

## La Morte ti fa orrenda

Mauro Longo e Giuseppe Rotondo

Scenario di ambientazione horror medievale per *Savage Worlds*, adatto a 3-6 Eroi di Rango Principiante. Il gruppo deve esplorare una magione infestata da morti viventi, nella Firenze trecentesca del Decameron dei Morti.

Questa avventura funziona come **un'anteprima di *Ultima Forsan*: non servono i manuali di *Ultima Forsan* per giocare!** È stata pensata originariamente per la webzine ***Ora si gioca 4*** (poi mai pubblicata) e una sua versione giocabile “alternativa” con regolamento ufficiale *Ultima Forsan* si trova nella pubblicazione speciale ***Ultima Forsan: L'Alba dei Trapassati Redivivi***.

Per chi conosce l'ambientazione di *Ultima Forsan*, lo scenario è ambientato a Firenze durante i Dies Irae, ma questa informazione non è necessaria a tutti gli altri.

### L'Alba dei Trapassati Redivivi

Questa avventura è pensata per l'ambientazione horror-ucronica apparsa nel romanzo (o raccolta di racconti collegati) *Decameron dei Morti*, scritto dallo stesso autore dello scenario e pubblicato da Origami Edizioni in versione cartacea e digitale.

Per chi non ha letto l'opera in questione, intorno alla metà del Trecento una pestilenza orribile si diffonde dall'Asia centrale in tutto il Vecchio Mondo, raggiungendo l'Italia nel 1347 e devastando regni e città. Si tratta del Flagello, un male incurabile, spaventoso e dall'origine sconosciuta che trasforma le persone in Trapassati Redivivi: morti viventi con diversi gradi di ferocia, mobilità e percettività (a seconda di come avviene la trasmissione del contagio), ma sempre bramosi di carne umana.

Questa apocalisse terrena abbatte tutte le civiltà degli uomini da Oriente a Occidente, riducendo in pochi anni la popolazione dei singoli stati a una frazione di quella originaria. I sopravvissuti alle prime sconvolgenti ondate del Flagello, imparano a farsi forza e a fronteggiare i Trapassati, si arroccano in centri ben difendibili e sfruttano armi e fortificazioni retaggio delle guerre dei decenni precedenti, iniziando un nuovo corso di vita in quello che sembra ormai l'indomani della Fine del Mondo.

A Firenze, i cittadini rimasti in vita e alcuni mercenari armati di tutto punto sono riusciti a stabilizzare la situazione e a eliminare tutti i Trapassati in città, richiudendosi all'interno delle spesse e alte mura civiche, perfettamente in grado di tener fuori l'orda dei morti che li assedia.

L'avventura può essere giocata indipendentemente dalla conoscenza di quest'ambientazione, semplicemente con l'utilizzo di *Savage Worlds Deluxe* o delle Regole Rapide, pubblicate sul sito di *Savage Worlds Italia* o disponibili in formato cartaceo nell'*Almanacco dei Mondi Selvaggi 2014*, rilasciato in occasione di Play 2014.

Una breve introduzione a il *Decameron dei Morti* si può trovare a questo indirizzo: <http://www.caponatameccanica.com/decamerone-dei-morti/>

## **Introduzione per i giocatori**

Nonostante le mura di Firenze siano a prova di morti, ventotto giorni orsono un tradimento interno ha causato l'apertura di una delle Porte Urbiche e una nuova invasione della città di parte degli orrendi assediati.

Le lotte che seguirono, seppure con molte nuove vittime, riuscirono a debellare nuovamente la minaccia della Morte Vivente a Firenze, ma è anche vero che alcuni focolai di pestilenza sono stati riscontrati nuovamente qua e là per la città.

Per questo motivo, Messer Filippo Machiavelli, attuale Reggente di Firenze, ha organizzato delle pattuglie dei cittadini e dei mercenari per esplorare gli angoli meno visitati della città e i palazzi abbandonati, in cerca di Trapassati o contagiati da abbattere.

Voi rappresentate una di queste squadre, inviata a esplorare (ed eventualmente a ripulire) la dimora di tale Messer Arrigo de' Pazzi, sopravvissuto fino all'invasione con parte della sua famiglia e della servitù, ma di cui non si sa nulla da giorni.

