



L Fardello di San Guinario

Se i Giocatori hanno affrontato l'Avventura Iniziale - Grosso guaio al Sorcio Secco - possono giocare questa Avventura come fosse il normale proseguimento dell'altra. Dopo la baraonda creata al Sorcio Secco, il gruppo lascia Skalogna, in cerca del prezioso sottratto al Duca, nella speranza di ottenere il lasciapassare per la Grande Baldoria.

In caso contrario, tu, come Narratore, devi aggiornarli su quanto avvenuto alla locanda, mettendoli a conoscenza che il Duca ha inviato un messo a Malasorte, con la promessa di un lasciapassare per la Grande Baldoria per chiunque riesca a riportargli indietro il prezioso scomparso dalla sala del tesoro ducale. Sarà compito del Narratore trovare il modo di inserire, in questa Avventura, quanto avvenuto la sera prima alla locanda, rendendo noto (anche tramite PNG improvvisati al momento) il contenuto dell'editto e dell'indovinello enunciato dal messo (vedi appendice alla fine di questo file per i suggerimenti).

Tieni in considerazione che le informazioni segrete, che i Giocatori avrebbero potuto ottenere assecondando i Personaggi alla Locanda, saranno loro precluse, quindi scegli con cura cosa rivelargli.

Struttura dell'Avventura

L'Avventura si sviluppa in 3 Atti, suddivisi in Scene. In ciascuna Scena, troverai delle descrizioni utili per far proseguire la storia. Inoltre, troverai dei consigli legati alla Difficoltà delle Prove, all'inserimento delle Divinità e colpi di scena, oltre che a una sezione dedicata ai Personaggi che il gruppo potrebbe incontrare nel corso dell'Avventura e alle Difficoltà loro associate.

Riassumendo:

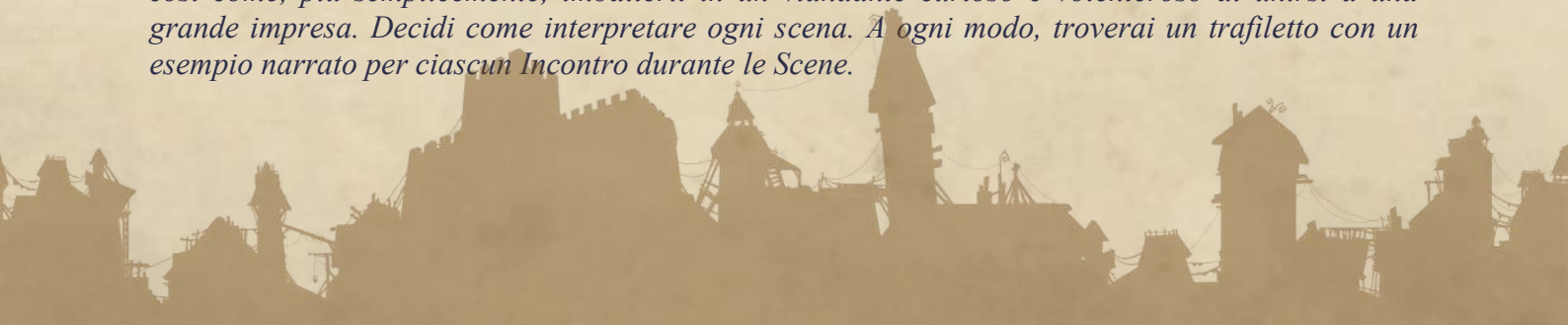
- Atti e Scene
- Difficoltà delle Prove
- PNG e Incontri

Questa Avventura è comunque solo una linea guida. Puoi liberamente usare questi consigli e suggerimenti o, se preferisci, farne a meno. Utilizza tutto come un filo rosso che ti permette di organizzare mentalmente lo sviluppo dell'Avventura, con la completa libertà di modificare, interpretare e alterarne il percorso, anche e soprattutto in base a ciò che i Giocatori decideranno di fare.

Unici punti fissi consigliati sono gli indizi e i suggerimenti utili per ottenere il Fardello di San Guinario. Se i Giocatori vogliono percorrere una strada diversa, puoi sempre decidere di assecondarli, stabilendo cosa inserire e dove, tenendo sempre presente che la bussola dell'Avventura punta verso Suoratua!

NOTA IMPORTANTE: Anche in questo documento, come per l'Avventura del Sorcio Secco, ciò che è scritto in *corsivo* è strettamente riservato a te, Narratore. Quindi assicurati che nessuno sbirci!

INCONTRI: quando ti verrà segnalato un Incontro, decidi liberamente se questo debba essere un incontro o uno scontro. Potresti dover aiutare un villico accerchiato dai pellicani della prateria, così come, più semplicemente, imbatterti in un viandante curioso e volenteroso di unirsi a una grande impresa. Decidi come interpretare ogni scena. A ogni modo, troverai un trafiletto con un esempio narrato per ciascun Incontro durante le Scene.



IMPORTANTE: per questa Avventura, quando i Giocatori comporranno le loro Cricche, ti consigliamo di escludere tutte le Carte dei Personaggi elencati nel Capitolo 3 – Tabella dei PNG. Nel caso in cui non si voglia applicare questa limitazione nella scelta iniziale della composizione delle cricche, ti verrà suggerito con quali alternative sostituire quei PNG che sono già impegnati nelle Cricche.

Capitolo 1: Atti e Scene

Dove eravamo rimasti

La Marmaglia si allontana dalla Locanda del Sorcio Secco, dopo essere sopravvissuta alla più grande rissa di cui Malasorte abbia memoria.

Vagate sovrappensiero per vicolo della Micragna, riflettendo sulla vita e sulle sue implicazioni, quando vi ritrovate sulle antiche pietre del ponte dei Desideri Infranti. Sotto di voi scorre pigro il Limaccioso: il fiume che divide Skalogna in due. Un vecchio adagio narra che il fiume non sia altro che un cimitero liquido, un feretro umido sotto il quale nascondere le moltitudini di vittime di omicidi, suicidi o semplici incidenti domestici. In alcune giornate, particolarmente ispirate, si può quasi passeggiare sulla superficie delle acque, saltellando da corpo a corpo senza neanche il rischio di bagnarsi gli stivali.

Finalmente passate sotto la porta d'ingresso per la città e abbandonate Skalogna, con l'auspicio di farvi ritorno più in fretta possibile, più ricchi, ma soprattutto vivi.

Il gruppo può consultarsi per scegliere la via da prendere e la destinazione che crede più idonea, cercando di ricordare l'indovinello del messo e i consigli ricevuti alla Locanda (nel caso avesse completato l'Avventura introduttiva). Assisti al processo decisionale, arricchendo la scena di descrizioni. Nel caso tu voglia inserire qualche elemento nuovo (come per esempio un briccone che segue il gruppo con fare losco, piuttosto che un drappello della Milizia a caccia di manigoldi dalle brutte intenzioni o, ancora, qualche mostruosità sbucata da chi sa dove), scegli bene il momento in cui inserirlo, valutando quanta importanza dare a quell'elemento nella storia. Fargli percepire una presenza nascosta tra le ombre, ad esempio, potrebbe portare a mille interrogativi all'interno delle Cricche, dando spunto per le sessioni a seguire.

