Un Morto a Lodossola

Una Tragicomica Avventura Picara

Guida per il Regista

BLACK DICE LOBBY

COME CI PIACE GIOCARE
RUOLO DEL REGISTA

In ***Picaria***, il ***Regista*** è colui che durante lo svolgersi del gioco ***è chiamato a gestire tutti quei fattori, come personaggi ed eventi, che non sono direttamente determinati dagli Attori***.

È altresì colui che decide, con l'***ausilio di dadi, tabelle o con il suo arbitrio, il successo o il fallimento delle azioni degli attori***, ed è il creatore delle vicende e dettagli del mondo in cui è ambientato il gioco.

DECISIONI OLTRE ALLE REGOLE

Lascia che le regole siano una guida che possa aiutarti nel compito complesso di creare e gestire un mondo per i tuoi Attori, ***ma ricorda sempre che hai l'ultima parola sulle regole stesse***.
Se per questioni di senso, narrativa o gusto personale hai intenzione di non utilizzarne, una parte o modificarne, sentiti sempre libero di farlo.
Ricorda inoltre che per qualsiasi istanza non direttamente trattata dalle regole esistenti, è possibile far effettuare ai personaggi un ***Tiro su Tenacia*** per determinare se tale azione può andare a segno meccanicamente parlando.

IL GIOCO DELLA NARRATIVA

Ricorda sempre che in quanto Regista, ***il tuo compito non è quello di creare una storia e nemmeno di essere antagonista ai Attori o ai personaggi.***
Il tuo ruolo è quello di gestire una rappresentazione verosimile e viva del mondo di gioco e dei suoi abitanti, ***tenendo a mente che ognuno di essi ha tutto il diritto di reagire alle azioni e ai comportamenti dei personaggi in maniera appropriata***, in quanto esso stesso personaggio e non mera pedina.

LA NARRATIVA DEL GIOCO

Non preparare una trama che i personaggi debbano seguire, ***ma bensì lascia che le azioni dei personaggi e le interazioni con le situazioni presentate possano informare la costruzione di una storia condivisa e diretta*** dal processo decisionale dei Attori.
Non pianificare mai troppo avanti nel tempo perché raramente gli Attori fanno ciò che ti aspetti.

IL MONDO INTORNO

Fai sempre in modo che il mondo intorno ai Attori reagisca a ciò che essi decidono di far compiere ai propri personaggi, sia essa una reazione positiva o negativa.

IL CAOS NEL METODO

Fare in modo che tutto sia sempre pronto e preparato in base alle proprie previsioni può essere stancante e diventare ripetitivo.
La randomicità di un tiro di dado su una tabella di generazione è la risposta per ottenere ispirazione fresca e rapida.

LA LOGICA NEI CONTENUTI

Fai sempre e comunque in modo che i risultati generati risultino allo stesso tempo utilizzabili, ma coerenti con il mondo e la situazione della narrativa.
Mantenere la verosimiglianza è spesso più utile di ottenere una grande quantità di contenuti.

UN MONDO LIBERO

Fai in modo che gli Attori possano percepire dove il mondo che metti in gioco è stato preparato in maggiore quantità, ma non costringerli a fruire soltanto tali contenuti.
Se non sai come improvvisare una situazione le tabelle di generazione sono una base dalla quale poi poter costruire fra una sessione e l'altra.

PROCEDURA BASE

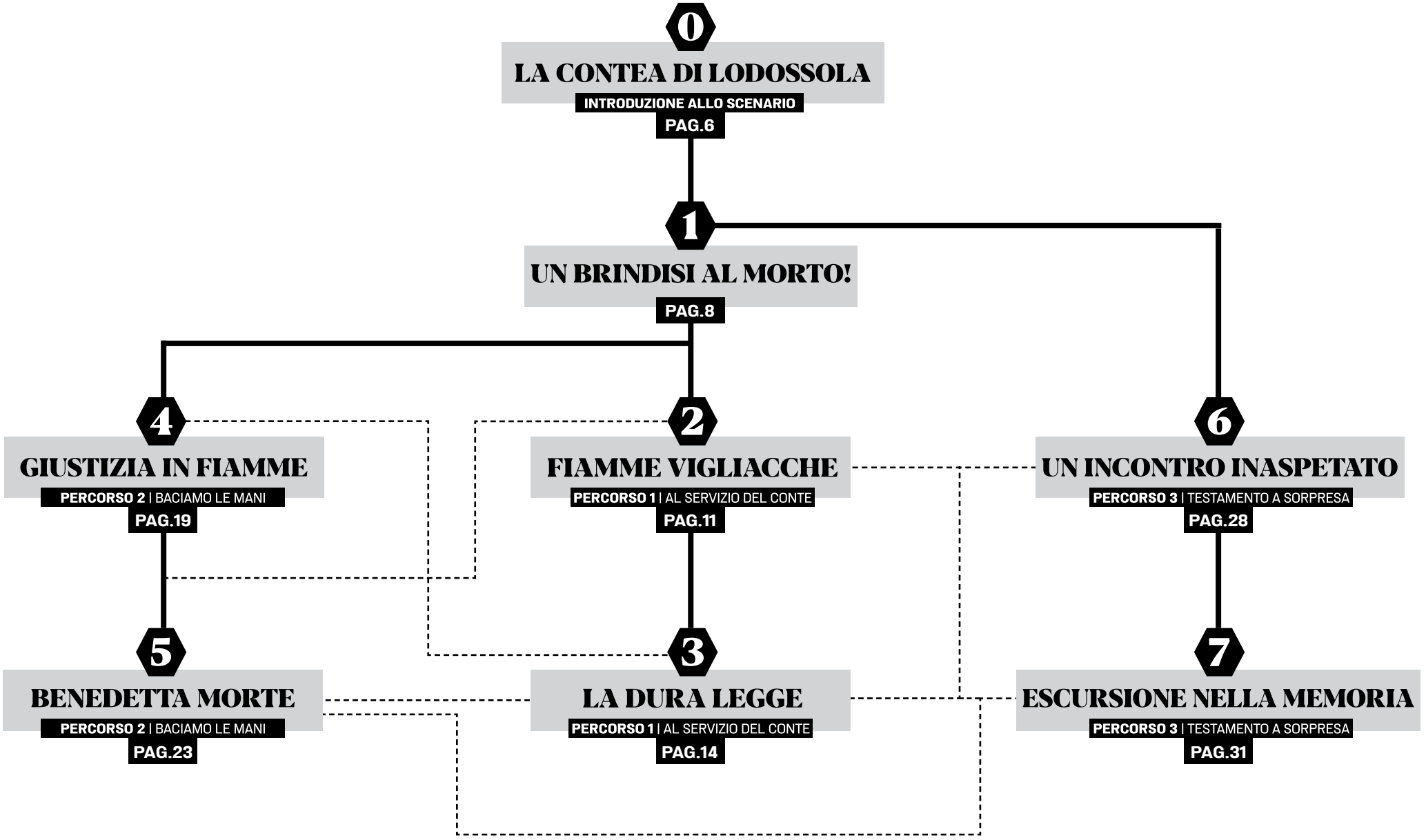
Nel corso di una sessione di gioco, il regista descrive il paesaggio e gli ambienti in cui i personaggi si muovono, disegna le mappe dei territori, decide le condizioni meteorologiche, gestisce l'avanzamento del tempo e determina il risultato delle interazioni fra gli Attori e il mondo che li circonda, in tutti i suoi aspetti.

Il Regista descrive la situazione, ciò che gli Attori vedono, udiscono, annusano, assaggiano o percepiscono tattilmente.

- Gli Attori fanno domande di chiarimento sulla situazione, se lo desiderano o se necessario.
- Il Regista può anche fare domande di chiarimento sui Attori, se lo desidera o se necessario.
- Il Regista risponde alle domande che sono immediatamente osservabili dai personaggi. Se l'accertamento della risposta richiede un'azione del personaggio, il Regista informa gli Attori su cosa devono fare per ottenere la risposta e risolve tali azioni se gli Attori lo desiderano. Una volta risolte tali azioni, il Regista risponde alla domanda e fornisce qualsiasi altra informazione pertinente.
- Gli Attori rispondono alla domanda, idealmente dal punto di vista del proprio personaggio e senza contraddire nulla di quanto precedentemente stabilito al tavolo. Il Regista può porre ulteriori domande, se lo desidera. Il Regista e gli altri Attori devono considerare la risposta del giocatore come canonica e trattarla (e tutte le implicazioni della risposta) come vera, basandosi su quella verità, se necessario.
- Sulla base delle informazioni disponibili, gli Attori dichiarano quali azioni compiono i loro personaggi. Il Regista può chiedere ai Attori come eseguono tali azioni, per aiutarli nel processo decisionale.
- Il Regista e gli Attori risolvono tutte le azioni. Se la situazione cambia (e quasi certamente cambierà), ripetete questi passaggi.

Con l'auspicio di poter seriamente giocare
senza prendersi sul serio

Black Dice Lobby



Un Morto a Lodossola

Una Tragicomica Avventura Picara

0

LA CONTEA DI LODOSSOLA

INTRODUZIONE ALLO SCENARIO

Contesto Geografico

Sita nel cuore del **Grande Sud**, la contea di **Lodossola** sorge nelle immediatezze delle sponde del **Rio Mastro**.

Circondata da una folta e rigogliosa vegetazione, gode di un clima mite e temperato e favorevole alla coltivazione.

Politicamente appartenente all'egida della **Città Stato di Spelonca**, risulta per ragioni geografiche essere un territorio di confine dall'importanza strategica estremamente rilevante.

Contesto Politico

Storicamente contesa per posizione tra diverse egide, vede nel suo **Conte** una figura estremamente autorevole, capace di incrinare direttamente i fragili equilibri che regolano il **Grande Sud**.

Amministrata da una piccola corte di nobili locali con a capo il **Conte Benedetto**, **Lodossola** gode di una forte indipendenza politica dalla **Città Stato di Spelonca**, aprendosi così a continui tentativi di infiltrazione e attacchi esterni e interni.

La carica di **Conte**, seppur ereditata ormai da generazione dai **Papagli**, **non risulta essere per statuto necessariamente ereditaria**, ma anzi richiede spesso il supporto della popolazione locale per essere mantenuta salda.

Fazioni in Scena

Interessata da moti politici e sociali costanti, la piccola contea di **Lodossola** raccoglie quotidianamente i frutti di un gioco tra fazioni crudele e incessante.

Le diverse **Fazioni** presenti sul territorio sono mosse da interessi diversi, che spesso e volentieri risultano in aperto contrasto tra loro fino a sfociare in veri e propri scontri.

Le **Fazioni in Scena**, guidate da un capo e supportate da personalità notabili e piccole milizie, cercheranno in tutti i modi di portare a compimento il proprio obbiettivo.

1. Nobiltà della Contea

LEGALE

Capitanata dal **Conte Benedetto dei Papagli**, la **Fazione della Nobiltà della Contea** è composta dalla **Corte** fedele al **Conte** e dal **Gran Cavaliere** che con i suoi **Birri** ne garantisce la sicurezza.

Votata al mantenimento dello status quo, la **Fazione della Nobiltà** vede nella repressione di qualsiasi minaccia al suo potere l'obiettivo stesso della sua esistenza, **che sia essa legale o illegale**.

Capo Fazione: Conte Benedetto dei Papagli

Notabili: Gran Cavaliere Ferdinando

Milizia: Birri

Obbiettivo: Eradicare la Cucchia da Lodossola, limitare comunità Primali

2. Cucchia (Organizzazione Criminale)

ILLEGALE

Parte di un'organizzazione criminale che pervade l'intera Picaria, la **Fazione della Cucchia** vede in **Gennarino** detto **L'Infame** il capo dei cucchiari presenti nel territorio.

Seguendo uno schema che i cucchiari conoscono bene, **Gennarino** ha convinto **Clemente** a spodestare il proprio fratello dalla carica di **Conte di Lodossola**, con l'obbiettivo di **entrare nei palazzi del potere** di una delle contee più importanti del **Grande Sud**.

Capo Fazione: Gennarino detto L'Infame

Notabili: Clemente dei Papali

Milizia: Scugnizzi

Obbiettivo: Insediare Clemente come Conte e prendere il controllo di Lodossola

3. La Torre (Comunità Primale)

CLANDESTINA

Comunità Primale radicata a Lodossola, si propone come testimone del retaggio di quello che considerano l'ultimo vero conte di Lodossola prima della congiura che portò i Papagli al potere.

Il loro scopo è quello di recuperare quello che si dice essere l'ultimo **Testamento** del **Conte Dimenticato** che si dice essere sepolto nei meandri della **vecchia torre primale** nel bosco, il quale darebbe legittimità alle pretese di **Guendalina al titolo di Contessa**.