## **Retrosцена per il Game Master**

Arrigo de' Pazzi è sempre stato un invasato, amante delle armi e del mestiere della guerra, un padre padrone crudele e un nobile feroce e ombroso, con una mentalità antiquata anche per i suoi tempi. Dopo l'arrivo del Flagello dei Trapassati Redivivi, egli si chiuse in casa e prese a difendere da sé la propria magione, senza volersi mescolare alle altre difese civiche o ai gruppi di volenterosi che si formavano in città. Considerato un uomo cupo, scontroso e fanatico, venne lasciato perdere e nessuno si curò di lui e dei suoi familiari e servitori, se non quando davvero necessario.

Nel segreto delle sue mura, egli concesse una speranza di sopravvivenza ai suoi congiunti, purché accettassero il suo dominio dispotico su di loro. Trappole e difese vennero piazzate, turni di guardia imposti e tutti dovettero sottostare senza fiatare a una nuova legge marziale casalinga.

Quando qualcuno veniva contagiato dal Flagello, Arrigo lo abbatteva immediatamente senza pietà, foss'anche un bimbo o un suo congiunto. Contemporaneamente, nei sotterranei del palazzo, egli teneva rinchiusi dei Trapassati catturati appositamente e si esercitava su di essi con le sue armi, per provare tecniche, strategie e segreti di questo nuovo nemico.

Dopo l'invasione di Firenze di un mese fa, Cecco, uno dei servi di Arrigo, è rimasto ferito dall'assalto dei Trapassati e ha portato il contagio nella torre del suo signore. Ben sapendo cosa gli sarebbe accaduto, il servo ha cercato di avvelenare Arrigo con il proprio stesso sangue, per toglierlo di mezzo e far sì che almeno la propria famiglia rimanesse in quella magione, morto il terribile padrone di casa.

Ma Arrigo, avvelenato, si accorse di quanto gli stava accadendo, scoprì il tradimento e uccise Cecco, rinchiudendolo poi nelle sue stanze con la sua famiglia, affinché la sterminasse lui stesso.

Nel frattempo, la notte prima di accorgersi del tradimento, Arrigo si era unito carnalmente con la moglie Lucrezia, contagiando anche lei. Ma qualcosa accadde, di mai visto prima. Per motivi che non sono chiari, Arrigo divenne un Morto in grado di formulare strategie elementari e perfino imbracciare delle armi, una cosa mai vista prima a Firenze, uno di quelli che alcuni mercenari provenienti da nord chiamano "Ossessi".

Lucrezia, in maniera ancora più straordinaria, divenne una creatura a metà tra vita e morte, in grado di ragionare, parlare e fingersi viva, ma sanguinaria, astuta e vorace di carne umana. Accettando questa nuova situazione e tutte le modifiche fisiche e psicologiche che questo ha comportato, Lucrezia ha contagiato del proprio sangue i suoi tre figli, trasformando i due maschi in altrettanti Ossessi e la primogenita in una creatura simile a lei, un "Licaone". Queste due "varianti" del Flagello, specie la seconda, sono assolutamente rare e gli Eroi non dovrebbero mai averne viste, né essere preparati ad affrontarle.

Quando gli Eroi irrompono nella magione de' Pazzi la situazione è la seguente:

I sotterranei sono pieni di morti in pessime condizioni, il piano terra è costellato di trappole e insidie di basso livello (i servi trasformati); al primo piano si aggira Lucrezia, con i figli che lei stessa ha trasformato in creature simili a lei. In Soffitta è stato invece rinchiuso Arrigo, armato di tutto punto. Lucrezia fingerà di allearsi ai suoi "salvatori" per poi gettarli in pasto a suo marito. Cercherà poi di lasciare la dimora.

## Parte 1 - Entrare nel Palazzo

Dall'esterno, il palazzo di Arrigo e famiglia appare silenzioso e abbandonato. Ci sono sbarre alle finestre, murate con arte, e le imposte interne di legno massiccio sono ben serrate. Il palazzo è incassato tra quelli vicini, che sono abbandonati da mesi.

Per accedere all'interno esistono fondamentalmente quattro vie:

Il **portone principale** d'ingresso è la prima opzione, la più ovvia. Il portone è di legno massiccio, largo abbastanza da farci passare un carro. Reca all'esterno segni di unghiate e sozzura di Trapassati, ormai seccata, come la maggior parte delle case di Firenze. Se gli Eroi provano a toccare il portone, questo si apre lentamente verso l'interno, con un inquietante cigolio. Questo ingresso dà sul **Cortile** centrale della magione.