*Una volta che il gruppo avrà preso la sua decisione, lasciali liberi di scegliere se iniziare subito il viaggio, esaurendo in tal modo il racconto di Skalogna. Da quel momento, avrà inizio il **Primo Atto**.*

Da qui in avanti ti saranno concesse solo descrizioni introduttive e consigli tecnici. Per questa volta, lascerò che sia la tua inventiva a farla da padrona.



PRIMO ATTO

1. Sentieri per Skabbia

Lungo il Limaccioso

Il Limaccioso scorre lento, trascinandosi dietro segreti sepolti sotto le sue acque scure e maleodoranti. Un sentiero si districa lungo l'argine del fiume come una serpe immobile al sole, sinuosa e all'apparenza placida, ma non per questo meno pericolosa. Un cammino polveroso costellato di sassi e radici sporgenti.

Incontro: *Il Sergente a capo di una pattuglia. Molto, fin troppo, premuroso.*

Che impressione hanno del Limaccioso?

Come reagiscono alla vista degli ampi spazi fuori Skalogna?

Quali elementi puoi inserire che attirino la loro attenzione e tratteggino meglio il paesaggio?

Il Sergente e la pattuglia cosa destano nei Giocatori?

Il Sergente è sospettoso o è solo incuriosito da quell'allegria brigata che se ne va per il fiume?

La via per le campagne

La strada si inoltra tra terreni coltivati che si estendono a perdita d'occhio. Un refole di vento accarezza le spighe dorate, facendole ondeggiare come un mare calmo. Il frinire delle cicale vi accompagna in questo toccante momento di calma. Anche sé, è risaputo, la calma è la virtù dei morti.

Che minacce si nascondono nelle bucoliche atmosfere della campagna fuori Skalogna?

Ci sono catapecchie o fattorie con fumo che esce dai comignoli?

Contadini troppo gelosi dei loro campi?

Animali molesti?

Viandanti curiosi?

O forse qualche Cacciatorvo vagabondo, per l'appunto, a caccia?

O, perché no, Vaniglio! Il Catafalconiere di corte (leggi sotto)?

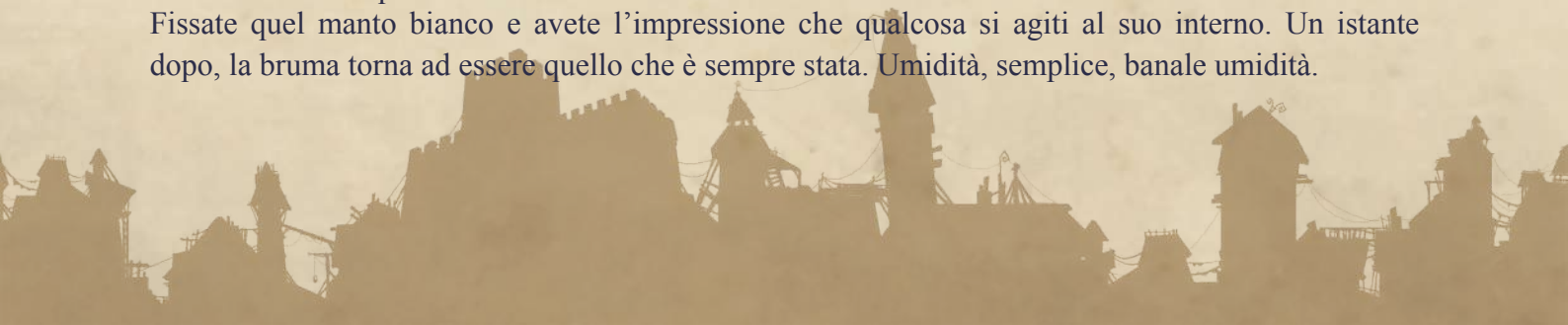
Incontro: *le Cricche potrebbero notare una totale assenza di rumori. Un silenzio anomalo che, improvvisamente, cala sulla campagna. Se qualcuno lo nota dopo aver superato una Prova, o semplicemente perché l'hai raccontato tu, puoi fargli notare che il cielo è oscurato da un'ombra gigantesca. Un grande uccello, un Catafalco per l'esattezza, gira in cerchio sulle loro teste.*

Scegli tu come gestire la cosa. Potresti, ad esempio, fargli incontrare Vaniglio, il Catafalconiere di corte, alle prese con una aberrazione che si è spinta troppo al di là di Malerba. Se lo aiutano, il Catafalconiere si offrirà di unirsi a una Cricca. In tal caso, esegui la Prova di Reclutamento come da Manuale.

La brughiera

Una fitta coltre lattiginosa si alza dal terreno umido, vorticando in ampie volute. Un minaccioso velo attraverso il quale tutto è celato.

Fissate quel manto bianco e avete l'impressione che qualcosa si agiti al suo interno. Un istante dopo, la bruma torna ad essere quello che è sempre stata. Umidità, semplice, banale umidità.



*Nebbia e improvviso calare di una atmosfera tetra.
Reazioni, tensioni, paure?
Se qualche Personaggio fa un passo falso non esitare a punirlo.*

Incontro: *Origine della nebbia è la Bimba Vudù che, fedele alla sua indole introversa e riservata, tende a voler passare inosservata. Se verrà affrontata con calma e pazienza, i Giocatori si renderanno conto che non è una minaccia. Toccando le giuste note e usando le giuste argomentazioni, possono ottenere una Prova di Reclutamento, come da Manuale. Se invece saranno sgarbati, o la spaventeranno, avranno a che fare con uno dei peggiori incubi che mente umana possa partorire. Il Menagramo delle Brughiere, la Bimba Vudù, è pericolosa quanto spaventosa. Tuttavia, scapperà appena possibile.*

2. Skabbia

Giungete infine alle porte di una cittadina; anche se una manciata di mattoni, travi di legno e paglia buttati a casaccio, rendono meglio l'idea. Una palizzata, alta il doppio di un uomo adulto, si erge a protezione dei cittadini che, con tanto sprezzo del pericolo, hanno scelto le pendici dei Monti Cresta del Drago come casa.

«Skabbia» esclama il Capro. «Ultima città accogliente prima dei territori dei Mangianotte. Anche se Skabbia è accogliente nella stessa frase stona un tantinello, non vi pare?»

*Cosa fanno non appena varcato l'ingresso della cittadina?
Cosa cercano?
Rendi viva la cittadina e incuriosiscili con dettagli, abitanti e animali locali.*

Campo del cordoglio

La piazza è lastricata di ciottoli sconnessi ed è circondata da edifici che sembrano dover cedere da un momento all'altro alla forza di gravità. Le facciate fatiscenti, dai colori sbiaditi e dagli intonaci scrostati, danno il senso dell'afflizione che sembra regnare su tutta Skabbia.