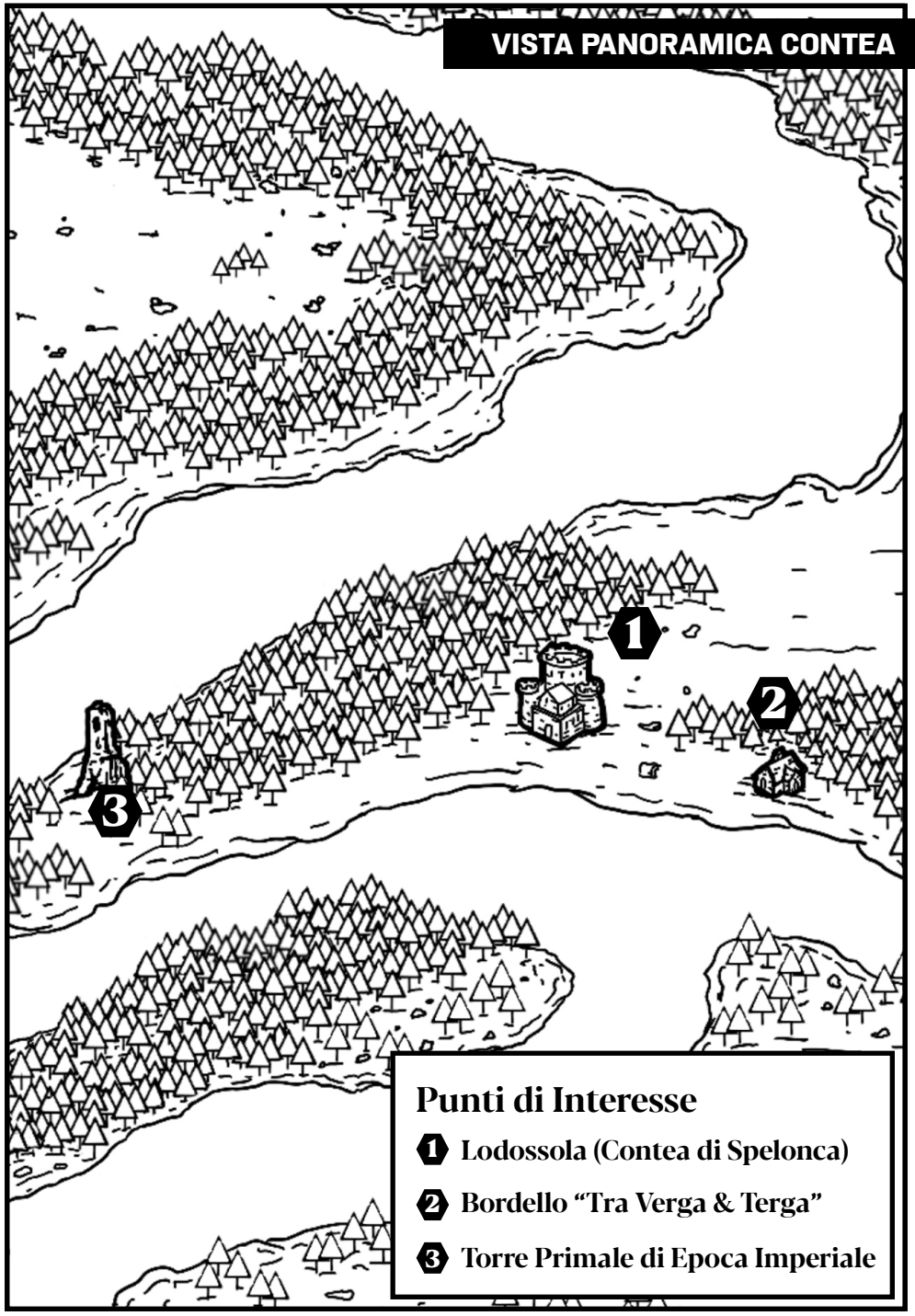
Capo Fazione: Guendalina "La Matrona"

Notabili: Paolo l'Oste

Milizia: Cultisti Primali

Obbiettivo: Recuperare il Testamento del Conte Dimenticato nella Torre Primale

VISTA PANORAMICA CONTEA



1

UN BRINDISI AL MORTO!

Introduzione alla Scena

In seguito alla morte del **Conte Eustachio dei Papagli**, il **primogenito Benedetto** prossimo in linea di successione al titolo, dispensa bevande agli attendenti rimasti dopo il funerale alla **Taverna di Onna Paffuta**.

Benedetto è accompagnato dal **Gran Cavaliere**, **Ferdinando**, che siede al bancone della locanda insieme ad una piccola pattuglia di Birri tenendo d'occhio la situazione.

Gran Cavaliere e Birri non interverranno a meno che Benedetto non sia direttamente fisicamente minacciato.

Il fratello minore di **Benedetto**, **Clemente**, lo osserva di sottecchi, mentre scambia chiacchiere apparentemente cordiali con un figuro con una grossa cappa e un cappello piumato: **Gennarino detto l'Infame**, conosciuto come capoccia della **Cucchia** locale, un **Pennuto** dall'aspetto di Gazza che ad un secondo sguardo rivela essere armato con un pesante **Terzarolo**.

Oltre a **Gennarino**, nei tavoli adiacenti alla tavolata degli attendenti sono visibili altre figure con abbigliamento simile al suo, pronte ad intervenire in caso scoppi una **Scazzottata**.

Gennarino non prende parte alla Scazzottata, ma osserva la situazione da accanto al bancone per poi ritirarsi di soppiatto dalla porta sul retro.

Vicino alla porta c'è un piccolo tavolo con due **Cultisti Primali** che in segreto osservano la situazione, scambiando **sguardi furtivi** con l'**Oste**.

Gli animi si scalderanno dopo poco, quando i due fratelli dai due capi opposti della tavolata iniziano a scambiarsi insulti, accusandosi reciprocamente di essere la rovina della piccola **Lodossola**, tanto che due dei loro fedeli presi dalla disputa danno vita ad una **Scazottata**.

Alla Scazzotata prenderanno parte gli Scugnizzi della Cucchia locale e i membri della Corte di Benedetto presenti a Tavolo.

Nello stesso momento, avvicinati di soppiatto dall'oste decisamente preoccupato, i cultisti vicini all'ingresso corrono frettolosamente verso l'esterno lasciando la **porta spalancata**.

L'oste non partecipa alla Scazzottata, ma ha diritto di prelazione sui possedimenti dei collassati in seguito alla stessa.

Si Alza il Sipario!

"Alla gloriosa vita di un glorioso Picaro!"

Un onore, pensate, quello di un Funerale così illustre, che pochi a **Picaria** hanno la fortuna di meritare.
Circondati da alcune delle figure più importanti di Lodossola, vi trovate casualmente a celebrare la morte del **Conte** locale, **Eustacchio dei Papagli**.

Ai capi di una infinita tavolata poco distante da voi, i suoi figli.
Il primogenito **Benedetto**, fresco di nomina a **Conte** tra un

boccale di cervogia e l'altro benedice le gesta del defunto padre mentre si bea dei suoi lasciti, protetto dall'occhio vigile del suo **Gran Cavaliere**.

L'altro figlio, **Clemente**, meno intento a bere, parla con un figuro con un vistoso cappello piumato sul capo.

Sul tavolo cascate di cervogia che dai boccali inondano come fiumi le crepe tra gli assi di legno.
Fragorose risate riempiono l'aria della Taverna.

Una lama di gelo proveniente dalla pesante porta lasciata spalancata annuncia l'arrivo della sera.

Tra le risa svettano però le voci tutt'altro che gioviali di due teste calde che, fattesi prendere un po' troppo dagli spiriti sembrano intenti a dar spettacolo.

Consci di quanto anche solo estrarre un coltellaccio possa essere motivo di condanna, uno di loro scaglia lesto un boccale a cui risponde celere uno sgabello.

Rivelazioni & Conferme (d4)

Rivelazioni & Conferme è una meccanica utilizzabile nel momento in cui un giocatore volesse indagare l'ambiente o gli Attori che lo circondano, nella speranza di notare indizi utili per affrontare la situazione che si troverà davanti.

Per fare ciò sarà necessario effettuare una **Prova su Mente [MEN]**.

1. **Vedete il Gran Cavaliere che sospettoso osserva Clemente e i vari figuri con la cappa che lo attorniano**
2. **Vedete Clemente discorrere con un figuro coperto da una cappa che nasconde a malapena la sua arma.**
3. **Vedete due figure vicine alla porta d'ingresso che discutono sottovoce guardandosi sospettosamente intorno.**
4. **Notate una certa tensione alla tavola degli attendenti al funerale, soprattutto tra i due fratelli.**

Snodo Narrativo La Picara Scelta

Trovatisi davanti ad una **Scazzottata** imminente, gli **Attori** dovranno compiere una scelta che determinerà il futuro della loro permanenza a **Lodossola**.

Ma prima di questa importante decisione, gli **Attori** avranno diritto ad un boccale di **Cervogia** gratuito, nella speranza di avere ulteriori **Punti Audacia** per affrontare la pesante serata.

La Scazzottata PERCORSI 1 & 2 SCAZZOTTATA

Se gli **Attori** dovessero decidere di prendere parte alla **Scazzottata**, potrebbero trovarsi ad affrontare alcune delle **Comparse** presenti in taverna, aprendosi a due finali diversi a seconda delle parti che avranno deciso di prendere.

Le Comparse

NOBILTÀ DELLA CONTEA

Conte Benedetto dei Papagli				Gran Cavaliere Ferdinando			
FOR **6**	AGI **2**	MEN **4**	CAR **4**	FOR **6**	AGI **2**	MEN **4**	CAR **4**
PR **5**	PV **30**	MOV **8**	d(X) **d4**	PR **6**	PV **30**	MOV **10**	d(X) **d4**

Nobili Attendenti			
FOR **3**	AGI **1**	MEN **1**	CAR **1**
PR **2**	PV **6**	MOV **8**	d(X) **d2**

Birri di Lodossola (x2)			
FOR **4**	AGI **1**	MEN **2**	CAR **2**
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**

CUCCHIA

Clemente dei Papagli			
FOR **2**	AGI **6**	MEN **4**	CAR **4**
PR **5**	PV **30**	MOV **8**	d(X) **d4**

Scugnizzi Cucchiari			
FOR **3**	AGI **1**	MEN **1**	CAR **1**
PR **2**	PV **6**	MOV **8**	d(X) **d2**

N.B

Per determinare il numero di **Attendenti** e **Scugnizzi** partecipanti alla **Scazzotata** è consigliabile utilizzare un rapporto di **1:2** in relazione al numero di **Attori** presenti in **Scena**.

Scambi Frenetici

Gli **Scambi Frenetici** solo degli stralci di conversazione che le **Comparse** rivolgono agli **Attori** o ad altre **Comparse** una volta giunti al **Secondo Ciclo di Combattimento** o **Scazzottata**.

Sono utilizzabili per fornire agli **Attori** infomazioni utili o anche semplicemente per caratterizzare al meglio la **Scena**.

Benedetto: "*Se mi vien torto anche solo un pelo ve la vedrete con i miei!*"
Clemente: "*Non pensare di poter gioire a lungo dei lasciti di nostro padre!*"

Fuga Vigliacca

Gli **Attori** decidono di **non prendere parte alla Scazzottata** e si defilano dalla Taverna.

Procedendo però tra gli stretti vicoli di **Lodossola**, si imbattono in **Un Incontro Inaspettato**.

UN INCONTRO INASPETTATO | PERCORSO 3 **pag.28**

Snodo Narrativo Conclusioni & Colpi di Scena

A seconda delle decisioni e degli esiti delle proprie scelte gli **Attori** andranno incontro a **Conclusioni** differenti che determinearro il loro percorso nel corso dell'avventura.

Se gli **Attori** avranno preso delle decisioni non direttamente inerenti al percorso in cui si trovano, incapperanno invece nei **Colpi di Scena**.

Conclusioni & Colpi di Scena saranno fondamentali per continuare a tenere traccia del percorso che gli **Attori** stanno attraversando.

Conclusioni | **La Scazzottata**

*Gli Attori, presa parte alla Scazzottata, decidono di schierarsi dalla parte del **Conte Benedetto**, portando a casa una schiacciante vittoria. **Il Gran Cavaliere propone loro di trovare sicuro alloggio al Castello in cambio di alcuni servizi l'indomani.***

FIAMME VIGLIACCHE | PERCORSO 1 | PAGINA 11

*Avendo durante la Scazzottata preso le parti di **Clemente**, gli Attori si ritroveranno tramortiti alla fine della stessa e **saranno portati via dalla locanda dagli Scugnizzi Cucchiari.***

GIUSTIZIA IN FIAMME | PERCORSO 2 | PAGINA 19

Colpi di Scena | **La Scazzottata**

Gli Attori, ricevuta la proposta di alloggiare a castello del Gran Cavaliere la rifiutano e vengono così avvicinati da alcuni figuri nei vicoli, i quali hanno un'altra proposta per loro.

UN INCONTRO INASPETTATO | PERCORSO 3 | PAGINA 28

Gli Attori, ricevuta la proposta di alloggiare a castello del Gran Cavaliere la rifiutano e vengono così avvicinati dall'Oste, il quale ha un'altra proposta per loro, ma rifiutano anche quella, trovandosi costretti a trovare un riparo per la notte.

GIUSTIZIA IN FIAMME | PERCORSO 2 | PAGINA 19

2

FIAMME VIGLIACCHE

PERCORSO 1 | AL SERVIZIO DEL CONTE

Introduzione alla Scena

Dopo una notte passata a Castello e una lauta colazione, gli Attori si vedono costretti volente o nolente a rispettare l'accordo stretto con il **Gran Cavaliere**.

Nella notte è stata data alle fiamme la **Caserma** locale per mano della **Cucchia**.Agli Attori viene quindi chiesto di investigare sull'accaduto, al fine di trovare conferma ai già molto forti sospetti sull'Organizzazione gestita da **Gennarino**.

Gli Attori si ritrovano quindi nello spiazzo antistante al **Castello dei Papagli**, dove la vita cittadina è già attiva e rumorosa, per portare a termine i preparativi per la partenza.

Arrivati sulla scena dopo una breve camminata per le piccole e semi-deserte strade di **Lodossola**, gli Attori si trovano davanti ad una massa di macerie ancora avvolte da fumo e braci.

Nella caserma, due Picciotti, mandati da **Gennarino**, cercano di rimediare al mancato recupero della **Comunella del Castello**, una chiave che permette di aprire qualsiasi serratura al suo interno ed esterno.

La chiave, riposta in una scatola intarsiata riportante il simbolo del **Papavero Passito**, **Stemma Nobiliare della casata dei Papagli**, è finita incastrata sotto i pezzi caduti del tavolo da lavoro in fondo alla sala della **Caserma**.

Gli Attori possono cercare di origliare le conversazioni dei due Picciotti, imboccando così la **Via Silente**.

Al Contrario, se gli Attori decideranno di affrontare a viso aperto i Picciotti di Gennarino, prenderanno la **Via Caciarona**.

Qualsiasi cosa gli Attori scoprano, il **Gran Cavaliere sta preparando due Birri per assisterli in una spedizione punitiva ai danni di Gennarino**.