Una **porta sul retro**, anch'essa massiccia e solida. Al contrario del portone è ben chiusa. Per aprirla sarà necessario effettuare con successo un Tiro di Scassinare a -2 per sbloccare la serratura o di Forza a -4 per forzarla. E' anche possibile abatterla con accette e altre armi pesanti, ma in quel caso si allarmeranno i Morti delle Cucine, che assaliranno gli Eroi non appena la porta sarà aperta. Questo ingresso dà sulle **Cucine**.

Il **tetto** può essere raggiunto tramite i palazzi vicini, passando da uno degli abbaini sui tetti accanto a quelli del palazzo de' Pazzi. Questi edifici sono abbandonati e le loro scale cigolanti. Se gli Eroi le percorrono, sentiranno dei rumori simili a quelli provocati dai Trapassati provenire da una stanza dell'ultimo piano. All'improvviso, il rumore si rivela essere una famiglia di martore nascoste nel palazzo, praticamente inoffensive, ma le reazioni imprevedute del gruppo faranno crollare le scale cigolanti. Occorre effettuare con successo un Tiro di Agilità per evitare di subire un livello di Fatica dovuto a Contusioni e Lividi. Poi, per arrampicarsi sul troncone delle scale, sarà necessario effettuare con successo un comune Tiro di Arrampicarsi. Una volta raggiunto il tetto di uno dei palazzi vicini, gli Eroi dovranno raggiungere quelli del palazzo che interessa loro con dei Tiri riusciti di Forza o Agilità, per evitare di cadere in strada e subire 3d6+3 danni. Dopo di ciò, raggiunto il tetto del Palazzo de' Pazzi, potranno calarsi nel **Cortile** centrale, sfondare uno degli abbaini della **Soffitta** o saltare sulla **Balconata** interna del primo piano, che dà sul Cortile.

I **sotterranei**. Se gli Eroi pensano di trovare una via segreta attraverso fognature e sotterranei a partire dai palazzi vicini, il Game Master può concederglielo. Per prima cosa dovranno trovare un accesso dalla strada o dalle cantine di un palazzo vicino, poi forzare qualche cancello di metallo e calarsi in un cunicolo sporco e maleodorante, lungo il quale incontreranno una **Carcassa**. Infine identificare una grata che conduca alle **Prigioni** del Palazzo, forzarla e issarvi. Per forzare la grata bisognerà sorreggere un personaggio fino all'altezza necessaria e questi deve effettuare con successo un tiro di Forza (-2). Sotto la grata ci sarà la disgustosa presenza di uno **Sciame di Ratti contaminati**, che si nutrono degli "scarti" orrendi gettati dalle Prigioni del Palazzo nelle fognature, tramite questo scarico. Questo accesso conduce nelle **Prigioni**.

## Parte 2 - Esplorando il Palazzo

### Piano Terra

**Cucine.** Questi ambienti di servizio sono stipati di roba che marcisce ormai da giorni. Compresi morti viventi. Ci sono dentro delle **Larve** (in numero pari a quello degli Eroi +1) che è davvero facile sentire anche a una certa distanza, grazie al rumore che fanno. Se gli Eroi arrivano attraverso la **porta sul retro** e hanno fatto rumore per entrare, le **Larve** si accalcano alla porta per assalirli appena si aprono dei varchi. Nelle Cucine non c'è molto di interessante. Le Cucine si aprono sul **Cortile** e sulle **Stanze del piano terra**.

**Cortile.** Durante la diffusione del Flagello, Arrigo ha fatto coltivare il cortile dai servi come fosse un orto, che ora appare però abbandonato da giorni. Inoltre, ha fatto disporre delle barricate di lance e spuntoni qua e là come un percorso a ostacoli. Un uomo in vita può percorrere il tracciato seguendo tutte le curve senza problemi, mentre i Trapassati, che si muovono in linea retta verso un obiettivo, finirebbero infilzati contro una delle barricate. E' proprio quello che è successo. C'è una **Larva** infilzata in una lancia lungo il percorso, che si agita e tenta di raggiungere gli Eroi appena li vede. La **Larva** non riuscirà a liberarsi, ma per evitarla, gli Eroi potrebbero non notare la **Carcassa** che striscia tra l'erba verso di loro: è necessario dichiarare di controllare con scrupolo il terreno o effettuare con successo un Tiro di Percezione per accorgersi del pericolo. Una tiro di Intelligenza effettuato con successo potrebbe far notare agli Eroi che la **Larva** proviene dall'interno del palazzo (**Stanze del Piano Terra**) e non dal **Portone**. Il **Cortile** ha accessi alle **Cucine**, alle **Stanze del Piano Terra**, all'**Atrio** e alle **Stalle**.