Al centro della piazza, un solido basamento di marmo bianco fa bella mostra di sé. Solitario simulacro di numi troppo esigenti.

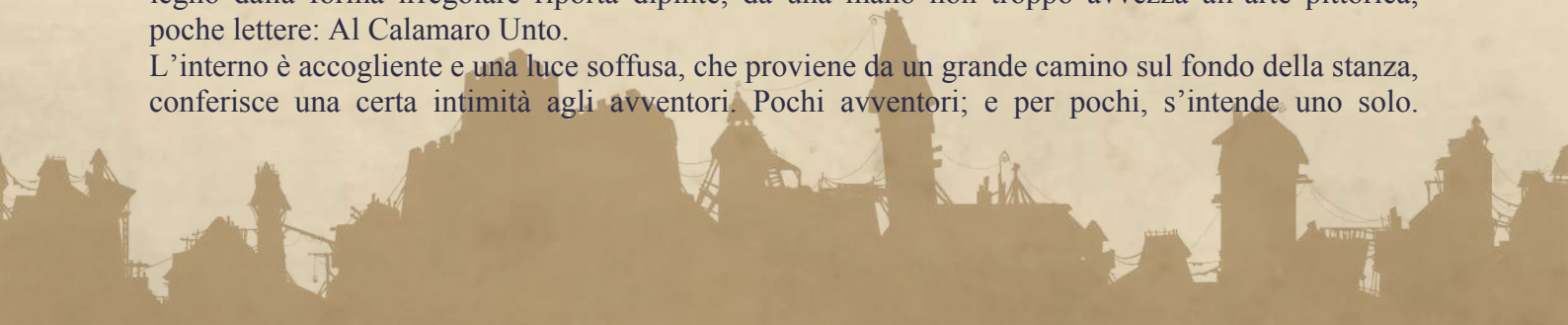
«Suggestivo, non trovate?» dice il Capro. «Il Sacro Credo Invisibile in tutto il suo magnifico splendore.» Poi, pare rendersi conto della vostra indecisione. «Il Sacro Credo Invisibile... Invisibile, capite? Bah, lasciate perdere.»

*Sorge qualche dubbio sul Sacro Credo Invisibile?
Nascono dissidi etici o religiosi fra le Cricche?
Campo del Cordoglio? Cosa avrà suggerito quel nome agli abitanti?
C'è qualcosa che fa intuire cosa sia successo?*

Locanda del Calamaro Unto

Vi ritrovate davanti a una porta, dipinta di un allegro color verde acido. Sopra la porta un'insegna di legno dalla forma irregolare riporta dipinte, da una mano non troppo avvezzata all'arte pittorica, poche lettere: Al Calamaro Unto.

L'interno è accogliente e una luce soffusa, che proviene da un grande camino sul fondo della stanza, conferisce una certa intimità agli avventori. Pochi avventori; e per pochi, s'intende uno solo.



L'altro, quel grosso omone che se ne sta impalato dietro il bancone, supponete abbia tutta l'aria di essere l'oste.

*Che impressioni hanno della locanda? Rumori, odori, qualcosa fuori posto?
Cosa offre il menù?
Arrivano altri avventori?*

Incontro Speciale: Andrej Periboskij è uno dei Cacciatorvi più famosi del ducato ed è anche l'unico avventore della taverna. È coperto di stracci e pellicce e se ne sta in un angolo a bere Vilvino.

Se qualcuno dei Giocatori decide di tenergli testa in fatto di bevute, esegui una Prova Speciale: Scegli una Prova dal Manuale del Gioco da Tavolo, oppure fai eseguire una Prova Semplice con Avversità 5 più il Porco Florido. L'unica carta Successo che i Giocatori possono mettere nel Mazzo della Prova è quella di Andrej, a indicare la difficoltà di batterlo in una gara di bevute.

Se hanno successo nella Prova, Andrej potrebbe fargli dono di un oggetto che avrà la funzione di lasciapassare per il cancello principale del monastero di Suoratua.

NOTA: se la Carta di Andrej è già in una Cricca, usa un qualsiasi altro Personaggio dei Cacciatorvi al suo posto.

3. La chiesa di Santa Pulcheria

La chiesa è stata costruita con blocchi di pietra grezza, ormai erosi dal tempo. Il tetto, ricoperto di lastre di ardesia scura, protegge l'interno modesto ma accogliente.

Santa Pulcheria è dominata da un'unica navata. Le pareti sono spoglie, illuminate solo da qualche candela votiva che brucia in nicchie di pietra. Questo, a bene vedere, la dice lunga sull'indigenza, o magari sulla taccagneria, dei fedeli.

Amplifica a tuo piacere la descrizione della Chiesa, aggiungendo dettagli.

Ci sono fedeli in preghiera?

Qualcuno che cerca espiazione in un confessionale?

Incontri: Il Sacrestano. Un uomo, vestito di una tonaca troppo larga per il suo fisico da domatore di pulci, vi accoglie all'ingresso della chiesa. I capelli sono rasati sulla sommità del cranio, con un'aureola di peli ribelli che sembrano voler fuggire al giudizio degli dei. Vi scruta da sotto le sopracciglia cespugliose, strizza due occhi indagatori e si segna il petto con il Sacro Segno Invisibile. Se i Giocatori hanno ricevuto l'informazione da Blatta al Sorcio Secco, il Sacrestano gli rivelerà qualcosa di più sul fardello di San Guinario, una volta soddisfatte le sue condizioni.

Indizio: Un anello magico di incredibile potere. **Condizioni:** Il Sacrestano impone al gruppo di trovare il modo di convincere i cittadini a frequentare di più la chiesa e votarsi a Santa Pulcheria. **L'alternativa,** è provare a raggirarlo o manipolarlo per ottenere le informazioni. Vedi Capitolo 3 – Incontri.



SECONDO ATTO

4. Per i monti verso Suoratua

La Marmaglia lascia Skabbia per dirigersi verso il suo obiettivo: Suoratua. La cittadina ora è un puntolino lontano e l'imponente catena montuosa si staglia davanti al gruppo.

AspraRupe

Ben presto la strada si trasforma in un disagiata sentiero che si inerpica attraverso una fenditura tra le rocce. Vi inerpicate su colline scoscese e brulle con pericolosi calanchi nei quali è fin troppo facile ruzzolare. Come al solito, l'unico a suo agio su quel terreno impervio è il Capro. Le sue corte zampe si adattano alla perfezione a quell'ambiente inospitale.

Cosa fanno? Come si comportano? Qualcuno si lamenta o arranca più del dovuto? È il caso di sottoporli a una Prova? O a un Incontro a Sorpresa? O, magari, lasciarli solo cuocere nel loro brodo. A te la scelta.

VesproBrullo

Seguite il sentiero che sale verso VesproBrullo, immergendovi nel sottobosco. Un tappeto di aghi di pino e foglie secche traccia il sentiero e, complice il profumo della resina, della terra bagnata e del muschio, il morale del gruppo vira verso un cauto buon umore. Piccoli animali notturni si affacciano dagli arbusti, incuriositi dalla vostra combriccola male in arnese.