Se gli Attori non hanno scoperto la sede della cosca locale, alcuni dei Birri mandati in ricognizione e pattuglia dal Gran Cavaliere avranno suggeritogli il **Bordello "Tra Verga & Terga"** in quanto risaputamente centro di loschi traffici nella zona.

Si Alza il Sipario!

A seguito di una notte a Castello e di una lauta colazione a base di uova e carne, vi ritrovate quasi spaesati a dover già di prima mattina tener fede alla vostra promessa di servigi in cambio di un comodo e sicuro tetto sopra la testa.

Giunti infatti nello spiazzo antistante il castello, siete accolti da un trafelato e nervoso Gran Cavaliere:

"Per il Figlio, siete arrivati!
Un affronto terribile!
Vili e meschini, nella notte ieri qualche locale mascalzone ha dato fuoco alla caserma!
Abbiamo i nostri sospetti, ma non rimangono abbastanza uomini per investigare.
Andate a vedere in ciò che rimane, potrebbero esserci indizi su chi possa essere veramente responsabile."

L'Eco del Picaro (d4)

L'Eco del Picaro è una meccanica utilizzabile nel momento in cui un giocatore volesse cercare di origliare e carpire informazioni dall'ambiente circostante, ascoltando conversazioni o magari leggendo.

Per fare ciò agli Attori dovranno superare una **Prova su Mente [MEN]**.

1. **Riuscite ad origliare una conversazione tra due mercanti che discutono dei problemi a corte a causa della crescente presenza criminale in città.**
2. **Sentite una discussione tra due birri sull'avvistamento di strane figure coperte di stracci viste uscire dalla città cariche di provviste.**
3. **Senza troppo impegno sentite due nobildonne starnazzare sul fatto che secondo alcuni Benedetto stia cercando di far mettere il fratello Clemente dietro le sbarre**
4. **Un gruppo di perdigiorno spettegola davanti ad un bicchiere di cervogia su delle ipotetiche frequentazioni tra Clemente e la Cucchia**

Atto

Dopo un breve tragitto cittadino tra i vicoli di Lodossola, vi trovate davanti ai fumanti resti di quella che fino a qualche ora prima era la Caserma locale con annessa una piccola e ormai quasi irriconoscibile stalla.

Gli assi di legno bruciacchiato si accatastano tra la cenere e resti dei pochi tessuti sopravvissuti e potete sentire un indistinguibile brusio di parole provenire da dietro le macerie.

Snodo Narrativo La Picara Scelta

Giunti davanti ai resti della Caserma, gli Attori potranno decidere di affrontare la situazione in maniera cauta, silenziosa e investigativa o in maniera più ignorante e picara.

La Via Silente

Per adottare un approccio silenzioso e investigativo e seguire la **Via Silente** sarà dapprima necessario per gli Attori superare una **Prova su Furtività** per ogni movimento che vorranno effettuare.

Una volta che saranno abbastanza vicini noteranno che le voci sono di due Picciotti che probabilmente sono i responsabili dell'incendio.

Quando si troveranno nella condizione di nascosto avranno diritto ad una prova su **Mente (MEN)** su **Rivelazioni e Conferme (d4)** per cercare di origliare ciò che i Picciotti si stanno dicendo.

Dopo qualche scambio di parole furtivo durante una frettolosa ricerca della Comunella, i due sembrano sgattaiolare via del tutto inconsapevoliinconsapevoli di essere stati ascoltati ed osservati.

Uno dei due si lascia sfuggire che per evitare di essere visti, avrebbero fatto meglio a passare dalla porta Ovest della città.

Nel caso in cui gli Attori andassero incontro ad un fallimento sulle **Prove su Furtività** andrebbero incontro ad un ingresso coatto nella **Via Caciarona**, dovendo affrontare direttamente i Picciotti.

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **"Clemente non ha preso molto bene il fatto che la Comunella del Castello non sia stata recuperata"**

2. **“Gennarino dovrebbe smetterla di farsi mettere i piedi in testa da quel pomposo nobilastro di Clemente”**

3. **Al Bordello “Tra Verga e Terga” c’è un sacco di confusione da quando hanno dovuto sgomberare il Retrobottega per fare spazio ad un alloggio.**

4. **Pare che una banda di Cacciatori di Reliquie sia in viaggio in direzione di Lodossola, probabilmente per via della torre nel bosco.**

La Via Caciarona

COMBATTIMENTO

Attirati dai brusii e guidati dalla solita voglia di fare casino, gli Attori irrompono in quelli che ormai sono i resti della Caserma.

All’interno incappano in alcuni loschi figuri, **Picciotti della Cucchia** (**Prova su Mente**), attivando la dinamica di **Imboscata!**, guadagnando così un **Ciclo di Combattimento** a sorpresa per incalzare i nemici.

Le Comparse

Picciotti Cucchiari				
FOR **1**	AGI **6**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazzagatto (d4)** | Arma da Fuoco | **10 m** **Balestrina (d4)** | Arma Distanza | **10 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	

N.B

I **Picciotti** prediligono l’utilizzo di armi da fuoco, è quindi consigliato utilizzare il **Mazzagatto** come prima azione da parte loro.

Per determinare il numero di **Picciotti** partecipanti presenti nella Caserma è consigliabile utilizzare un rapporto di **1:1** in relazione al numero di **Attori** presenti in **Scena**.

Mani in Tasca! (d4)

Può capitare, più spesso di quanto possa far piacere ad alcuni, che gli **Attori** si ritrovino a dover cianciare nelle tasche delle vittime dei loro **Cazzotti** o nel peggiore dei casi dei loro fendenti.
Ed è qui che i **Mani in Tasca!** entrano in gioco.

Lanciando un **d4** nel seguente elenco sarà possibile determinare cosa e quanto gli **Attori** guadagneranno dalle loro azioni.

1. **Una fiaschetta di vino (3 bevute) e un mazzo di Minchiate**

2. **Un Intruglio del Ripiglino (x1)**

3. **Scarsella contenente 2xd10 Petecchie (P)**

4. **Non è presente nulla**

Snodo Narrativo Conclusioni & Colpi di Scena

Conclusioni | La Via Silente

Gli Attori, in maniera più o meno riuscita, origliano i Picciotti nella Caserma e una volta che gli stessi si saranno allontanati gli Attori si incammineranno in direzione del Castello.

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 1 | PAGINA 14

Conclusioni | La Via Caciarona

Gli Attori riescono a sopraffare i Picciotti presenti nella Caserma, entrando inoltre in possesso della cassetta contenente la Comunella del Castello e potendosi avviare soddisfatti ad incontrare il Gran Cavaliere.

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 1 | PAGINA 14

Colpi di Scena | **Fuga dai doveri**

Gli Attori, si danno alla fuga prima, dopo o durante i fatti della caserma e gli scugnizzi.
Saranno approcciati dal ***Capo Fazione de La Torre****,* ***Guendalina "La Matrona"*** *che gli proporrà un luogo sicuro per non incappare nel Gran Cavaliere in cambio di alcuni favori.*

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 3 | PAGINA 30

Cala il Sipario

A seguito della gita alla caserma in fiamme vi dirigete svelti dal Gran Cavaliere, che trovate nello spiazzo del Castello dove, con fare nervoso alterna ordini urlati a destra e manca frenetici preparativi.

Vedendovi arrivare vi informa che data la vostra tempra e soprattutto la mancanza di birri, siete stati designati come emissari della volontà del Conte di riportare ordine in città.

Starà infatti a voi novelli eroi della Nobiltà di Lodossola, datavi la possibilità di rappezzarvi e rifocillarvi, portare a termine una spedizione punitiva ai danni di Gennarino e di tutta la Cucchia locale, che si dice abbia reso il famigerato bordello "Tra Verga & Terga" la sua base.

Pietra Miliare LV 1 LV 2

Arrivati a questo punto gli Attori avranno archiviato quella che potremmo definire una **Pietra Miliare**, che dovrebbe permettergli (qualora lo si ritenesse opportuno) di passare dal **Livello 1** al **Livello 2**.

Ciò permetterà agli Attori di apprendere la prima **Abilità Picara**.

3

LA DURA LEGGE

PERCORSO 1 | AL SERVIZIO DEL CONTE

Introduzione alla Scena

Incaricati dal **Gran Cavaliere** di portare a termine una **spedizione punitiva** al Bordello **Tra Verga & Terga**, gli Attori, scortati da **due birri**, escono da **Lodossola** in direzione **Est**, in un largo sentiero che passando fra isolate case da spazio ad una fitta boscaglia.

A mezza giornata di cammino da Lodossola stessasi trova il Bordello **Tra Verga & Terga**, un edificio dalle dimensioni ragguardevoli cresciuto nel tempo grazie all'influsso di viaggiatori e commercianti nella zona.

La grande sala dove viene servito da bere e dove si gioca d'azzardo al piano terreno ha una scala di legno che collega alle stanze al piano superiore, riservate all'attività primaria del Bordello.

In fondo alla sala un grande bancone di legno, dietro ad esso, nascosta nell'angolo fra botti e casse, una porta alla stanza sul retro dove **Clementedei Papagli si nasconde**.

All'arrivo al bordello, i **Birri insisteranno per un assalto frontale**, nel quale affronteranno i Cucchiari apertamente.

I Attori possono però, tentare di approcciare la situazione furtivamente, ed in tal caso, arrivare ad apprendere la presenza e associazione nei mis-

fatti di Clemente, poichè ai suoi alloggi si accede da una porta sul retro dell'edificio.**La missione principale rimane la spedizione punitiva**.

Quando gli Attori arrivano, la sala principale de Tra Verga & Terga è affollato, ma all'arrivo di due Birri, la quasi totalità degli avventori fugge, lasciando rimanenti solamente i **Picciotti** presenti e **Gennarino**, armati e determinati a togliere di mezzo il gruppo.

Nella stanza sul retro **Clemente** attende l'acquietarsi del combattimento, nella speranza che qualsiasi cosa stia succedendo, i suoi compari Cucchiari abbiano la meglio, ma facendo preparare un cavallo alla partenza.

Se gli Attori tentano un ingresso furtivo, Clemente sarà dentro al suo alloggio, altrimenti tenterà di fuggire.

I Attori **possono affrontare apertamente Clemente, che proverà a fuggire in ogni caso**, vista la disparità numerica.

Nell'alloggio, appoggiato su un piccolo scrittoio, **un plico dimostra le chiare intenzioni fratricide di Clemente**, con un ordine di Azzeccagarbugli che attesta la prematura dipartita di Benedetto e il conseguente passaggio di potere.

Che abbiano catturato, ucciso, o messo in fuga Clemente, gli Attori dovrebbero essere in possesso delle prove che permetteranno a Benedetto di **bandire il fratello minore da Lodossola**.

Se gli Attori consegnano a Benedetto il plico e una prova di morte di Gennarino verranno insigniti del titolo di **Cavalieri di Lodossola**, mentre per la consegna di Clemente, essi saranno insigniti del titolo di **Giustizieri**.

Si Alza il Sipario!

Con i due Birri ad aprire la strada, prendete la via che prosegue ad Est nella direzione del vecchio bordello "Tra Verga & Terga" fuori da Lodossola con intento di ristabilere legge.

Le strade fitte di casupole della sonnolenta cittadina si aprono all'avvicinarsi delle mura, divenendo poi una semplice manciata di fAttorie attorniate da campi, allontanandosi dalla cerchia cittadina.

La strada si srotola davanti a voi, facendosi spazio nel verde del boschetto che costeggia le ultime zone coltivate adiacenti a Lodossola, dove Il fitto strato di boscaglia oscura la visione ai lati del percorso che vi attende.

Percorsi Insidiosi (d4)

Durante la loro avventura gli Attori si muoveranno all'interno di diversi contesti, alcuni più sicuri come quelli cittadini e altri decisamente meno. In questo caso si incapperà nei **Percorsi Insidiosi**.

Quando gli Attori decideranno di muoversi al di fuori del contesto cittadino (o di contesti esplicitamente sicuri) sarà necessario lanciare un **d4** per determinare **l'esito del viaggio**.

NB: Puoi decidere se far effettuare il tiro a tutti gli Attori o colui che viene designato come guida.

1. **Viaggio Sonnolento**
2. **Viaggio Sonnolento**
3. **Picciotti Cucchiari (x2)**
4. **Orso Bruno**

Picciotti Cucchiari				
FOR **1**	AGI **6**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazzagatto (d4)** | Arma da Fuoco | **10 m** **Balestrina (d4)** | Arma Distanza | **10 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	

Cultisti Primali				
FOR **4**	AGI **1**	MEN **4**	CAR **1**	**Accetta (d4)** | Mischia **Martello (d4)** | Mischia **Coltellaccio (d4)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	

Orso Bruno							
FOR **6**	AGI **4**	MEN **2**	CAR **2**	PR **4**	PV **30**	MOV **10**	DA **d6**

Atto Primo

Cominciate ad intravedere in lontananza un grosso edificio di pietra dall'aspetto malconcio e slavato, ma che ad un secondo sguardo possiede una certa aria festiva, data dal misto apparisciente di festoni colorati appesi all'esterno e luci provenienti dalle varie finestre ad arco sparse sui suoi lati.

Davanti all'ingresso **due guardie** discutono su quanto tempo servirà a Gennarino per avere in pugno l'intera Lodossola.

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Vedete un azzeccagarbugli molto ben vestito uscire frettolosamente dal retro con un plico di fogli**
2. **Notate che un vassoio molto ben assortito viene portato sul retro invece che a uno dei tavoli**
3. **Riuscite a scorgere un bel po' di cappelli piumati all'interno del bordello**
4. **I presenti, sopratutto Gennarino, sembrano molto più interessati a rimanere dentro che ad uscire fuori.**

L'esecuzione di Gennarino COMBATTIMENTO

Gli Attori, dopo aver dato un occhio al bordello per accertarsi della situazione, decidono di portare a termine la spedizione punitiva.