**Stalle.** Queste ampie stalle ospitavano un tempo diversi cavalli, degli alloggiamenti per capre, galline e conigli e un granaio ai piani superiori, realizzato con travature di legno. Gli animali più grandi sono stati macellati poco a poco, come scorta di carne, mentre capre e galline mantenute fino a pochi giorni fa. Adesso tutte le gabbie appaiono sfondate dall'esterno e gli animali sono stati massacrati sul posto. Si sente ancora ringhiare e latrare dai canili in fondo. Se gli Eroi si avvicinano per vedere, scopriranno dei **Cerberi** in pessime condizioni e una **Carogna** mezza dilaniata. I **Cerberi** strisceranno verso gli Eroi e cercheranno, ovviamente, di scannarli. Se i personaggi vogliono usare i soppalchi di legno per tenerli alla larga, i **Cerberi** non sapranno scalare le impalcature o salire le scale di legno e i personaggi potranno bersagliarli a distanza. Le Stalle danno solo sul **Cortile**.

**Stanze del piano terra.** Queste stanze erano un tempo una parte fondamentale del palazzo, ambienti di servizio e di vita quotidiana. Ora sono abbandonati e solitari. Il vento proveniente dalla Balconata solleva le tende e gli arazzi, cibo e fiori marciscono ovunque, tavoli e sedie sono rovesciate a terra, sul pavimento si vedono delle strisce di sangue che conducono verso l'**Atrio**, come di un corpo trascinato. Non ci sono nemici in queste stanze, ma se ne sentono i versi provenire dalle **Cucine** o dal **Cortile**, a meno che gli Eroi non li abbiano già eliminati. Le Stanze del piano terra hanno accessi verso il **Cortile**, l'**Atrio** e le **Cucine**.

**Atrio.** Questo ambiente vasto e un tempo elegante è l'ingresso principale che dal Cortile conduce alla parte più importante del Palazzo.

Al centro c'è un tappeto che nasconde una trappola "per Trapassati", che potrebbe colpire anche gli Eroi: una botola aperta verso le Prigioni, nascosta al centro del tappeto e larga 3x3 metri. Se qualcuno ci cammina sopra, cadrà nel buco trascinandosi tutto il tappeto, a meno che non effettui con successo un Tiro di Agilità. Sul fondo della trappola ci sono delle lance fissate al suolo e contaminate da sangue secco di Trapassati. Se il personaggio non riesce a saltare via dalla trappola, verrà trafitto dalle lance, subendo 2d6 danni e venendo contaminato dal Flagello, come per il morso di uno dei Trapassati. Usare un Benny permette di cadere in mezzo alle lance senza ferirsi, finendo comunque in una delle celle delle **Prigioni** (vedi).

All'estremità opposta dell'Atrio rispetto alla porta del **Cortile**, c'è una ampia scalinata che conduce al primo piano e, dietro di essa, una scala segreta un po' più piccola che scende nelle **Prigioni**. Per trovare la porta della scala segreta, serve cercarla attivamente ed effettuare con successo un tiro di Percezione.

In questo salone non ci sono nemici, ma due importanti prove delle "stranezze" di Lucrezia de' Pazzi: le tracce di sangue del corpo trascinato dalle **Stanze del piano terra** portano verso le scale e poi

scompaiono poco a poco (il sangue finisce) e tutti i ritratti dei membri della famiglia Pazzi, alle pareti, sono stati "deturpati" con ditate di sangue umano: attorno agli occhi, sulle labbra o sull'intero viso, come se qualcuno si fosse divertito a "truccare" i membri della famiglia col sangue. Le strisce di sangue sulle scale sono i resti dell'ultima vittima che Lucrezia ha consegnato ai propri figli, mentre lei stessa è artefice delle modifiche ai ritratti: la donna ha iniziato a pensare a cosa accadrebbe se tutta la sua famiglia divenisse come lei!