***Incontri:** Berretti Rossi. Potrebbero attaccare il gruppo, cogliendolo di sorpresa in un momento di riposo. Vedi tabella dei PNG al Capitolo 3. Se risparmiato, per compassione o per scelta, un Berretto Rosso potrebbe volersi unire alla Marmaglia.*

5. I sentieri di Picco di Frassino

Davanti al gruppetto si aprono due sentieri all'apparenza simili nel loro incedere verso l'alto. «Chinamesto» inizia il Capro, indicando col muso il percorso alla vostra destra. «Il sentiero del penitente. Un percorso fatto di dolore e pentimento, per chi voglia espiare le proprie colpe e ottenere l'approvazione del Sacro Credo. Oppure, Tergaleste. Il sentiero del peccatore. Per chi va di fretta e se ne infischia del consenso degli dei. A voi la scelta!»

Chinamesto

Chinamesto, il sentiero del penitente, s'inerpica su per il picco in una serie di tornanti di cui non si riesce a intravedere la fine. La roccia è viscosa e il terreno friabile. I piedi perdono il contatto con il terreno troppo spesso e il rischio di precipitare si fa pericolosamente serio.

Sfaccinata: sgobbare sui tornanti del Chinamesto costa, a tutte le Cricche, una Prova Semplice o, a loro discrezione, una Marmaglia. Avversità 4 più il Toro Possente, il Corvo Inviso e la Gatta Maliarda. In questa situazione precaria, qualche Personaggio potrebbe uscire di scena persino in

una Prova Semplice, ma se falliscono la Marmaglia il percorso crolla e il gruppo è costretto a ripiegare sul Tergaleste.

(Se i Giocatori hanno convinto Farlocchio a rivelargli l'entrata segreta al Monastero, sapranno dove cercare. Un sentiero seminasco, scavato nella roccia. Quelle che sembrano scale intagliate nella pietra si inerpicano fino alle mura del convento. Altrimenti, raggiungono la fine del sentiero.)

Tergaleste

Tergaleste, il sentiero del peccatore, è davvero per chi ha fretta di incontrare il Sacro Credo Invisibile. Nel vero senso della parola. Un percorso in salita che costeggia il fianco della montagna, srotolandosi in numerosi tornanti. Una passeggiata piacevole e salutare, se non fosse per quei lugubri simulacri che punteggiano il costone roccioso. Ossa deformi, sbiancate dal sole, impilate come sculture funebri a memoria, o monito, di antiche gesta eroiche.

«La via Tortuossa» spiega il Capro. «Ricovero delle spoglie di mille e un nemico dei Cacciatorvi.»

Il Tergaleste non presenta pericoli naturali ma, per via della sua nomea, è pieno di viandanti, alcuni dei quali pericolosi. Uno in particolare, un penitente dall'aria losca, è un loro contendente alla ricerca del Fardello di San Guinario. Potrebbe essere una Personaggio che hai già introdotto nell'Avventura e fatto incontrare loro in precedenza, o uno inventato sul momento.

Prova Speciale: Il gruppo cerca di ostacolare in ogni modo il penitente. Prova Semplice con Avversità 5 più il Toro Possente e il Corvo Inviso.

Se la Prova è superata: Ottengono il suo zaino, 2 Zecchinelle e una pergamena con il sigillo del Duca. È un ordine di rilascio per un prigioniero e consente un insperato accesso alle Segrete. Se la Prova è fallita: Il contendente li lascia lividi a leccarsi le ferite e svanisce per i tornanti. Ora è un passo avanti a loro. Li rincontrerà? Soffierà loro il prezioso Fardello?

6. Entrata segreta per Suoratua

Giunti alle mura, ben nascosta ai vostri occhi da cespugli e rocce, ma ben percepibile dal vostro naso, c'è una grata arrugginita di forma circolare. Più che un ingresso vero e proprio sembra uno scolo per le acque piovane o forse, cosa ancora più sinistra, per i liquami e rifiuti organici. L'odore nauseabondo, che s'innalza dal terreno circostante, la dice lunga sull'utilizzo di quel condotto. L'interno del cunicolo è abbastanza largo da poterci camminare curvi. L'odore, se possibile, è ancora più pungente di quello che si respirava fuori. Vi trascinate tra le ragnatele in quella guazza schiumosa che vi scorre sotto gli stivali, finché non giungete a un bivio.

Dove vuoi farli sbucare? Nel pozzo del chiostro? Nelle latrine? In una cella nelle segrete? Nelle cucine? A te la scelta!

Incontri: *libertà assoluta al Narratore! (Raccontaci cosa ha partorito la tua inventiva a info@dracomaca.com o posta un'immagine/storia su instagram col tag @Dracomaca).*
Ma se proprio vuoi la pappa pronta...

Il Bivio è un'incognita, la dritta di Farlocchio non ne faceva menzione. Non resta che affidarsi all'istinto o al naso. Con una Prova ad Avversità 5 più Porco il Florido, il Corvo Inviso e il Toro

Possente, a prescindere che sia Semplice o Marmaglia, possono intuire che c'è una strada "perigliosa ma diretta" a destra e una "lenta e più accogliente" a sinistra.

La strada a sinistra: Il gruppo è costretto a evitare i liquami che inondano il cunicolo con immonde scariche improvvise. Qualcuno là sopra deve aver tirato lo sciacquone. Inoltre, come se la melma puzzolente non bastasse, gli si parano davanti innominabili orrori, come gli Scemomorfi, o le Amebe dei liquami, financo Ratti marrani o, peggio... Paolo! Il cunicolo, infine, conduce le Cricche a una grata che si apre direttamente nel Sanatorium.

Prove ad Avversità 3 più il Porco Florido o il Toro Possente.

La strada a destra: Il tunnel, fino a quel momento abbastanza agevole, diventa uno scivolo ripidissimo che trascina le Cricche in una pozza di liquami. Si tratta di un bacino di raccolta. In quella gora puzzolente, abita la Bestia Invereconda: un Alligatore di immani dimensioni. Inoltre, in qualunque momento, lo scarico potrebbe aprirsi, trascinando a valle, in una cascata d'acqua maleodorante, alcuni membri delle Cricche.

Incontri: *L'Alligatore e altre amenità che si aggirano per i cunicoli. Sentiti libero di inserire mostri e creature di tua invenzione.*

Avveristà 5 più il Porco Florido, il Corvo Inviso e il Toro Possente. Se il gruppo sopravvive, ispezionando la cisterna, trova una grata mezza sommersa e arrugginita. Se scardinata o forzata, conduce direttamente in un corridoio delle segrete di Suoratua.



TERZO ATTO

7. Fine dei due sentieri ed entrata del monastero

NOTA: da utilizzare solo se le Cricche non hanno usato l'entrata segreta al Monastero che, in quanto segreta, non è detto che conoscano.