Il **bersaglio è Gennarino**, ma insieme a lui sono presenti diversi Picciotti Cucchiari che non renderanno facile il compito agli Attori.

Oltre alle due guardie presenti all'ingresso, si consiglia di adottare un rapporto di **1:2** con gli Attori per determinare il numero di Picciotti presenti nel bordello.

Gli altri presenti al bordello (lavoratori e ospiti) fuggono appena il combattimento inizierà ad interessare la sala principale.

Atto Secondo

GENNARINO
"Ah, ecco giunti gli eroi di Lodossola!
Siete venuti a farci compagnia?
Ma guardatevi un po', siete conciati peggio di un mendicante dopo una manata di pioggia!
Cosa pensate di fare con quelle coltella spuntate e quei vestiti da straccioni ambulanti?
Combattere magari? *AHAHAHAHAH*
Contro i miei uomini? *AHAHAHAHAH*
CONTRO DI ME?!"

Le Comparse

Picciotti Cucchiari				
FOR **1**	AGI **6**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazzagatto (d4)** | Arma da Fuoco | **10 m** **Balestrina (d4)** | Arma Distanza | **10 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	

Gennarino l'Infame (Capo Fazione)				
FOR **5**	AGI **6**	MEN **4**	CAR **4**	**Terzarolo (d6)** | Arma da Fuoco | **12 m** **Mazzagatto x 2 (d4)** | Arma Distanza | **10 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia
PR **5**	PV **30**	MOV **8**	d(X) **d4**	

Cala il Sipario...?

Circondati da cadaveri e mobilio ormai buono solo ad ardere. **Gennarino sembra molto meno spaventoso ormai esanime**.

Nel bordello rieccaggia un silenzio interrotto solo dallo scricchiolio degli assi di legno delle stanze di sopra dove ospiti e lavoratori hanno cercato riparo.

La spedizione, come **il vostro debito col Gran Cavaliere sembra ormai essere giunta a conclusione.**

Eppure...

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Potreste non essere soli al piano terra, meglio essere cauti.**
2. **Notate una porta socchiusa dietro il bancone che sembra dare sul retro.**
3. **Dalla finestra si intravede un cavallo pronto a partire.**
4. **Alcuni dei rumori che avete udito non provenivano dal piano di sopra ma dal retro.**

Snodo Narrativo La Picara Scelta

Resisi conto della possibile presenza di qualcuno sul retro, gli Attori si apprestano a coglierlo in fallo, incorrendo anche questa volta in una **Picara Scelta** tra la **Via Silente** e la **Via Caciarona**.

La Via Silente

Gli Attori, per evitare problemi, dicidono di muoversi in maniera furitiva e silenziosa verso i locali sul retro.

Per ogni movimento sarà necessario effettuare una **Prova di Furtività** al fine di non allarmare Clemente.

Un **Fallimento** da parte degli Attori comporterà una **Prova su Mente (MEN) per Clemente** per verificare se ha o meno sentito il rumore.

Un **Fallimento Critico** porterà all'immediata **fuga di Clemente** verso la porta che da verso l'esterno.

Quel Ratto di Clemente! COMBATTIMENTO

Gli Attori riescono a raggiungere la stanza sul retro allestita per Clemente miracolosamente senza farsi sentire dallo stesso, che trovano intento a raccattare fogli dalla scrivania.

Gli Attori hanno un **Imboscata!** di vantaggio nei suoi confronti.

Clemente dei Papagli				
FOR **2**	AGI **6**	MEN **4**	CAR **4**	**Terzarolo (d6)** | Arma da Fuoco | **12 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia
PR **5**	PV **30**	MOV **8**	d(X) **d4**	

NB: L'obiettivo di clemente è quello di fuggire a tutti i costi

La Via Caciarona

Gli Attori, presi forse dalla foga dovuta alla vittoria ai danni di Gennarino, decidono di irrompere senza troppi fronzoli dalla porta dietro il bancone che conduce al retro.

In questo caso **Clemente si darà alla Fuga** appena gli Attori varcheranno la porta, montando in sella del cavallo pronto a partire, **rendendo impossibile la sua cattura**.

Chi cerca trova (d4)

Nel caso in cui gli Attori si trovassero nelle condizioni di frugare in cerca di oggetti, entrerà in gioco **"Chi cerca Trova"**, che permetterà di determinare con il lancio di un **d4** cosa gli Attori riusciranno a trovare.

Per accedere a questa dinamica sarà necessario effettuare una **Prova su Mente (MEN)**

1. **Un Testamento autenticato che legittima il passaggio del titolo di Conte a Clemente data la prematura dipartita del fratello Benedetto**
2. **Quattro mazzaggatti di buona fattura senza munizioni**
3. **Un piccolo forziere contenente 50 Petecchie (P)**
4. **Tre fiasche di Vino, di cui una vuota**

Snodo Narrativo Conclusioni & Colpi di Scena

Conclusioni | La Via Silente

Gli Attori riescono a catturare Clemente (vivo o morto) riuscendo non solo a portare a termine la spedizione punitiva, ma racogliendo le prove necessarie a dimostrare i loschi traffici di Clemente.

IL GRAN FINALE! | PERCORSO 1 | PAGINA 19

Conclusioni | La Via Caciarona

Gli Attori portano a termine con successo la spedizione punitiva ma si sfanno sfuggire Clemente.Con un po'di fortuna potranno comunque dimostrare la sua collusione con la Cucchia.

IL GRAN FINALE! | PERCORSO 1 | PAGINA 19

Colpi di Scena | L'Esecuzione di Gennarino

Gli Attori, raggiunto il bordello, decidono non portare a termine la spedizione punitiva.
Nell'allontanarsi vengono fermati dai Cultisti Primali de La Torre

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 3 | PAGINA 30

Gli Attori, raggiunto il bordello, decidono non portare a termine la spedizione punitiva.
Nell'allontanarsi vengono fermati da alcuni Cucchiari sospettosi.

BENEDETTA MORTE | PERCORSO 2 | PAGINA 23

Gli Attori, consci di non poter riuscire a sovrastare Gennarino, abbandonano il Combattimento fuggendo dal bordello.
Sono ricercati sia dalla Cucchia che dal Gran Cavaliere, ma alcuni Cultisti Primali gli offrono un posto sicuro in cambio di un favore.

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 3 | PAGINA 30

Colpi di Scena | Quel Ratto di Clemente!

Gli Attori, giunti nella stanza dove si nasconde Clemente, conversano con lui e decidono successivamente di collaborare con lui, mettendo in atto un doppio gioco al fine di uccidere Benedetto.

ATTO PRIMO | PERCORSO 2 | PAGINA 24

Pietra Miliare LV 2 → **LV 3**

Il Gran Finale!

Tornate a **Lodossola** con la testa alta e vittoriosi, portando con voi la prova tangibile della cospirazione sventata e il colpevole al vostro fianco.
Il **Gran Cavaliere** vi accoglie con un sorriso radioso, mentre fieri consegnate le prove a conferma la vostra eroica impresa, un simbolo evidente della vostra dedizione a proteggere il popolo di **Lodossola**.

In quel momento solenne, **Lodossola riconosce il vostro valore senza riserve.**
Vi sono assegnati piccoli pezzi di terra, segno tangibile della gratitudine della città, e vi viene donato un nobile destriero, compagno fidato per le vostre imprese future.
Ma il culmine di questa giornata gloriosa è l'**investitura ufficiale come Cavalieri di Lodossola**, un titolo che porta con sé non solo onore, ma anche la responsabilità di proteggere la terra e i suoi abitanti.

Le campane risuonano festose, annunciando il trionfo e l'inizio di una nuova era di speranza. Il castello si trasforma in un tripudio di gioia e allegria, dove la gente si riversa per celebrare la vostra epica impresa. Il banchetto, approntato con cura da Benedetto e la sua brigata, abbonda di prelibatezze che deliziano i sensi, mentre il vino scivola nelle coppe come un fiume di gioia inesauribile.

Canzoni antiche risuonano tra le mura millenarie, ricordando le gesta degli eroi passati e inneggiando al coraggio dei nuovi **Cavalieri di Lodossola**.
Le stelle brillano nel cielo notturno, guardiane silenziose di questa festa che rimarrà impressa nei cuori di tutti coloro che vi partecipano, come un'ode al trionfo della giustizia e della speranza nel regno di **Lodossola**.

4

GIUSTIZIA IN FIAMME

PERCORSO 2 | BACIAMO LE MANI

Introduzione alla Scena

Dopo aver preso parte alla **Scazzottata** dalla parte dei Cucchiari e averle probabilmente prese dal **Gran Cavaliere** e compari, gli Attori privi di coscienza vengono portati al sicuro dagli **Scugnizzi di Gennarino** nel loro covo, il **Bordello Tra Verga & Terga**.

Al loro risveglio, ripuliti e rivestiti, **Gennarino ha da proporre un lavoretto agli Attori**, presentandolo come una prova di fedeltà da parte loro per poterli considerare effettivi alleati della **Cucchia** locale.

Il lavoretto consiste nel recuperare una **scatola intarsiata che riporta lo stemma dei Papagli** custodita all'interno della **Caserma** locale, e nel farlo di **dare alle fiamme la Caserma** stessa.

La scatola contiene una **Comunella**, chiave in grado di aprire pressoché qualsiasi serratura del **castello** della famiglia dei **Papagli**, e sarebbe un notevole vantaggio per qualsiasi nefasta macchinazione **Gennarino** e i suoi compari stiano tramando, dietro ordine di **Clemente**.

Gennarino fornisce un acciarino e una bottiglia di spirito con un panno a far da miccia ai Attori per appiccare il fuoco.

Arrivati sul posto, gli Attori si troveranno davanti ad un edificio di legno malamente mantenuto con annessa una piccola stalla.

La **caserma è semivuota**, poichè le guardie stanno compiendo le proprie ronde nella cittadina, e le poche rimaste non sono preparate ad una intrusione.

Gli Attori possono decidere di approcciare la situazione in maniera silenziosa (**Via Silente**) o affrontare direttamente i birri (**Via Caciarona**).

Nelle tasche del giaccone di uno dei birri, è presente una **Missiva del Gran Cavaliere** che indica l'intenzione di organizzare una **spedizione punitiva al Bordello Tra Verga e Terga** ai danni di Gennarino e compari cucchiari.

Tornati al bordello Gennarino ricompenserà gli Attori una volta entrato in possesso diretto della Comunella, rivelando inoltre l'**affiliazione di Clemente dei Papagli alla sua organizzazione**.

Si Alza il Sipario!

Reduci da una Scazzottata dal finale non proprio vittorioso, vi risvegliate rivestiti e adagiati su un comodo letto in una stanza quasi completamente vuota a malapena illuminata dalla poca luce che la notte concede.

Sull'uscio due energumeni vi fanno cenno di recarvi al piano di sotto, dove ad attendervi trovate, in un tripudio di persone che vanno e vengono, un piccolo Bestiale, rivestito di tutto punto e con il capo coperto da un enorme cappello di rosso piumato.

GENNARINO
"Sapete, spesso e volentieri mi interrogo su ciò che è giusto e ció che é sbagliato, tanto da rimanere a volte inerme davanti a cotale dilemma.Ma voi no!Senza esitazione alcuna in quella taverna avete d'istinto capito chi persegue la giustizia e la verità e chi invece ne abusa per proprio tornaconto.Siete dei bravi picari, ve lo concedo, e avete già il mio più grande rispetto, ma se dovesse interessarvi altro..."

La sala in un istante si svuota di tutte le presenze che del piumato cappello non facevano vanto.

GENNARINO
"Tutto quello che avete sempre desiderato e che mai avete avuto il coraggio di nominare, tutto, io posso darvelo.
Avrei peró bisogno di una dimostrazione tangibile della vostra fedeltà.
La Caserma locale sembra già mal messa, non vedo perché non dare una mano con un pò di benedetto fuoco.
E pare che ci sia anche una chiave, una Comunella, che potrebbe essere non solo in grado di aprire molte porte del Castello, ma anche alcune verso un futuro radioso. ***A buon intenditor poche parole."***

L'Eco del Picaro (d4)

L'Eco del Picaro è una meccanica utilizzabile nel momento in cui un giocatore volesse cercare di origliare e carpire informazioni dall'ambiente circostante, ascoltando conversazioni o magari leggendo.

Per fare ciò agli Attori dovranno superare una **Prova su Mente [MEN]**.

1. **Due Cucchiari, tra una cervogia e uno spirito, discutono di come sia evidente la carenza di birri a Lodossola, chiedendosi se non sia il momento giusto per fare un po' di casino**
2. **Alcune lavoratrici del bordello spettegolano sull'oste della taverna Onna Paffuta e la fornaia, lasciando intendendere che sono stati spesso visti andare insieme al bosco a Ovest**
3. **Notate un cucchiaro fresco di affiliazione che si vanta di essere riuscito a rubare un manganello da birro dalla Caserma, senza nemmeno entrarci, semplicemente infilando il braccio in una delle tante finestre malmesse della stessa.**

4. **L'azzeccagarbugli locale si lamenta scocciata con uno dei lavoratori del bordello di quanto sia fastidioso e supponenente l'Azzeccagarbugli di Fortezza Vecia convocato da Clemente qualche giorno prima**

Atto

Dopo aver senza troppi complimenti approfittato in tutto e per tutto della gentilezza di Gennarino, vi dirigete in direzione di Lodossola.

A pochi minuti di cammino dal fastoso e ben sorvegliato Castello dei Papagli, defilata ma vicina alla grande piazza centrale della città, trovate una piccola caserma di legno con altrettanto piccola stalla annessa, al momento sorvegliata.

Snodo Narrativo La Picara Scelta

Giunti davanti alla Caserma, gli Attori possono decidere in che modo affrontare la loro missione, incorrendo nella **Picara Scelta** tra la **Via Silente** e la **Via Caciarona**.

La Via Silente

Gli Attori, per evitare problemi, dicidono di muoversi in maniera furitiva e silenziosa.

Per ogni movimento sarà necessario effettuare una **Prova di Furtività**.

