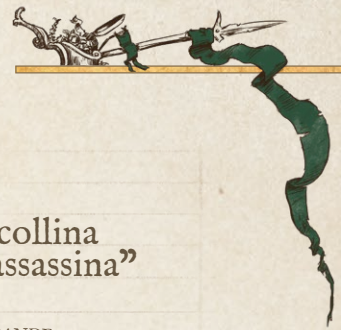
AZIONI

Multiattacco. Il capobirro effettua due attacchi in mischia.

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

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. **Colpito:** 6 (1d10+1) danni perforanti.





CAVALIERE ERRANTE

Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2

Sensi Percezione passiva 10

Linguaggi Volgare

Sfida 3 (700 PE)

Impavido. Il cavaliere errante dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.

AZIONI

Multiattacco. Il cavaliere errante effettua due attacchi in mischia.

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

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Distanza: +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10) danni perforanti.

Autorità. Per 1 minuto, il cavaliere errante può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile situata entro 9 metri da lui e che egli sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire o un tiro salvezza. La creatura può aggiungere un d4 al suo tiro, purché possa udire e capire il cavaliere errante. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autorità alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere errante è incapacitato. Questa capacità si ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo

REAZIONI

Parata. Il cavaliere errante aggiunge +2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere errante deve vedere l'attaccante e deve impugnare un'arma da mischia.

“Capitano, dietro la collina
ci sta la notte, birra ed assassina”

- CANZONE POPOLARE DELLE BANDE -



PAGANO*Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento***Classe Armatura** 12 (armatura di pelle)**Punti Ferita** 11 (2d8 + 2)**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Sensi Percezione passiva 11**Linguaggi** Petroglifico, Volgare**Sfida** 1/8 (25 PE)

Tattiche del Branco. Il pagano dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del pagano si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. **Colpito:** 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.

PAGANO COMBATTENTE*Umanoide Medio (qualsiasi), qualsiasi allineamento***Classe Armatura** 13 (armatura di pelle)**Punti Ferita** 67 (9d8 + 27)**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
16 (+3)	13 (+1)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Abilità Atletica +5, Percezione +3**Sensi** Percezione passiva 13**Linguaggi** Petroglifico, Volgare**Sfida** 2 (450 PE)

Bruto. Quando il pagano 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 pagano dispone di vantaggio al tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del pagano si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

AZIONI

Randello Pesante. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 12 (2d8 + 3) danni contundenti.





Il fantastico italiano è
Acheron Games

WWW.ACHERON.IT

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, 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. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



WWW.ACHERON.IT

I manuali di Brancalonia sono in pubblicazione,
in versione digitale e cartacea.



Rimanete aggiornati iscrivendovi al Gruppo
Facebook dedicato e alla nostra Newsletter!



Pronti alla Pugna?

LO “SPAGHETTI FANTASY” DI ZAPPA E SPADA E IL “FANTASY DI MENARE” DI IGNORANZA EROICA UNISCONO LE FORZE PER BRANCALONIA, AMBIENTAZIONE E CAMPAIGN SETTING PER LA 5ª EDIZIONE DEL GIOCO DI RUOLO PIÙ CELEBRE DI TUTTI I TEMPI.



IN QUESTO **QUICKSTART** TROVATE TUTTO QUELLO CHE VI SERVE PER COMINCIARE:

- Introduzione generale a Brancalonia, al Regno, alla Penumbria e alle altre regioni del Sinistro Stivale.
- Nuove Regole e Anticipazioni per Taglie, Risse, Equipaggiamento Scadente e Giochi da Bettola.
- Il Tesoro del Bigatto: un Lavoretto introduttivo per una Cricca di 3-6 Canaglie Matricolate.
- Su DriveThruRPG e sul portale di Acheron Games trovate le schede di gioco bianche e quelle di numerose Canaglie Pregenerate... per provare le Nuove Sottoclassi e le Nuove Razze: Briganti, Spadaccini, Frati e Scaramanti, ma anche Morganti, Marionette, Dotati e Selvatici!



WWW.ACHERON.IT