Voltato l'ennesimo tornante, vi ritrovate davanti a quello che, a tutti gli effetti, sembra un posto di blocco, dove alcuni pellegrini sostano in attesa del loro turno. Due esseri, a cui non riuscite a dare una connotazione precisa, non essendo in grado di inserirli in nessuna delle razze che popolano Tristerra, sono intenti a scrutare con attenzione i forestieri che, uno alla volta, passano dall'antico portone del monastero. In mano tengono strette due scuri dall'aspetto poco rassicurante.

***Incontri:** Due Novizie di guardia all'ingresso. Se, nell'Avventura Grosso Guaio al Sorcio Secco, uno dei Giocatori ha ricevuto da Andrej Periboskij il lasciapassare, potrà evitare la trafila ed entrare nel monastero sotto l'occhio vigile delle Novizie. Altrimenti le cose si fanno un tantinello più complesse. Il gruppo dovrà escogitare un modo per convincere le Novizie a farlo entrare.*

A ogni modo, anche con il lasciapassare di Andrej, le Novizie tenderanno a non fidarsi troppo del gruppo e terranno gli occhi ben aperti, seguendoli a ogni passo. (Vedi Capitolo 3 – Incontri).

Combattere per aprirsi un varco per Suoratua non è un'opzione. A meno che non si voglia incontrare i propri avi in fretta e in maniera alquanto dolorosa. Se lo fanno, l'intera curia del Sacro Credo si metterà a caccia delle Cricche.

NOTA: se le Novizie sono già in una Cricca, scegli un altro Personaggio dei Cacciatorvi da posizionare all'ingresso. Ti suggerisco il Predicatore (vedi Capitolo 3 - PNG).

8. Interno monastero

Il cortile interno

È un ampio spiazzo disadorno dove una piccola folla campeggia in attesa di qualcosa che non vi è ben chiaro. Vi chiedete cosa spinga un viandante a voler sostare in quel luogo tanto minaccioso, solo per convenire con voi stessi che, in effetti, quei derelitti si staranno ponendo la stessa domanda su di voi.

Ora che siete dentro, potete solo confermare la prima impressione avuta dal di fuori: Suoratua è un luogo lugubre e austero, così come i misteri che nasconde.

Come reagiscono le Cricche alla scena?

Ci sono fraintendimenti?

Qualche Personaggio tra la folla rivolge loro la parola? Per chiedere cosa?

Preparati a varie possibilità.

Sanatorium

La grande sala del Sanatorium è ingombra di giacigli. Lamenti, gemiti e richieste d'aiuto provengono da un nugolo di disperati in cerca di cure o, semplicemente, di una spintarella per

incontrare quanto prima i loro dei. In questo, le sorelle ci sanno fare meglio di chiunque altro, non c'è dubbio.

Il Sanatorium è il posto ideale per incontri fuori di testa.

Incontri: *Il Matto. Trascina il gruppo in una disanima maniacale e paranoica su un qualcosa di non ben precisato, facendogli perdere molto tempo in disquisizioni assurde e senza senso. Se ci spendono troppo tempo faranno guadagnare terreno al Penitente del sentiero Tergaleste. (Vedi Capitolo 3, Tabella dei PNG per il Matto).*

Se richiesto, potrebbe decidere di unirsi a una Cricca.

NOTA: *Se il Matto è già in una Cricca, opta per qualche Personaggio del suo stesso calibro, come il Gobbo, Il Nano o Il ragazzo Polpo.*

Chiesa

La chiesa è silenziosa come un raduno di sordomuti. L'odore di incenso satura l'aria con il suo aroma speziato. La navata tremula di una sfavillante luce arancione che proviene da una moltitudine di ceri votivi. Lungo la parete, una serie di statue di marmo, raffiguranti individui dal piglio severo e vecchie cariatidi dallo sguardo solenne, sembrano osservarvi con biasimo. I loro volti gridano a gran voce una e una sola cosa. Vergogna!

Appena sopra un disadorno altare, un affresco ritrae un uomo visibilmente irritato.

«Se non è questo San Guinario, io non sono più una capra.»

Come si comportano?

Ci sono dei fedeli? Se sì, chi?

Cosa incutono quelle statue nei Personaggi?

Incuriosiscili riguardo l'affresco di San Guinario e l'altare.

Se perdono troppo tempo a rimirare i dettagli, arrivano le Novizie e il Predicatore.

Incontri: *Dietro l'altare maggiore, una lastra di marmo può essere spostata risolvendo un enigma. Sentiti libero di inventarne uno a tua scelta. Il passaggio segreto che ne scaturisce conduce ai sotterranei dove sono ubicate le segrete. Se i Giocatori si trattengono troppo nella chiesa, potrebbe arrivare all'improvviso il Predicatore, seguito da due Novizie, attirati dai rumori del gruppo.*

Difficoltà Passaggio Segreto: *Avversità 5 più la Gatta Maliarda per Prova Semplice su cercare, indagare, ecc. Diminuisce ad Avversità 3 più la Gatta Maliarda se sono riusciti a scuire qualche informazione in giro.*

Attenzione all'arrivo improvviso delle Novizie o del Predicatore (vedi Capitolo 3 – Tabelle dei PNG).

Segrete

Ci sono luoghi oscuri e reconditi a Tristerra. Luoghi di cui sarebbe bene dimenticarsi in fretta. Ma nessuno è così oscuro e segreto come le oscure segrete del convento di Suoratua. Quelle sono proprio molto oscure e segrete, nel senso stretto del termine.

Una serie di grate di ferro arrugginito, messe a protezione delle celle, si susseguono perdendosi nell'oscurità. Il corridoio è in pendenza e la sua estremità più lontana svanisce nei meandri del sottosuolo. Immaginate che laggiù vi siano imprigionati quegli esseri inverecondi di cui perfino il Sacro Credo Invisibile ne rifiuta l'esistenza. Un refole d'aria gelida vi entra nelle ossa e un brivido vi scuote dall'interno.



*Cavalca il pathos crescente nell'Avventurarsi nelle Segrete!
Questo è il primo dungeon di Tristerra!
C'è paura? Emozione, fermento, curiosità?
Descrivi per bene i suoni, i rumori, gli odori, i movimenti improvvisi, ecc.
È il momento dei Fuochi d'artificio!*

Incontri: *In una cella è detenuto Romolus, un uomo indebolito dalla lunga prigionia, ma che si rivelerà essere un Lupo Marrano. Pregherà il gruppo di liberarlo ma, se riceverà aiuto e verrà liberato dalle catene d'argento, si trasformerà e attaccherà chiunque gli capiti a tiro pur di fuggire da quel luogo.*

In un'altra cella c'è la Melma Verde che, se riceverà aiuto, si rivelerà indispensabile per fuggire dalle segrete, conoscendone ogni pertugio.

Infine, nella cella più recondita dei sotterranei, c'è colui che ha rubato il fardello di San Guinario.