A questo punto gli Attori potranno decidere di cercare di origliare i discorsi dei **Birri** all'interno tramite una **Prova su Mente (MEN)**

Per tentare di rubare il piccolo scrigno contenente la **Comunella**, posta in corrispondenza di una finestra, la **Prova di Furtività dovrà essere effettuata con Sfortuna**

Un **Fallimento** da parte degli Attori durante una **Prova di Furtività** comporterà l'entrata coatta nella **Via Caciarona**

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **La Scatola dovbrebbe essere tenuta in un posto più sicuro rispetto ad un banco da riparazione di una Caserma..**
2. **Le finestre della Caserma hanno bisogno di riparazioni da un pò, la notte si gela per gli spifferi.**
3. **La serratura della porta per la stalla si è rotta di nuovo, uno dei Birri ha provato ad aprirla senza la chiave.**
4. **Non ci sono abbastanza uomini per i turni in giro per la città, la criminalitá locale ringrazia.**

La Via Caciarona COMBATTIMENTO

Gli Attori optano per un approccio picaro e impulsivo, **irrompendo nella Caserma** per crocchiare di botte i birri e portare a termine la propria missione per conto di Gennarino.

In tal senso, gli Attori avranno un **Imboscata!** nei confronti dei Birri.

Per determinare il numero di **Birri** presenti nella Caserma è consigliabile utilizzare un rapporto di **1:1** in relazione al numero di **Attori**.

Birri Lodossola				
FOR **6**	AGI **1**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazza d'Arme (d6)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	**Balestrina (d4)** | Arma Distanza | **10 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia

Mani in Tasca! (d4)

Può capitare, più spesso di quanto possa far piacere ad alcuni, che gli **Attori** si ritrovino a dover cianciare nelle tasche delle vittime dei loro **Cazzotti** o nel peggiore dei casi dei loro fendenti.
Ed è qui che i **Mani in Tasca!** entrano in gioco.

Lanciando un **d4** nel seguente elenco sarà possibile determinare cosa e quanto gli **Attori** guadagneranno dalle loro azioni.

1. **Missiva del Gran Cavaliere**
2. **Elenco sbiadito dei turni di guardia**
3. **Scarsella contenente 2xd10 Petecchie (P)**
4. **Non è presente nulla**

Snodo Narrativo Conclusioni & Colpi di Scena

Conclusioni | **La Via Silente**

Gli Attori, in maniera più o meno riuscita, portano a termine l'incarico che Gennarino ha affidato loro.Dopo un viaggio sicuro troveranno conforto e riposo al bordello dove lo stesso li aspetta.

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 2 | PAGINA 22

Conclusioni | **La Via Caciarona**

Gli Attori riescono a sopraffare i Birri presenti nella Caserma, entrando inoltre in possesso della cassetta contenente la Comunella del Castello e potendosi avviare soddisfatti ad incontrare Gennarino al bordello.

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 2 | PAGINA 22

Colpi di Scena | **Fuga dai doveri**

Gli Attori, si danno alla fuga appena giunti alla Caserma o decidono di denunciare Gennarino ai Birri presenti.
Dopo un breve colloquio a castello il Gran Cavaliere gli poporra di prendere parte ad una spedizione punitiva.

LA DURA LEGGE | PERCORSO 1 | PAGINA 14

Colpi di Scena | **Fuga dai doveri**

*Gli Attori, si danno alla fuga dopo o durante i fatti della caserma. Saranno approcciati dal **Capo Fazione de La Torre, Guendalina "La Matrona"** che gli proporrà un luogo sicuro per non incappare nel Gran Cavaliere o Gennarino in cambio di alcuni favori.*

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 3 | PAGINA 30

Cala il Sipario

Dopo la gitarella per conto di Gennarino alla Caserma vi avviate in direzione del bordello in possesso, si spera, della Comunella che il cucchiaro vi aveva chiesto e con alle spalle un pirotecnico spettacolo di fuochi.

Ad attendervi fuori dal Tra Verga & Terga, alcuni compari felici di riconoscervi il titolo di Picciotti a tutti gli effetti.

Gennarino, quasi come un padre si lascia andare ad un momento di sentimentalismo per l'orgoglio, decidendo di offrire una serata a spese sue nel bordello per farvi approfittare di tutto quello che casa sua ha da mettere a disposizione.

Ma un'altra figura, che spunta da una porta nascosta dietro il bancone, pretende di essere l'ospite dei festeggiamenti: è Clemente dei Papagli, che con un sorriso beffardo brinda al vostro successo e ad un futuro radioso.

Pietra Miliare **LV 1** **LV 2**

5

BENEDETTA MORTE

PERCORSO 2 | BACIAMO LE MANI

Introduzione alla Scena

Incaricati da Gennarino di portare a termine **un omicidio politico mirato a Benedetto de' Papagli**, gli Attori, con una mappa del Castello e la Comunella che ne apre qualsiasi serratura al suo interno, escono dal Bordello Tra Verga e Terga e si riavviano in direzione di Lodossola.

Gli Attori arrivano nei dintorni del piccolo Castello de' Papagli.
C'è un **Birro stanziato davanti all'ingresso del Castello**, mentre i suoi compagni e il Gran Cavaliere fanno guardia o riposano nella guardiola.

Un Birro osserva il retro tramite la finestra vicino al tavolo da pranzo, uno sta ravvivando il braciere sulla piattaforma, uno osserva dalla finestra accanto al vecchio Clavicembalo in fondo alla sala, mentre il Gran Cavaliere siede sul divanetto fuori dalla guardiola.

Gli Attori possono decidere di affrontare la situazione al castello in maniere e con approcci differenti.

Il Castello possiede molteplici punti d'accesso come contrassegnato sulla mappa grezza fornita da Gennarino.

L'ingresso principale, un ingresso laterale per le cucine, un ingresso sul retro ed un accesso alle cantine.

Inoltre, è possibile scalare il condotto della latrina verticale adiacente alla porta sul retro.

Nelle cantine sono presenti diversi contenitori, fra i quali anche due cassette di Polvere Nera, che se fatte brillare hanno il potenziale di abbattere l'intero castello in un solo botto.

Tutti i Birri tenteranno di avvisare i propri compagni dopo un Ciclo di Combattimento se affrontati isolatamente poichè colti di sorpresa.

La porta principale, la porta sul retro e la botola dalle cantine sono sorvegliate in ogni momento.

Benedetto è al piano superiore, raggiungibile tramite la scala a chiocciola in legno antistante alle cucine e alla sala da pranzo.

Se gli Attori sono riusciti a infiltrarsi senza destare attenzioni e senza usare un diversivo, Benedetto sarà nella saletta interna, intento a curarsi del suo aspetto alla toeletta vicino al letto a baldacchino, disarmato e senza armatura.

Se gli Attori sono riusciti a infiltrarsi senza destare attenzioni e utilizzando un diversivo per distrarre i Birri, Benedetto sarà senza armatura, ma armatosi di una squadrona decorata poichè allertato dai rumori, e starà camminando nervosamente avanti e indietro di fronte alle finestre che danno sul fronte del Castello.

Se gli Attori sono riusciti a farsi strada all'alloggio al piano superiore affrontando direttamente i Birri e il Gran Cavaliere, troveranno ad aspettarli un **Benedetto in Armatura completa**, armato e pronto al loro arrivo.

Si Alza il Sipario!

Dopo un rinvigorente riposo, vi ritrovate ospiti di una cena privata nei nuovi alloggi sul retro del Bordello.

GENNARINO
"Miei novizi picciotti, vi sarete ormai resi conto benissimo delle terribili condizioni in cui una nobiltà senza prospettive ha ridotto la ridente e prospera Lodossola"

CLEMENTE
"Una disgrazia, una disgrazia"

GENNARINO
"Una disgrazia si, che porta il nome di Benedetto, un affronto stesso alla benevolenza del Figlio.
Ed è proprio avendo la possibilità di ergerci a messaggeri diretti della volontà della somma divinità che è nostro compito prendere quella vita e riconsegnarla alla grazia del Piano DiVino"

CLEMENTE
"Quel cane non finirà mai al Figlio per quanto profonda la buca o pesante la bara"

Clemente a quel punto vi porge con occhi iniettati di sangue una mappa scarabocchiata

CLEMENTE
"Il Castello, IL MIO CASTELLO"

GENNARINO
"Siete picari svegli, sono sicuro che non sia necessario, ma ci sono volte in cui la chiarezza è una virtù:
BENEDETTO DEVE MORIRE"

Percorsi Insidiosi (d4)

1. **Viaggio Sonnolento**
2. **Viaggio Sonnolento**
3. **Birri in perlustrazione** (x2)
4. **Orso Bruno**

Birri Lodossola (x2)				
FOR **6**	AGI **1**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazza d'Arme (d6)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	**Coltellaccio (d4)** | Mischia

Orso Bruno							
FOR **6**	AGI **4**	MEN **2**	CAR **2**	PR **4**	PV **30**	MOV **10**	DA **d6**

Atto Primo

Dopo una camminata per le vie di campagna verso le zone periferiche della città e in seguito per le molteplici straducole di Lodossola, vi trovate ai piedi del piccolo ma per contrasto opulento Castello dei Papagli.

Davanti alla pesante porta d'ingresso doppia di legno massello inciso vedete un Birro di guardia, evidentemente mezzo addormentato dalla carenza di eventi particolari.

L'interno è ben illuminato, e riuscite a scorgere alcune figure che sembrano controllare il perimetro dall'interno, affacciandosi occasionalmente dalle finestre al pian terreno.

Il silenzio che pervade il castello suggerisce tempi tranquilli, ma un picaro sa che si è davvero tranquilli solo da morti.

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Dalle finestre è possibile vedere chiaramente quattro birri e il Gran Cavaliere intenti a fare le loro cose**
2. **Due garzoni si lamentano della fatica fatta a portare la polvere nera in cantina**
3. **La latrina sembra non venir pulita da molto...**
4. **Dalla porticata delle cucine fuoriesce un gradevole odore speziato e il rumore del pentolame**

Snodo Narrativo La Picara Scelta

Una volta accortisi della presenza di un **corpo di guardie** e sapendo dalle indicazioni della **mappa di Gennarino** della presenza di molteplici punti di accesso, gli Attori incorrono in una **Picara Scelta** tra la **Via Silente** (dai differenti approcci) e la **Via Caciarona**.

La Via Silente

Ingresso dalle Cucine

Gli Attori decidono di tentare di introdursi a castello passando dalle cucine dalla porta sul lato sinistro del castello.

Per ogni movimento che vorranno effettuare dovranno superare una **Prova su Furtività**.

Gli Attori possono **aspettare che la cuoca esca** dalla stanza per proseguire inosservati, o **provare a comprare il suo silenzio**.

Gli Attori possono aspettare che le guardie si spostino dalla tromba delle scale, ma la **Prova su Furtività avverrà con Sfortuna**.

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Notate che la porta delle cucine è adiacente alla tromba delle scale che porta agli alloggi del Conte Benedetto.**
2. **La piccozza ai fornelli sembra volere portare il cibo a tavola quanto prima.**
3. **Saltuariamente la tromba delle scale viene sorvegliata da due birri sonnecchianti**
4. **Sentite la picozza che mentre cucina si lamenta di "Non essere pagata abbastanza"**

Ingresso dalle Cantine

Gli Attori decidono di tentare di introdursi a castello passando dalle cantine dalla botola posta in corrispondenza della finestra della sala da pranzo del castello dei Papagli.

Per ogni movimento che vorranno effettuare dovranno superare una **Prova su Furtività**.

Gli Attori possono **aspettare che il birro a guardia delle scale si allontani** dalla stanza ma la prova su **Furtività avverrà con Sfortuna** o posso tentare di distrarla con un **diversivo per passare inosservati** ottenendo in questo caso **Fortuna per la prova su Furtività**.

La **Polvere Nera** presente nelle cantine, se innescata, causa **un'esplosione ed un incendio enorme** seguito quasi immediatamente dal **crollo del Castello** e la morte istantanea di chi è all'interno.

VENDETTA VERA | DIETRO LE QUINTE pag.XX

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Le cantine sono stracolme di botti di spiriti vari**

2. **Notate un paio di cassette di legno scoperchiate contenenti della Polvere Nera.**

3. **Le cantine sembrano al momento deserte, ma una guardia di tanto in tanto controlla la scala interna.**

4. **Sentite la picozza che mentre cucina si lamenta di "Non essere pagata abbastanza"**

Ingresso dalla Latrina

Gli Attori decidono di tentare di introdursi a castello passando dalla latrina posizionata sul retro del castello.

Per ogni movimento che vorranno effettuare dovranno superare una **Prova su Furtività**.

Non sono presenti birri a guardia, ma solo gli Attori di **Stazza Media o Piccola possono introdursi nello stretto condotto della latrina**.

Per arrampicarsi gli Attori dovranno effettuare una **Prova su Agilità (AGI)** e in seguito, una volta raggiunta l'uscita, una **Prova su Furtività**, che sarà possibile effettuare con **Fortuna qualora sia stato messo in atto qualche tipo di diversivo**.

La Via Caciarona

COMBATTIMENTO

Che gli Attori decidano di **irrompere in maniera diretta nel castello** o finiscano scoperti dalle molteplici guardie al piano terreno provando ad aggirarsi furtivamente, si ritroveranno ad affrontare l'intero corpo di **Birri** stanziati a protezione del castello e il **Gran Cavaliere**.

Per determinare il numero di **Birri presenti nel Castello** è consigliabile utilizzare un rapporto di **1:2** in relazione al numero di Attori.

Al terzo Ciclo di Combattimento, **Benedetto stesso discenderà armato ed in armatura completa per unirsi alla lotta**.