9. L'anello di San Guinario:

L'anello di San Guinario, patrono degli Assassini, è conosciuto come L'artiglio insanguinato e non è altro che un enorme rubino incastonato tra aguzze grinfie di metallo. Il suo potere oscuro permette al suo possessore di tramutarsi in un'ombra, in modo tale da passare inosservato. Il suo valore è inestimabile.

Incontri: *Il prigioniero in possesso dell'anello si chiama Forca. È un vecchio tutt'ossa vestito solo di un perizoma ingiallito. Come sia entrato in possesso dell'anello è un mistero. L'ha rubato? L'ha trovato per caso? O è stato l'anello a farsi trovare? Tuttavia, l'anello non è così semplice da recuperare, poiché è stato ingerito dal prigioniero. I Giocatori dovranno escogitare un modo per cacciarglielo fuori. (Sia per Forca che per il Penitente vedi Capitolo 3 – Incontri Speciali).*

*Inventa come mai l'anello è finito proprio lì. Raccontalo ai Giocatori o lascia un alone di mistero.
Ricordati del Penitente, il farabutto che cerca di anticiparli. È ancora vivo?
Si palesa? Ha già estratto l'Anello?
Impersona Forca, culmine dell'Avventura.
Quando e se l'otterranno, descrivi il Fardello di San Guinario e concludi
l'Avventura con le scene che ritieni opportune.
Perché no, anche con un ritorno trionfale al Sorcio Secco per una meritata bevuta.*



Capitolo 2: DIFFICOLTÀ DELLE PROVE

Capitolo dedicato al Narratore: se non sei il Narratore, pussa via!

In questa sezione vengono riportati alcuni consigli generali per adeguare le situazioni allo sviluppo della storia.

Con il naturale avanzamento della storia, accrescono tensione, curiosità e desideri delle Cricche. Inevitabilmente, come regola generale, con essi accrescono anche le difficoltà delle Prove da affrontare. Tuttavia, se le Cricche si sono preparate per bene e hanno speso tempo e denaro per semplificarsi le cose durante la missione, lascia che anche le Prove correlate siano in qualche modo più facili da superare o, magari, con conseguenze minori.

Come puoi variare la difficoltà delle prove?

Nelle Prove Semplici:

- 1) Valore di Avversità: Più aumenti il numero delle Carte Avversità presenti nella Prova Semplice, più aumenterà la possibilità di aggiungere delle Avversità al pool degli Esiti della Prova. Ricorda che le Carte Avversità sono strumenti potenti per il narratore e che possono accelerare gli avvicendamenti nelle Cricche così come possono essere spesi per aggiungere complicazioni alle scene.
- 2) Grado di Pericolo della Prova: Gli dei del Sacro Credo Invisibile. In ogni prova puoi decidere di complicare le cose inserendo da 1 a 2 dei del Sacro Credo Invisibile. Nel momento in cui ne metti 3 o 4, ricorda che la Prova Semplice in questione diventa ad altissimo rischio, con la possibilità di mandare KO qualche Personaggio delle Cricche. Ricorda anche che le Divinità infliggono Traumi, molto pericolosi per le Cricche, così come possono far risuonare Rintocchi di Sentenza diretti. In entrambi i casi, le Cricche che li subiscono si avvicinano drasticamente alla loro Fine.

Nelle Prove Marmaglia:

- 1) Valore di Avversità: Determina quante Carte Successo devono essere estratte dalla Marmaglia per poter avere successo nella Prova. È un indicatore molto potente! Sfruttalo per mettere pathos nella narrazione. Più sarà alto, più metterai pepe alla situazione.
- 2) Grado di Pericolo della Prova: Gli dei del Sacro Credo Invisibile. Nella Prova Marmaglia è obbligatorio selezionare un numero di Divinità che va da 2 a 5. Più ne scegli e meno pericolosa è la Prova ma, al contempo, saranno maggiori le possibilità di pescata delle Carte dei del Sacro Credo Invisibile nel pool degli esiti, con conseguente aumento di Traumi e Sentenza assegnati. Viceversa, abbassando il numero di Carte dei del Sacro Credo Invisibile, il rischio aumenta drasticamente. Ricorda che quando si pescano tutte le Carte dei del Sacro Credo Invisibile presenti nel Mazzo Prova, le Cricche subiscono una Catastrofe, ribaltando la narrazione e rendendo impossibile, o quasi, il raggiungimento di alcuni obiettivi.

Avendo chiare le regole, va da sé che nella narrazione impiegheremo un sistema crescente di difficoltà, dall'inizio dell'Avventura fino alla fine.

NOTA: ricordati di variare, sia in meglio che in peggio, i valori delle Difficoltà delle Prove in base a quanto succede nella storia. È IMPORTANTE adeguare le Avversità agli eventi in corso.



Esempio:

Primo caso. Livello di Prova Normale: La Cricca ha deciso di affrontare a viso aperto, con baldante spavalderia, lo Sceriffo. Lo fa, in perfetto stile Tristerriano, alle spalle e di sorpresa, urlando frasi sconnesse. Difficoltà standard da Atto 1: Avversità 3 più il Toro Possente.

Secondo caso. Livello di Prova semplificato: La Cricca ha deciso di affrontare lo Sceriffo, cogliendolo di sorpresa all'uscita del Calamaro Unto, proprio quando è ubriaco e senza scorta. Difficoltà semplificata da Atto 1: Avversità 3 e niente dei del Sacro Credo Invisibile.

Terzo caso. Livello di Prova peggiorato: La Cricca ha, inspiegabilmente, una grande stima di sé stessa e ha deciso di affrontare lo Sceriffo durante la ronda mattutina, proprio quando è alla guida di un drappello di miliziani.

Difficoltà peggiorata da Atto 1: Avversità 4 + Toro Possente e Corvo Inviso.



e Difficoltà

PRIMO ATTO

Difficoltà standard delle Prove: Avversità 3.

Dei del Sacro Credo Invisibile:

- Prova Semplice: Da 0 a 1 dei del Sacro Credo Invisibile.
- Prove Marmaglia: Da 4 o 5 dei del Sacro Credo Invisibile.

Prove speciali:

- Andrej Periboskij (vedi Primo Atto) e il Sacrestano (vedi Capitolo 3 – tabella PNG).

SECONDO ATTO

Difficoltà standard delle Prove: Avversità 4.

Dei del Sacro Credo Invisibile:

- Prova semplice: Da 1 a 2 dei del Sacro Credo Invisibile, a seconda di quanto vuoi rendere complicata la situazione.
- Prova Marmaglia: Da 3 a 4 dei del Sacro Credo Invisibile, a seconda di quanto vuoi rendere complicata la situazione.

Prove speciali:

- Berretti Rossi – Attacco a Sorpresa (vedi capitolo 3 – Tabella PNG).
- Scarpinata sul Chinamesto: Arrivare sani e salvi a Suoratua (vedi Secondo Atto – Chinamesto).
- Penitente del Tergaleste: Contesa e tenzone (vedi Secondo Atto – Tergaleste).
- Entrata segreta per Suoratua (vedi Secondo Atto – Entrata segreta di Suoratua).

TERZO ATTO

Difficoltà standard delle Prove: Avversità 4.

Dei del Sacro Credo Invisibile:

- Prova semplice: Da 1 a 2 dei del Sacro Credo Invisibile, a seconda di quanto vuoi rendere complicata la situazione. 3 o 4 per Prove cruciali e situazioni complicate.
- Prova Marmaglia: 3 dei del Sacro Credo Invisibile. 2 per le Prove cruciali.

Prove speciali:

- Le Novizie / Il Predicatore (vedi Capitolo 3 – Tabella dei PNG).
- Il Matto / Il Nano/ Il ragazzo Polpo (Vedi Capitolo 3 – Tabella dei PNG).
- Il passaggio segreto per le Segrete (vedi Terzo Atto – Chiesa).
- Romulus il Lupo Marrano (vedi Capitolo 3 – Tabella dei PNG).
- La Melma Verde / qualsiasi Mordiossa non presente nelle Cricche (vedi capitolo 3 – Incontri o PNG).
- Forca il Prigioniero: Come ottenere il Fardello di San Guinario (vedi Capitolo 3 – Incontri).



Capitolo 3: PNG e Incontri

TABELLA DEI PNG (Personaggi Non Giocanti)

In questa tabella troverete le informazioni utili per gestire gli scontri/incontri. Da notare che le Prove Marmaglia seguono i consigli già indicati nel Capitolo 2.

NOTA: Fino a questo punto non è mai stata nominata la Carta del Capro come Carta dei del Sacro Credo Invisibile. C'è un motivo plausibile e trova riscontro nel fatto che sarai tu Narratore a decidere quando, dove e come impiegarla. Considerala come un jolly da sostituire o aggiungere a qualsiasi altra Carta dei del Sacro Credo Invisibile.

PERSONAGGIO	DESCRIZIONE	PROVE SEMPLICI
SERGEANTE	Ficcanaso e curioso. Potrebbe voler cercare informazioni sul Fardello per sé o per altri. Ha una famiglia da sfamare. Qualche baiocco lo convincerà a essere più discreto.	Combattere: Avversità 3 più il Toro Possente. Raggiro e Manipolazione: Avversità 3. Corruzione: Automatico con 2 Baiocchi.
CATAFALCONIERE Prova di Reclutamento: Se viene aiutato a scacciare la Bimba Vudù, si unirà alla Marmaglia.	Solitario e amante della natura. Il suo Catafalco è tutto per lui. L'animale non sempre gradisce le sue attenzioni. Può avvisare la Marmaglia della Nebbia misteriosa e di ciò che vi si nasconde (la Bimba Vudù).	Testa Dura: Convincere o Corrompere Avversità 4 più il Porco Florido (fa venire mal di testa parlarci). Combattere: Avversità 4 più il Toro Possente. Se combatte non si unisce alla Marmaglia. Convincere: Avversità 3. Successo automatico se gli si promette di scacciare la Bimba Vudù dalla brughiera.
BIMBA VUDÙ Prova di Reclutamento: Se approcciata con dolcezza, quasi non fosse il mostro spargi morte di cui tutti parlano, si affiderà alla Marmaglia. Ma odierà comunque i Catafalchi e gli animali di grande taglia.	Ha paura dei Catafalchi e degli animali molto grandi. Si nasconde da ciò che teme. Cerca rifugio e compagnia. Tenebrosa e potente.	Manipolare: Avversità 5 più il Corvo invisio. Combattere: Avversità 4 più il Porco Florido e la Gatta Maliarda. Convincere con diplomazia e garbo: Avversità 2.

BERRETTI ROSSI Prova di Reclutamento: Una volta sconfitto o corrotto lo sciame di Berretti Rossi, uno di loro si incuriosisce alla vostra compagnia e al vostro obiettivo.	Ladruncoli e avidi. Attaccano di soppiatto per prendere alla sprovvista le loro vittime. Si corrompono facilmente con cibo e oggetti luccicanti. Si avventano su tutti i seguaci del Sacro Credo Invisibile.	Combattere: Avversità 4 più il Toro Possente e il Porco Florido. Manipolare: Avversità 4 più il Corvo invisio. Corrompere per farsi risparmiare la vita: 1 Zecchinella, cibo e la vergogna eterna.
IL MATTO, IL NANO O IL RAGAZZO POLPO Prova di reclutamento: Se convinti della grandiosità della vostra impresa. Ricordate che gli manca qualche rotella nella zucca.	Chiunque tra loro tre sia il Freak detenuto nel Santorium, si lascerà andare a schiamazzi e frasi senza troppo senso logico. A tratti, potrà dire cose interessanti riguardo le segrete, il Fardello di San Guinario o il Duca stesso. Segreti incredibili all'apparenza, ma che si rivelano tutte fandonie. Tuttavia, un pazzo nella Marmaglia è utile. Rumoroso, ma utile.	Combattere: Avversità 5 più il Porco Florido (pazzia). Manipolare: Impossibile manipolare un folle. Corrompere: Automatico con una zampa di coniglio. Avversità 4 più la Gatta Maliarda e il Corvo Invisio.
LA CREATURA Prova di Reclutamento: Va sconfitta in combattimento o lasciata libera di fuggire dalle fogne di Suoratua.	Si erge mostruosa, ricoperta dall'orrenda fanghiglia puzzolente che ricopre le fogne di Suoratua. A prima vista, sembra una Melma Verde.	Combattere: Avversità 5 più il Corvo Invisio, il Toro Possente e il Porco Florido (se sconfitta, si offre di guidare il gruppo in cambio della libertà). Manipolare: Avversità 4 più il Corvo Invisio, il Toro Possente e il Porco Florido (opzione possibile solo se la Marmaglia si è accorta della vera natura della Creatura prima di essere attaccati).
MELMA VERDE Prova di reclutamento: se aiutata a fuggire dalla prigione Magica che la tiene reclusa. Prova per liberarla: Distruggere l'artefatto magico che crea un campo di forza davanti la cella. Avversità 4 più il Corvo invisio, la Gatta Maliarda e il Toro Possente.	La melma soffre quel minuscolo spazio vitale e brama la fuga. Sarà disposta ad aiutare chiunque le consenta di evadere da Suoratua.	Combattere: Avversità 4 più il Porco Florido. Convincere: Automatico se liberata e salvata.

INCONTRI

Speciali

Il Sacrestano: Radunare i Fedeli. La Marmaglia deve convincere i paesani a partecipare alla funzione, avendo cura che ciascuno di loro lasci un obolo a Santa Pulcheria come segno di devozione. Maggiore sarà il numero di fedeli radunati, maggiore sarà la ricompensa. Solo in questo modo otterranno le informazioni dal Sacrestano. Essendo un devoto del Sacro Credo Invisibile, abbindolarlo, usare trucchi mentali o la forza brutta non avrà successo. Potrebbe, tuttavia, essere abilmente raggirato, anche se il rischio di mettere di traverso gli dei è elevato.