Birri Lodossola				
FOR **6**	AGI **1**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazza d'Arme (d6)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	**Balestrina (d4)** | Arma Distanza | **10 m** **Coltellaccio (d4)** | Mischia

Gran Cavaliere				
FOR **6**	AGI **2**	MEN **4**	CAR **4**	**Bardica (d6)** | Mischia
PR **6**	PV **30**	MOV **8**	d(X) **d4**	**Spada Larga (d6)** | Mischia **Coltellaccio (d4)** | Mischia

Benedetto dei Papagli				
FOR **6**	AGI **2**	MEN **4**	CAR **4**	**Sqadrona (d6)** | Mischia
PR **5**	PV **25**	MOV **8**	d(X) **d4**	**Spada Larga (d6)** | Mischia **Coltellaccio (d4)** | Mischia

L'esecuzione di Benedetto

COMBATTIMENTO

Gli Attori riescono a raggiungere gli alloggi di Benedetto per portare a termine la sua esecuzione.

Se gli Attori si saranno **introdotti senza usare diversivi** di sorta troveranno Benedetto completamente ignaro intento a sistemare dei fogli sulla scrivania **armato solo della sua Cinquedea e senza Protezioni (PT)**

Se gli Attori avranno **usato diversivi** per introdursi a castello inosservati, troveranno Benedetto senza protezioni ma armato di una **Squadrona (d6)** in attesa che accada qualcosa.

Se gli Attori avranno **deciso di affrontare direttamente il corpo di guardia** o **avranno fallito nel tentativo di introdursi furtivamente**, Benedetto , nel caso in cui non sia intervenuto prima, sarà pronto nei suoi alloggi con **tutte le protezioni e gli armamenti equipaggiati**.

A prescindere dalle modalità con cui gli Attori avranno raggiunto Bendetto avranno diritto ad un **Imboscata!** nei suoi confronti.

Atto Secondo

BENEDETTO

"Posso chiaramente vedere il meschino volto di mio fratello dietro le vostre sporche e ignobili facce, forestieri!
Se mai uscirete di qui, dite a quel maledetto che tutto il potere e i possedimenti del mondo non potranno mai rendergli l'amore che nostro padre non gli ha mai dato.

AVANTI LURIDI CODARDI!"

Snodo Narrativo Conclusioni & Colpi di Scena

Conclusioni | L'Esecuzione di Benedetto

Gli Attori riescono a portare a termine l'esecuzione del Conte Benedetto dei Papagli, generando cosi il vuoto di potere necessario all'ascesa di Clemente e Gennarino, che li aspettano gioiosi al bordello Tra Verga & Terga con una bella ricompensa.

IL GRAN FINALE | PERCORSO 2 | PAGINA 27

Colpi di Scena | Fuga dai doveri

Gli Attori, si danno alla fuga appena giunti al Castello o decidono di denunciare Gennarino al Gran Cavaliere.
Dopo un breve colloquio il Gran Cavaliere gli poporrà di prendere parte ad una spedizione punitiva.

LA DURA LEGGE | PERCORSO 1 | PAGINA 14

Colpi di Scena | Fuga dai doveri

Gli Attori, si danno alla fuga durante il combattimento con i Birri o con Benedetto.
*Saranno approcciati dal **Capo Fazione de La Torre**, **Guendalina "La Matrona"** che gli proporrà un luogo sicuro per non incappare nel Gran Cavaliere o Gennarino in cambio di alcuni favori.*

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 3 | PAGINA 30

Colpi di Scena | Un Finale Pirotecnico

Gli Attori, intenzionalmente o meno, fanno saltare in aria il Castello dei Papagli, uccidendo si Benedetto, ma mettendosi nella situazione di non essere soggetti graditi a Clemente e Gennarino.
Sono ricercati per tutta l'egida di Spelonca e Gennarino ha posto una taglia di 500 Petecchie (P) su ognuono degli Attori.

Pietra Miliare LV 2 LV 3

Il Gran Finale!

Vi lasciate alle spalle una Lodossola pervasa da un'improvviso caos e con i sottofondo delle campane che vorrebbero allertare la città ma alle vostre orecchie suonano come dolci note di vittoria e gloria.

All'arrivo al Tra Verga & Terga ad attendervi trovate Gennarino e Clemente intenti a banchettare come se fosse la fine del Ciclo.

Un tripudio di cervogia e persone, risa, gioia e festeggiamenti vi investono come un fiume in piena.

Picciotti discutono alticci su chi vi abbia conosciuti per primi.

Gennarino, prossimo alla nomina di Gran Cavaliere del futuro conte Clemente dei Papagli, vi promuove a Compari della Cucchia e lasciandovi in gestione il Bordello e tutti gli affari leciti e illeciti ad esso collegati.

GENNARINO

*"Che dire ragazzi, forse sarà l'emozione o forse lo spirito, ma in voi vedo i prossimi Padrini della Cucchia e la tanto agognata libertà che move noi tutti! A voi, a noi, **A LODOSSOLA!***

6

UN INCONTRO INASPETATO

PERCORSO 3 | TESTAMENTO A SORPRESA

Introduzione alla Scena

In seguito all'essere usciti dalla **Taverna di Onna Paffuta** gli attori girano brevemente per le strade semideserte di Lodossola prima di incontrare un gruppo di loschi figuri che attirano la loro attenzione.

Si tratta di **Guendalina** in compagnia di un paio di altri cultisti primali che preparano delle scorte da trasportare all'accampamento di mezzavia sulla strada per la torre.

Guendalina propone agli attori di unirsi alla causa e offre vitto e alloggio in cambio di collaborazione all'accampamento.

Gli attori in un gruppo separato dai cultisti in preparazione, si apprestano ad uscire dalla città quando **subiscono un'imboscata da parte di alcuni aspiranti birri locali.**

In questo caso non è possibile un approccio silente e i birri tenderanno un'imboscata agli attori a qualsiasi uscita dalla città.

Nelle **tasche del giaccone di uno dei birri è presente una missiva del Gran Cavaliere che indica l'intenzione di tendere imboscate alle piccole carovane di cultisti in uscita dalla città** e stringere ulteriormente il controllo sulle basi alla Torre.

Arrivati all'accampamento, **Guendalina ricompenserà gli attori per il ritrovamento e la consegna della missiva** e offrirà il vitto e alloggio precedentemente menzionato.

Si Alza il Sipario!

Vi aggirate brevemente per le strade vagamente illuminate da piccole lanterne e fiaccole sparse, nella serata semideserta di Lodossola, quando vi ritrovate al cospetto di un piccolo gruppo di figure incappucciate e ricoperte di vesti malmesse.

Una figura nel gruppo silenzia il borbottare delle altre con un gesto, e si fa avanti scoprendo la testa da sotto il cappuccio

GUENDALINA
"Da un po' volti nuovi non spuntano a Lodossola, la tranquillitá ha ormai abbandonato queste valli in favore del terrore che gli ormai storici usurpatori abbracciano festosi"

Si guarda poi furtivo attorno prima di continuare:

GUENDALINA
"Avete la faccia di chi fugge, io ne so qualcosa.
Posso darvi riparo da occhi indiscreti e riempire le vostre pance se vi va, vediamoci all'Accampamento di Mezzavia.
Sono certa che il nostro incontro non possa che essere frutto della volontá della Madre, deve esserlo, deve esserlo..."

L'Eco del Picaro (d4)

L'Eco del Picaro è una meccanica utilizzabile nel momento in cui un giocatore volesse cercare di origliare e carpire informazioni dall'ambiente circostante, ascoltando conversazioni o magari leggendo.

Per fare ciò agli Attori dovranno superare una **Prova su Mente [MEN]**.

1. **Riuscite ad origliare una conversazione fra due cultisti che bisbigliano del fatto che i birri abbiano fatto campo base all'esterno della Torre perché pare che all'interno sia presente una Sciagura.**

2. **Pare che nel bosco a ovest di Lodossola non siano presenti i soliti birri ma anche un gruppo di Terzisti da Spelonca!**

3. **Due cultisti discutono su quanto la relativa tranquillitá che hanno portato dei figuri dal piumato cappello possa valere il riporre fiducia in loro.**

4. **Si dice che Benedetto, prossimo al titolo di Conte dopo la morte del padre, sia decisamente piú incline del suo vecchio all'uso della forza come misura d'ordine pubblico.**

Atto

Intraprendete con prudenza ma rapidi il vostro cammino attravertso i labirintici vicoli di Lodossola, avvolti nel buio e nell'ombra, senza scorgere alcuna presenza umana se non per qualche flebile suono proveniente dalle abitazioni sparse lungo il percorso, che illuminano appena il vostro cammino verso la porta Ovest della cittadina.

Il maestoso portone di legno appare sorprendentemente abbandonato, rendendo l'abbandono dei confini vigilati della città assai facile fino a scorgere i primi edifici rurali che si ergono ai margini delle mura, confinanti con i campi che sfumano nel fitto bosco che circonda Lodossola.

Un brivido vi corre lungo la schiena quando udite improvvisi gridi alle vostre spalle, seguiti dall'apparizione di una squadra di Birri Locali che sbucano fuori da un casolare, dirigendosi verso di voi con minacciosi e agguerriti.

Attacco Codardo

COMBATTIMENTO

Gli Attori vengono attaccati alle spalle, subendo un **Imboscata!** e quindi un **Ciclo di Combattimento gratuito per gli aggressori**.

Si consiglia di adottare un rapporto di **1:1** con gli Attori per determinare il numero di Birri che hanno preso parte all'Imboscata.

Aspiranti Birri Lodossola				
FOR **6**	AGI **1**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazzaferrata (d4)** | Mischia
PR **2**	PV **10**	MOV **8**	d(X) **d2**	**Coltellaccio (d4)** | Mischia

Mani in Tasca! (d4)

Può capitare, più spesso di quanto possa far piacere ad alcuni, che gli **Attori** si ritrovino a dover cianciare nelle tasche delle vittime dei loro **Cazzotti** o nel peggiore dei casi dei loro fendenti.
Ed è qui che i **Mani in Tasca!** entrano in gioco.

Lanciando un **d4** nel seguente elenco sarà possibile determinare cosa e quanto gli **Attori** guadagneranno dalle loro azioni.

1. **Missiva del Gran Cavaliere**
2. **Mazzaferrata (d4)**
3. **Scarsella contenente 2xd10 Petecchie (P)**
4. **Non è presente nulla**

Pietra Miliare LV 1 LV 2

Snodo Narrativo Conclusioni & Colpi di Scena

Conclusioni | **Attacco Codardo**

Gli Attori riescono piú o meno con facilitá a sopravvivere all'Imboscata da parte dei birri e continueranno il loro viaggio in direzione dell'Accampamento di Mezzavia.

CALA IL SIPARIO | PERCORSO 3 | PAGINA 30

Colpi di Scena | **Un Incontro Inaspettato**

Gli Attori, si danno alla fuga appena prima o immediatamente dopo aver sentito parlare il cultista primale.
Verranno intercettati dal Gran Cavaliere intento a farsi passare la sbronza che proporrá loro accesso al castello in cambio di qualche favore all'indomani.

FIAMME VIGLIACCHE | PERCORSO 1 | PAGINA 11

Colpi di Scena | **Attacco Codardo**

Gli Attori, si danno alla fuga appena prima o durante l'imboscata dei birri locali.
Verranno intercettati da alcuni scugnizzi della cucchia che gli proporranno di unirsi a loro in una gitarella alla caserma locale.

GIUSTIZIA IN FIAMME | PERCORSO 2 | PAGINA 19

Cala il Sipario

Dopo il vostro incontro tutto meno che fortuito e fortunato con i Birri locali, vi apprestate a percorrere un percorso ben battuto che dal limitare dei campi si addentra nel bosco ad Ovest di Lodossola, verso la biforcazione dei fiumi.

Dopo un paio d'ore di cammino, scorgete le luci di un Accampamento poco distante dal percorso, che parrebbe essere quello indicato in precedenza dalla figura che ha richiesto il vostro aiuto.

GUENDALINA
"Non capita spesso che dei forestieri rispondano al richiamo della Madre, sopratutto di questi tempi in cui é cosí fievole e quasi impercettibile"

Davanti a voi siede una bestiale, elegante nei modi ma non nel vestire, che dopo un sorso di quello che sembra essere spirito continua:

GUENDALINA
"Se siete qui sarete incappati certamente nei festeggiamenti per la morte del Conte e per l'incoronazione del suo successore, il figlio Benedetto."

Al solo nominare quel nome il suo volto sembrò abbandonare quel portamento che pareva tanto naturale

GUENDALINA
"Ebbene, non vi sorprenderà sapere che la famiglia dei Papagli altro non è che un covo di arrivisti e usurpatori.
Fu invero la mia famiglia, ormai abbandonata all'oblio che spetta ai figli della Madre in queste lande, a rendere grande Lodossola, tanto da renderla Contea.
Eppure queste memorie sono ormai come sabbia su una spiaggia lavata dalle menzogne dei Papagli"

La vedete tirare giù un altro sorso, facendo cenno di servirvi

GUENDALINA
"Una speranza è però ancora viva nel bosco, protetta dalle macerie della Torre che una volta si ergeva fiera a godere

della benevolenza della Madre.
Un testamento, vidimato si dice da L'Unica, che attesta come il mio avo, morto esule e isolato in quella torre, fosse l'unico e il solo padrone di queste belle terre.
Se voi foste disposti a recuperarlo, le ricchezze all'interno della Torre e tutto l'amore che Lodossola nelle mie sapienti mani potrà offrire sarà vostro.
Dormiteci su, la notte porta consiglio."

7

ESCURSIONE NELLA MEMORIA

PERCORSO 3 | TESTAMENTO A SORPRESA

Introduzione alla Scena

Gli attori si rifocillano e riposano all'accampamento per la notte.
Il mattino seguente, vengono svegliati dal trambusto dei preparativi per accogliere un gruppo di ospiti notevoli.

Tali ospiti sono nientedimeno che **Gennarino con una piccola banda di Picciotti** al suo seguito, venuti a contrattare con **Guendalina** di accordi per far **sgombrare i Birri dal bosco, assicurando il via libera per i cultisti e gli Attori verso la Torre** in cambio della partecipazione attiva del gruppo di cultisti alla destabilizzazione dell'attuale Conte, che da parte loro seminano **disinformazione su Benedetto** nella conversazione pubblica del popolo di Lodossola.

Guendalina e i Cultisti ricevono Gennarino e i suoi Picciotti calorosamente, attendendoli ad lunga tavola adibita per l'occasione, dove dai due capi del tavolo Guendalina e Gennaro discutono delle parti del loro accordo e confermano le proprie volontà reciprocamente prima di procedere alla parte finale dell'accordo, l'allontanamento dei Birri stazionati al posto di guardia ai piedi della Torre.

I due raggiungono un accordo, e dopo un giro di bevute celebrative (gli Attori hanno una bevuta gratuita) , i due gruppi si congedano per tornare alle proprie mansioni.
Gli attori, dopo essersi preparati per il breve ma difficoltoso viaggio incombente, riprendono il sentiero boschivo in direzione della Torre.

Il sentiero è pieno di pericoli, da bestie selvagge a violenti Terzisti della congrega, mandati a supporto dei Birri dal sotto ordine del Conte.

Dopo il percorso arrivano in fine ad una grande radura, al centro della quale risiede l'enorme ed antica Torre Primale, **ai piedi della quale il posto di guardia sembra essere deserto.**

Si Alza il Sipario!

La mattina giunge e con lei sgradevoli rumori di vettovaglie e pentolini che vengono sbattuti a destra e manca.

L'accampamento si sta preparando ad accogliere importati ospiti, e prima ancora che possiate realizzare scorgete un folto gruppo di cappelli piumati all'orizzonte.

Un cultista li annuncia come "Gennarino e i suoi Scugnizzi"

GENNARINO
"Che l'accoglienza e il calore per gli ospiti fossero cosa cara a

voialtri è risaputo, ma mia cara così vuoi viziarci! Il mio dono davanti a tali leccornie sembrerà sciatto e privo di valore"

Disse porgendo a Guendalina una cornucopia di riempita di spille della Savia Congrega

GUENDALINA
"Qualsiasi dono è fatto a me è fatto alla Madre, ed è bene che tu gioisca della sua gratitudine"

GENNARINO
"Cosa posso fare per te e per i tuoi innumerevoli figli?"

Gennarino fece allora cenno ad uno dei suoi di pulire la sua seduta prima che potesse prendere posto.

GENNARINO
"Non è per fretta, starei qui tutto il giorno, sai bene quanto ami il fango e il polline, ma sai, al bordello mi aspettano e senza me non c'è festa"

GUENDALINA
"Puoi portare un po'di fango con te se ti va, qui non ne manca. Ma prima sarebbe magnifico tu potessi toglierci l'impiccio dei birri ai piedi della Torre, sai, la Madre ci ha mandato un segno più che evidente che i tempi sono maturi."

Disse guardandovi con occhi colmi di speranza

GENNARINO
"E sia, con il vostro appoggio la brezza per Benedetto diventerà burrasca"

GUENDALINA
"Or dunque, non resta che brindare alla nostra comune fortuna, ora che dividiam la sorte!
AL CONSORZIO E AI CONSORTI!"

L'Eco del Picaro (d4)

1. **Alcuni Scugnizzi si accusano a vicenda di aver fatto fuggire i Terzisti della congrega più pericolosi per codardia**

2. **Pare che Guendalina non si fidi affatto di Gennarino, ma pur di non dover gestire i birri per un po' è disposta a sopportare la sua presenza.**

3. **Un cultista racconta con tono greve ad uno scugnizzo che molti di quelli che si sono avventurati nella torre sono stati sbranati vivi. Magari vuole solo spaventarlo...**

4. **Insistenti voci parlano di Terzisti Congregati direttamente da Spelonca a caccia nei territori esterni di Lodossola.**

Atto Primo

Proseguite lungo il sentiero che lambisce l'accampamento, dirigendovi nella direzione opposta rispetto alla remota Lodossola, già perduta all'orizzonte.
Vi immergete sempre più nella selva intricata, avventurandovi tra alberi nodosi e cespugli rigogliosi che sembrano voler trattenere il vostro passaggio.

Da un po' di tempo camminate lungo questo sentiero, che si fa sempre più tortuoso e ostico man mano che procedete. La luce del sole filtra a stento attraverso il fitto fogliame, creando giochi d'ombra e di luce che danzano sul terreno irregolare.

Improvvisamente, il vostro udito è rapito da un suono proveniente dalla direzione che avete appena abbandonato, tra il fruscio delle foglie e il canto degli uccelli nascosti tra i rami.

Percorsi Insidiosi (d4)

Durante la loro avventura gli Attori si muoveranno all'interno di diversi contesti, alcuni più sicuri come quelli cittadini e altri decisamente meno. In questo caso si incapperà nei **Percorsi Insidiosi**.

Quando gli Attori decideranno di muoversi al di fuori del contesto cittadino (o di contesti esplicitamente sicuri) sarà necessario lanciare un **d4** per determinare **l'esito del viaggio**.

NB: Puoi decidere se far effettuare il tiro a tutti gli Attori o colui che viene designato come guida.

1. **Lupo Grigio (x2)**
2. **Orso Bruno**
3. **Terzisti (1:1 in rapporto agli Attori)**
4. **Terzisti (1:2 in rapporto agli Attori)**

Lupo Grigio (x2)							
FOR **4**	AGI **4**	MEN **2**	CAR **2**	PR **2**	PV **12**	MOV **8**	DA **2**

Orso Bruno							
FOR **6**	AGI **4**	MEN **2**	CAR **2**	PR **4**	PV **30**	MOV **10**	DA **d6**

Terzisti della Congrega				
FOR **6**	AGI **1**	MEN **2**	CAR **2**	**Mazza d'Arme (d6)** | Mischia
PR **3**	PV **12**	MOV **8**	d(X) **d2**	**Coltellaccio (d4)** | Mischia

Atto Secondo

Dopo lo scontro frenetico nel fitto bosco giungete finalmente alla fine del sentiero, dove la densa vegetazione si dirada, rivelando una vasta radura che si estende fino al possente Rio Mastro, le cui acque scorrono fragorosamente in lontananza.

Al centro della radura si erge imponente e cupa la torre pendente, antica e avvolta nel mistero.

Sembra trasudare un senso di abbandono secolare, alimentato dalle leggende locali che narrano con terrore delle Sciagure avvenute al suo interno.

Avvicinandovi, notate la postazione di guardia contrassegnata dallo stemma di Lodossola, costruita dai Birri ma ora deserta e crivellata dai colpi di pistola e di moschetto.

Avvicinandovi alla postazione abbandonata notate che sono state accatastate delle torce, abbandonate nella fretta, e l'ingresso della torre sembra essere stato ostruito volontariamente con contenitori e cianfrusaglie di vario tipo.

Trovate un diario vergato con semplici frasi dalla grafia disordinata, che racconta come i cultisti, dopo svariati tentativi di ingresso falliti, si sono ritrovati ad assoldare tale **Eufrasio l'Apripista**, esploratore locale che ha fallito miseramente a sua volta nell'intento di proseguire all'interno della rovina.

Ormai disperati e investiti dai cambiamenti di potere a Lodossola, pare abbiano deciso di tornare nella clandestinitá, forse rinunciando per sempre alla torre.

Chi cerca trova (d4)

Nel caso in cui gli Attori si trovassero nelle condizioni di frugare in cerca di oggetti, entrerà in gioco **"Chi cerca Trova"**, che permetterà di determinare con il lancio di un **d4** cosa gli Attori riusciranno a trovare.

Per accedere a questa dinamica sarà necessario effettuare una **Prova su Mente (MEN)**

1. **Quattro torcie pronte all'uso**
2. **Un paio di acciarini e vari bendaggi oliati (x4)**
3. **Tre fiasche di Vino, di cui una vuota**
4. **Un piccolo forziere pieno di scarselle vuote**

Snodo Narrativo Colpi di Scena

Colpi di Scena | Proposta Sconcia

Gli Attori si danno alla fuga prima o appena giunti davanti alla torre. Verranno intercettati da alcuni Scugnizzi al soldo di Gennarino, che ha una proposta molto speciale per loro.

BENEDETTA MORTE | PERCORSO 2 | PAGINA 20

Colpi di Scena | Scelta (ig)nobile

Gli Attori si danno alla fuga prima o appena giunti davanti alla torre. Decidono di recarsi dal Gran Cavaliere e raccontare quello che sanno sui Primali e Gennarino, attirando le sue simpatie.

LA DURA LEGGE | PERCORSO 1 | PAGINA 12

Snodo Narrativo La Torre Primale

Piano Terra | Salone dei Lavacri

Una volta superato l'ingresso ostruito, gli attori si trovano all'interno del primo ambiente della Torre: un grande stanzone pieno di oggetti di culto coperti da ragnatele e antiche vasche per i lavacri da lungo tempo vuote.

All'interno sono presenti i corpi imbozzati dalle ragnatele di alcuni dei birri che hanno provato a mettere in sicurezza la torre sotto ordine del Gran Cavaliere, senza grande successo.

Nella stanza, come nel resto della torre, **sono presenti voragini nella pavimentazione, in questo caso una è parzialmente riempita da un crollo, l'altra è semplicemente oscurata da ragnatele**.

Sul lato est inoltre, si trova una **Gemma di Dianzio grezzo**.

Il passaggio sulle pesanti scale di pietra è ostruito da un fitto strato di ragnatele, con una **Prova di Forza (FOR)** o con del fuoco **(Torcia/Calce Picara)** è possibile liberare il passaggio.

Terreno insidioso | Impedimento movimento
Per districarsi nelle ragnatele gli Attori dovranno superare una **prova di Forza (FOR) o Agilitá (AGI)**, altrimenti Movimento **(MOV)** ridotto a **0**.

Una volta districatosi, un Attore non può aggrovigliarsi nuovamente sulla stessa parte di Terreno Insidioso, a discrezione del Regista.

Gli Attori rischiano di cadere nel pozzo cieco subendo **2d4** danno se non eseguono **prove di Mente** per Individuare o **Prove di Agilitá** per schivare.

Atto Terzo | Salone dei Lavacri

Il fetore viziato della morte e della stagnazione vi avvolge, avvolgendo i vostri sensi in un abbraccio oppressivo.
Un sottile sibilo vi sussurra all'orecchio, echeggiando dalle scale logore, parzialmente bloccate da resti scheletrici e dalla resina spessa delle ragnatele gigantesche.

Un'atmosfera carica di tensione vi avvolge come una coltre grigia, mentre la polvere sollevata dalla brezza dirompente dall'entrata si mescola sinistramente con la freddezza dei fili tessuti dalle creature abiette che abitano questo luogo maledetto.

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Notate la presenza di alcuni punti particolarmente danneggiati nella pavimentazione, non lontano da figure che parrebbero essere corpi avvolti dalle ragnatele.**
   Camminare incautamente qui potrebbe non essere la migliore delle trovate.
2. **Sentite dei rumori non meglio identificabili provenire dalla stanza superiore, meglio fare attenzione.**
3. **Quelli che ad un primo sguardo potrebbero sembrare cumuli di oggetti ricoperti da ragnatele in alcune parti della stanza riconoscete adesso essere dei malcapitati birri che che sono entrati nella Torre, ma non ne sono usciti.**
4. **Notate il bagliore fioco di una gemma grezza di Dianzio, oscurato da fitti strati di ragnatele da lungo tempe solidificatesi sul tavolo di pietra sul lato est.**

Piano Primo | Sala delle Offerte

Facendosi strada fra le fitte ragnatele che bloccano la tromba di scale, gli attori accedono al piano superiore, giungendo nella **Sala delle Offerte**, un grande stanzone con una struttura molto simile all'ambiente precedente.

Sul pavimento, luccicanti nel buio si trovano molti piccoli **mucchietti di petecchie**, sparse casualmente insieme a ossa vecchie e lucide, e le onnipresenti fitte ragnatele ovunque.

I ragnetti presenti all'interno della stanza attaccheranno, non appena l'ultimo del gruppo degli attori ha fatto ingresso nella stanza.

Gli Attori rischiano di cadere nel pozzo cieco subendo **2d4** danno se non eseguono **prove di Mente** per Individuare o **Prove di Agilitá** per schivare.

Gli Attori che cadono rientreranno al round successivo utilizzando la propria azione per scattare

Nella stanza sono presenti **2d10 x 10 Petecchie (P)** per ogni Attore al tavolo, da tirare di nascosto dietro allo schermo

Se i personaggi si fermano a raccogliere le monete, perderanno la possibilità di incontrare il personaggio alla stanza successiva, potenzialmente d'aiuto nel combattimento con la Mamma Taranta.

Terreno insidioso | Impedimento movimento
Per districarsi nelle ragnatele gli Attori dovranno superare una **prova di Forza (FOR) o Agilitá (AGI)**, altrimenti Movimento **(MOV)** ridotto a **0**.

Atto Terzo | Sala delle Offerte

Liberati dall'intrico di fitte ragnatele, vi trovate immersi in un ambiente che sembra essere un'oscura eco del precedente, permeato da un'atmosfera ancora più opprimente.

Da una piattaforma di pietra coperta di detriti, che sostituisce le scale, scrutate nell'oscurità il bagliore di monete sparse per terra in diversi punti della stanza, mescolate al pallido splendore delle ossa sparse tra le lunghe ragnatele che avvolgono le pareti e il pavimento.

Nel buio, finalmente identificate la fonte dei sinistri scricchiolii uditi dal piano inferiore: grossi ragni si stanno calando dal soffitto con movimenti silenziosi, dirigendosi con determinazione verso la piattaforma.

Aracnofollia! COMBATTIMENTO

Gli Attori vengono colti di sorpresa dall'attacco, subendo un **Imboscata!** e quindi un **Ciclo di Combattimento gratuito per gli aggressori**.