Raggiro: Avversità 4 più il Corvo Inviso e la Gatta Maliarda.

Andrej Periboskij: Come indicato nel Secondo Atto, conosce informazioni molto importanti. Se fatto ubriacare per benino, potrà rendersi disponibile come guida per i sentieri verso Suoratua. Procedere al Reclutamento come da Manuale.

Il Penitente: Un antagonista a caccia del Fardello di San Guinario. Dopo il primo incontro sul sentiero Tergaleste (se non hanno preso quel sentiero, fai in modo di inserirlo in un altro ambito, o rendilo un'ombra sfuggente che assilla il gruppo in ogni luogo), mettilo in competizione con la Marmaglia. Se voglio acciuffarlo, dovranno fare una Prova Semplice con Avversità 5 più il Corvo Inviso, il Porco Florido, la Gatta Maliarda e il Toro Possente. Gestisci liberamente il Penitente ai fini della storia che state raccontando. Potrebbe finire morto in una delle trappole di Suoratua, così come convertito al Credo. Potrebbe rubare il Fardello alla Marmaglia se ci mette troppo o se subisce una Catastrofe Funesta (vedi Prova Marmaglia sul manuale del GDR). Insomma sbizzarrisciti a interpretarlo come meglio credi.

Le Novizie o il Predicatore (se entrambi occupati usare altro Personaggio dei Cacciatorvi non arruolato nelle Cricche): Combattere significa dichiarare guerra al Sacro Credo Invisibile. Se il gruppo decide in tal senso, riuscirà ad entrare, ma il Monastero diventerà terreno di Caccia per tutti quei Cacciatorvi che avranno, come unico scopo di vita, la smania di far fuori le Cricche nel modo più bizzarro possibile. Tuttavia, le Novizie sono manipolabili e corruttibili:

- 4 Baiocchi apriranno le porte del Monastero.
- Manipolare: Avversità 4 più il Corvo Inviso.
- Nel caso la Marmaglia abbia il lasciapassare o l'ordine di rilascio con il sigillo ducale, riusciranno ad entrare, ma sotto scorta dei Cacciatorvi di Suoratua.

Romulus, il Lupo Marrano: Vuole scappare e sopravvivere, e se la cosa richieda di dover spargere del sangue innocente... non è un suo problema. Se lo libereranno, dovranno combatterlo per via della sua trasformazione in Lupo Marrano, o lasciare che sfoghi la sua rabbia sul primo incauto che passa di lì. La Prova ha Avversità 6 (con la possibilità di usare anche il Capro come Avversità) più il Porco Florido, il Toro Possente, il Corvo Inviso e la Gatta Maliarda.

Se lo elimineranno, Forca sarà grato loro di averlo liberato da quell'incubo peloso.

Forca: Il finale della tua Avventura. Come te lo immagini? Raccontalo. Impersonalo e inventa il motivo per cui è entrato in possesso del Fardello di San Guinario. Chi è davvero questo prigioniero. Quali reconditi segreti nasconde? Se si sentirà minacciato attaccherà (Avversità 5 più il Corvo Inviso, il Toro Possente, il Porco Florido e la Gatta Maliarda) e sprigionerà i poteri dell'Anello senza, tuttavia, poterli controllare al meglio.

Accetterà di buon grado qualsiasi modo il gruppo escogiterà per rimuovere il Fardello.
Ingoiarlo non è stata una buona idea.
Sta a te, Narratore, decidere se una volta estratto rinuncerà o meno al possesso dell'Anello.

Arruolamenti

Come indicato nella tabella dei PNG e negli Atti, molti dei Personaggi che si incontrano nel corso dell'Avventura possono essere arruolati dalle Cricche.

Nel caso in cui si verificano le condizioni per farlo, la Marmaglia dovrà decidere quale delle Cricche dovrà sottoporsi alla prova di Arruolamento, seguendo le indicazioni del Manuale del GDR.

Per godere appieno del divertimento di queste situazioni fuori dalla norma, vi proponiamo di usare come Prova d'Arruolamento le Sfide del Gioco da Tavolo di Tristerra, inserendole nel contesto della scena in corso così da non rompere il normale ritmo della narrazione.

Sentiti libero di cambiare i Personaggi proposti, o di aggiungerne di nuovi, per far sì che le Cricche crescano e cambino nel tempo.





ppendice

Suggerimento del messo ducale:

*Celato, indove non batte mai il sole
Tra la fredda roccia attende.
Nella dimora delle gentil figliole
dove fede al maligno mai s'arrende.
Lì giace di San Guinario il fardello
che fu brama di questo e rovina di quello.
Andate, suvvia, per la bella Skabbia
ma del santo protettore, fuggite la rabbia.*

La filastrocca spiega come trovare il fardello di San Guinario (un anello di inestimabile potere). L'anello si trova nelle segrete del convento di Suoratua.

La fredda roccia, sottende l'interno della montagna Picco di Frassino, luogo in cui sono situate le segrete del convento di Suoratua, ovvero la **dimora delle gentil figliole dove fede al maligno mai s'arrende**.

Andate, suvvia, per la bella Skabbia. Qui, il suggerimento è di passare per la cittadina di Skabbia. Luogo di transito obbligato per Suoratua e dove il gruppo potrà ottenere importanti aiuti per accedere al Convento (vedi Blatta). **Del santo protettore, fuggite la rabbia**. Ultimo avvertimento per il gruppo. San Guinario era iroso da vivo, figurarsi da morto. Non sarà contento di sapere che qualcuno vuole il suo anello.

Indizi del GROSSO GUAIO AL SORCIO SECCO

Blatta:

Tenendo fede alla sua fama di informatore da quattro soldi, Blatta dà al gruppo un'informazione vaga, ma che racchiude un'importante verità. Dirà, anche se in modo incomprensibile, di recarsi a Skabbia e prendere contatti con il sacrestano di Santa Pulcheria, la chiesa di Skabbia.

Il sacrestano rivelerà al gruppo l'identità di colui che ha rubato l'anello al Duca e dove trovarlo.

Tuff Trebaiocchi:

Tuff è l'informatore più accreditato di Malasorte, ma le sue informazioni, per quanto infiocchettate da rime divertenti, si rivelano spesso false e infondate. Tuff darà un'informazione falsa al gruppo, dicendogli di seguire il Limaccioso, allontanandosi da Skabbia.

Inoltre, gli dirà che, in caso di dubbio, il sentiero più breve è sempre il migliore, facendo riferimento al sentiero Tergaleste. Questo sentiero conduce sul Picco di Frassino, monte dove è situato il monastero di Suoratua (luogo in cui si trova l'anello di San Guinario). Tergaleste è sì corto, ma ricco di pericoli.

Farlocchio:

Farlocchio potrebbe dare ai giocatori un'informazione su dove e come trovare l'ingresso segreto per le segrete, passando per il sentiero Chinamesto. Il passaggio segreto li porterà direttamente nei sotterranei dove sono le celle dei prigionieri dei Cacciatorvi, luogo dove si trova il ladro dell'anello.