Si consiglia determinare il numero di ragni che attacano utilizzandone **uno (1) per tipologia per ogni Attore, per un rapporto finale di 1:2**

Prole Strisciante							
FOR **3**	AGI **1**	MEN **1**	CAR **1**	PR **3**	PV **6**	MOV **6**	DA **d4**
attacca in mischia							

Prole Sputacchiante							
FOR **1**	AGI **3**	MEN **1**	CAR **1**	PR **3**	PV **6**	MOV **6**	DA **d4**
attacca a distanza							

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Notate che nella stanza sembrano essere presenti voragini nella pavimentazione, meglio stare attenti**

2. **Inizialmente passato come inosservato, notate che una delle quattro pareti parrebbe essere crollata e successivamente riempita di grandi ragnatele calcificate.**
   Con un po' di sforzo o un minimo di ingegno, si potrebbe aprire un varco...

3. **Sentite dei rumori provenire dalle pareti intorno a voi: qualcosa si sta muovendo vicino ad esse.**

4. **Notate che oltre al gran numero di petecchie, alcune di conio imperiale, apparentemente sparse in maniera casuale sul terreno della stanza, in mezzo alle fitte ragnatele sono presenti anche dei frammenti di uova di dimensioni ragguardevoli.**

Piano Primo | Il Vivaio | Stanza Segreta

Gli attori trovano l'accesso al **Vivaio della Prole** di Mamma Taranta, appeso **pendente al lato Est della Torre**.

L'ambiente è composto da un bulbo cavo di ragnatele calcificate che contiene un grande numero di uova non ancora schiuse, e i resti delle ossa dei molteplici sfortunati Picari che hanno provato in precedenza ad esplorare o addirittura liberare la Torre.

Al centro della stanza si trova uno vecchio zaino appartenente ad uno dei malcapitati, che **all'interno contiene una giara di Calce Picara** (equivalente ad una unitá di calce per Attore) **e delle Fialette d'Acqua leggermente evaporate come accelerante**, essa può essere usata per abbattere il nido dandogli fuoco (e i**nterrompendo le mandate di Prole Agguerrita** che si aggirano per la Torre), o contro **Mamma Taranta.**

L'ingresso alla stanza è ostruito da un fitto strato di ragnatele, con una **Prova di Forza (FOR)** o con del fuoco **(Torcia/Calce Picara)** è possibile liberare il passaggio.

Terreno insidioso | Impedimento movimento
Per districarsi nelle ragnatele gli Attori dovranno superare una **prova di Forza (FOR) o Agilitá (AGI)**, altrimenti Movimento **(MOV)** ridotto a **0**.

Una volta districatosi, un Attore non può aggrovigliarsi nuovamente sulla stessa parte di Terreno Insidioso, a discrezione del Regista.

Intermezzo | Il Vivaio | Stanza Segreta

Vi trovate dentro ad un sovraffollato nido, cosparso di ossa e sacche di uova incrostate da ragnatele in un surreale e assordante silenzio che sa di stantio e morte.

Potete solo immaginare quanti Picari proprio come voi abbiano incontrato una prematura fine qui dentro, per fama o desiderio di libertá.
La calma é virtú dei forti, ma la fretta lo é dei vivi!

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Notate vicino alle pareti ricoperte di ragnatele calcificate alcuni segni di bruciature: qualcuno ha tentato prima di voi di liberarsi di questo luogo abominevole.**

2. **Non percepite movimento, ma notate in mezzo al cumulo di ossa al centro un vecchio zaino di cuoio**
3. **Dentro allo zaino un grosso otre di Calce Picara, che nonostante la vecchiaia sembra essere ancora in buone condizioni, accompagnata da una serie di fialette di vetro piene d'acqua evaporata per metà**
4. **La stanza ondeggia e trema ad ogni movimento: basterebbe un minimo sforzo per farla andare giù**

Piano Secondo | Laboratorio Alchemico

Gli Attori si trovano nel **Laboratorio Alchemico**, dove la struttura della torre cambia: la scala centrale si interrompe, e la stanza possiede invece balconate che danno all'esterno da tutti i lati, eccezion fatta per il lato Est, dove una pesante porta di pietra bloccata impedisce l'avanzata verso il piano superiore attraverso una piccola rampa di scale.

Dentro alla stanza gli Attori hanno diritto a tirare un d2 a testa se si mettono a frugare fra gli intrugli vecchi.

Un risultato di uno **(1)** significa che il personaggio è riuscito a trovare qualcosa di utilizzabile, un risultato di due **(2)** significa che ha trovato solo vecchiume andato in malora.

Per determinare la tipologia di **Intruglio**, lancia un **d6** sulla relativa tavola presente nel **Manuale dell'Attore**.
Ogni intruglio ottenuto con tale metodo avrà **Dado Arma (DA) d4**.

Nella stanza è intrappolato "**Eufrasio l'Apripista**" esploratore e speleologo professionista locale (non che aspirante arcanista) assoldato dai primali, che a differenza dei suoi compagni è riuscito ad avanzare nella torre solo per poi f**inire intrappolato nella tela della Mamma Ragno**, dove adesso attende il suo destino terrorizzato.

Superando una **Prova su Carisma (CAR)**, Eufrasio acconsentirà ad aiutare i personaggi a compiere la loro missione in cambio di una scorta.

Se i personaggi si saranno fermati a raccogliere le monete, avranno perso la possibilità di incontrare Eufasio, poichè egli sarà già stato prelevato per essere divorato dalla Sciagura.

Terreno insidioso | Impedimento movimento
Per districarsi nelle ragnatele gli Attori dovranno superare una **prova di Forza (FOR) o Agilitá (AGI)**, altrimenti Movimento **(MOV)** ridotto a **0**.

Una volta districatosi, un Attore non può aggrovigliarsi nuovamente sulla stessa parte di Terreno Insidioso, a discrezione del Regista.

I personaggi dovranno superare una **Prova su Forza (FOR)** per aprire il pesante portone di pietra che occlude la tromba di scale esterna che porta al piano superiore.

Atto Terzo | Laboratorio Alchemico

Dopo l'ennesimo strato di fitte ragnatele, si apre davanti a voi una stanza considerevolmente più piccola della precedente, dove la scala principale non sembra proseguire.

L'odore acre della decomposizione e le onnipresenti ragnatele si mescolano alle esalazioni di antichi intrugli ancora presenti sulle pesanti scaffalature di pietra.

SE GLI ATTORI NON HANNO RACCOLTO LE PETECCHIE

Sentite inoltre dei rumori leggeri ed ovattati, come se qualcuno o qualcosa vi stesse facendo segno di prestare attenzione dall'angolo sud-ovest della stanza.

Avvicinandovi vedete un bozzo di ragnatele dalla figura umana che sembra muoversi dimenandosi rivelandosi a tutti gli effetti la fonte del rumore

Rivelazioni & Conferme (d4)

1. **Dalle balconate laterali osservate i fitti strati di ragnatele che ammantano all'esterno i balconi gemelli corrispondenti al piano superiore.**

2. **Riuscite ad intravedere di sfuggita una enorme zampa di ragno che lentamente rientra nell'interno della cima della torre.**

3. **La struttura sembra svilupparsi ulteriormente in alto e notate che l'accesso vi è precluso da una pesante porta di pietra che sostituisce il balcone sul lato est.**

4. **Nonostante i fitti strati di ragnatele che ammantano ogni superficie della stanza oscurino la visuale, notate che alcuni degli intrugli presenti sugli scaffali sembrano essere ancora utilizzabili.**

Incontri Improbabili

Eufasio l'Apripista (Aspirante Alchimista)				
FOR **4**	AGI **4**	MEN **2**	CAR **2**	**Calce Picara x3 (d6)** | Intruglio
PR **3**	PV **20**	MOV **8**	d(X) **d2**	**Coltellaccio (d4)** | Mischia

Piano Terzo | Sala della Memoria

Superata la pesante porta di pietra bloccata, gli attori si trovano al cospetto di una stanza relativamente più sgombra e leggermente piú illuminata delle altre, la **Sala della Memoria**.

Nella stanza non è presente mobilio di sorta o decorazioni fatta eccezione per il grandissimo numero di candele, spente posizionate sul pavimento e il grande altare centrale, dal quale si sviluppano su ogni lato cardinale delle superfici in pietra sulle quali riposano ordinatamente delle **daghe infuse di Dianzio**.

Al centro dell'altare stesso sembra essere posizionato un monolito di pietra con inciso il testamento primale.

Il monolito ha alla base una ciotola di offerte piena di pezzi di Dianzio grezzo, **tramite il quale Mamma Taranta nutre la propria innaturale e abominevole crescita**.

Il monolito e le daghe sono esposte a differenza del resto della stanza coperta da ragnatele fresche e calcificate.

Sugli altari sono posizionate quattro daghe cerimoniali, infuse di Dianzio. Esse sono armi **d4** con dei poteri speciali: un **Successo Critico triplica il danno**, mentre un **Fallimento Critico comporta 4 danni automatici inferti all'utilizzatore** oltre ad effetto dello **Smacco (Imprevisti!)**

Mamma Taranta rimane nascosta, attacca party discendendo dal soffitto solo **quando qualcuno arriva ad essere adiacente alla stele**.

Climax | Sala della Memoria

Le scale terminano bruscamente su una piattaforma dove una massiccia porta di pietra, simile alla precedente, giace immobile, evidentemente bloccata da un tempo immemorabile, a giudicare dagli spessi strati di polvere che la ricoprono.

La porta non sembra chiusa, a differenza di quella precedente, e spalancandola vi si rivela un ambiente che replica fedelmente in dimensioni e struttura il piano sottostante.

Tuttavia, dove al piano inferiore si ergeva la parte finale della scala a chiocciola, qui giacciono solenni quattro piccoli altari connessi a un più grande altare centrale.

Sopra di esso, un piccolo monolito con incisioni svetta in una ciotola colma di grezzi gioielli di Dianzio, offerte mute a chissà quale divinità oscura. Sugli altari, quattro daghe infuse di una magica pietra pulsano debolmente di luce propria.

La stanza, avvolta da candele ormai spente da tempo, vede pareti e pavimenti ricoperti da fitte ragnatele, intrise di candide ossa ingiallite.

Mentre vi avvicinate agli altari, percepite un movimento nell'aria. Qualcosa di imponente sta scendendo dall'oscurità del soffitto, dirigendosi implacabile verso di voi dalla sinistra della tetra soffitta.

Mamma Taranta | Sciagura

COMBATTIMENTO

Una sciagura di enormi dimensioni si avvicina agli Attori con intenti tutt'altro che amichevoli.

I danni inflitti a Mamma Taranta tramite l'utilizzo di Fuoco o Calce Picara vengono immediatamente raddoppiati.

Mamma Taranta (Sciagura)				
FOR **6**	AGI **6**	MEN **2**	CAR **2**	**Tocco Letale:** Un Successo Critico non raddoppia il danno ma impone la condizione di Avvelenato (d4)
PR **5**	PV **30**	MOV **10**	DA **d6**	

Chi cerca trova (d4)

1. **Quattro Daghe infuse di Dianzio (d4 leggendario)**
2. **Stele Primale Testamentale**
3. **Diversi frammenti di Dianzio non lavorato**
4. **Un piccolo forziere contenente 3d10 Petecchie (P)**

Ospiti Indesiderati

Perchè non rendere l'esperienza ancora più interessante?

Gli **Ospiti Indesiderati** sono la **Prole Agguerrita di Mamma Taranta**.
Si muovono sempre in **gruppi di tre (3),** e continuano ad essere sempre presenti nella **Torre Primale fino a quando Il Vivaio non sarà distrutto**.

Gli **Ospiti Indesiderati** attaccano da entrambe le stanze adiacenti a quella dove si trovano gli Attori (quando possibile), palesandosi attraverso buchi nei muri e intercapedini.

Quando gli attori passano da uno all' altro degli ambienti interni alla Torre Primale, lancia un **d6 per vedere in quale stanza si trovano gli Ospiti Indesiderati**:

1. **Salone dei Lavacri (Piano Terra)**
2. **Sala delle Offerte (Piano Primo)**
3. **Laboratorio Alchemico (Piano Secondo)**
4. **Sala della Memoria (Piano Terzo)**
5. **Il Vivaio (Piano Primo | Stanza Segreta)**
6. **Imboscata!**

Prole Agguerrita (x3)							
FOR **3**	AGI **3**	MEN **1**	CAR **1**	PR **2**	PV **8**	MOV **6**	DA **d4**

Il Gran Finale!

Con il Testamento tra le mani e la promessa di un futuro pieno di ricchezze e lussi vi dirigete all'accampamento, dove ad attendervi c'è un'aria di gioia, festa e speranza.

Guendalina, forse per la prima volta sorridente in vita sua, vi fissa con occhi pregni di lacrime:

GUENDALINA
"In alto i boccali e i cuori per gli emissari della Madre!"

Per un piccolo attimo il rumore dei fiumi di cervogia scolati in vostro onore divenne un tutt'uno col lontano Rio Mastro

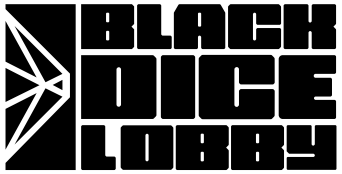
GUENDALINA
"Ci hanno sempre insegnato che la Madre ricompensa sempre chi ripone la più cieca fede nella sua benevolenza.
E bene, questo semplice e potente dettame è stato spesso croce e dolore della mia esistenza.
Fino ad ora.

Siete giunti qui forestieri, miscredenti e malvoluti.
Siete ora parte della nostra comunità, e con cio vi privo del titolo di forestieri.
Siete amici fidati e compagni di bevute che racconterò per sempre, e con ciò vi privo del titolo di malvoluti.

Mi volete concedere l'onore di privarvi, qui davanti ai picari a cui avete donato speranza, del titolo di miscredenti, rendendovi ufficialmente Cultisti Primali, per servire ed essere serviti dalla Madre?"

FINE...?

Un Morto a Lodossola
Una Tragicomica Avventura Picara



Picaria:An Old New World

Copyright 2023 ©
All right reserved

www.blackdicelobby.com