L'Atrio immette nel **Cortile**, nelle **Stanze del piano terra**, nelle **Stanze del primo piano** e nelle **Prigioni**.

## Prigioni

Discendendo la scala nascosta nell'**Atrio**, passando per la botola della trappola sempre nell'**Atrio** o salendo dai passaggi sotterranei si giunge alle **Prigioni** del palazzo. Qui Arrigo si allenava contro gli Afflitti, utilizzando fuoco, lame e mazze per scoprire i trucchi e le tattiche migliori nella lotta contro i Trapassati redivivi. Le Prigioni constano di una grande sala, attrezzata con ogni sorta di ferri, armi, armature, strumenti di tortura, tavoli, catene e ganci, che dà su una serie di celle di piccole dimensioni chiuse da sbarre di ferro. C'è poi un lavabo nel quale può scorrere dell'acqua pulita, dei braceri e una fornace spenti ma dotati di quanto serve per fare fuoco e una spessa grata chiusa sul pavimento dal quale si possono gettare "parti" non più utili. Quest'ultimo passaggio può anche essere usato per entrare e uscire dal Palazzo (vedi Parte 1: I sotterranei).

Nelle celle ci sono ormai solo **Carcasse** mutilate e **Larve**. Le porte sono tutte a sbarre, molto robuste, e le chiavi si trovano in giro per la stanza, ma anche Scassarle non è particolarmente difficile. Una **Carogna** è distesa sul tavolo e inchiodata con grossi chiodi di ferro, mentre una **Furia** si trova incatenata al centro della stanza, in piedi, con catene alle caviglie, alle mani e al collo (queste ultime fissate alle pareti e al tetto).

La **Carogna** sul tavolo sta cercando di liberarsi anche a costo di farsi a pezzi e una **Mano animata** è caduta sotto il tavolo, pronta a graffiare e trattenere chiunque passi accanto.

Una delle celle è il luogo dove si finisce se si cade nella trappola dell'Atrio. La porta è chiusa e vi sono delle Lance infisse nel suolo; è vuota, se non per chi potrebbe essere caduto nella trappola.

Nella cella di una delle **Larve** ci sono delle iscrizioni dipinte con sangue scuro sulla pietra. "Arrigo Maledetto! Tu e la tua famiglia dannata! Licaone! Come Licaone!" Un tiro di Conoscenze Comuni a - 2 effettuato con successo o un tiro di Conoscenze (Storia), permette di ricordare la storia di Licaone, antico Re di Arcadia che diede da mangiare ai suoi ospiti parti di uomini morti, venendo così maledetto da Zeus. Infine, un tavolo in disparte sembra uno scrittoio ben serrato. Lo scrittoio è chiuso e contiene degli Appunti di quanto imparato da Arrigo in questi mesi sui Trapassati, ordinati come fosse un manuale o un breviario. Un tiro di Scassinare effettuato con successo permette di aprire lo scrittoio senza problemi altrimenti, forzandolo, si causa la caduta dell'inchiostro sugli Appunti, fatto che li rende inutilizzabili. Se si riescono a recuperare gli Appunti e a riportarli alla fortezza, gli eroi potrebbero avere una ricompensa extra. Studiandoli, si può apprendere inoltre un qualche nuovo vantaggio o trucco nella lotta contro il Flagello e i Trapassati.

In questa sala, gli Eroi potrebbero equipaggiarsi meglio con armi e armature che ritengano opportune, a discrezione del Game Master.

Le Prigioni danno accesso all'**Atrio** e permettono di entrare e uscire dai Sotterranei.

## Primo piano

**Stanze del primo piano.** Queste stanze hanno tutte porte e finestre aperte sui corridoi e sulla **Balconata** e tende che svolazzano qua e là. Sono disabitate e abbandonate e mostrano un lusso aristocratico ormai decadente, ricoperto da diverse dita di polvere. Alcuni dei mobili sono stati fatti a pezzi per alimentare il fuoco dei camini e adesso le stanze appaiono spoglie e abbandonate, se non per qualche mobile o suppellettile prezioso. Non ci sono Trapassati da queste parti, ma sotto alcuni tappeti e stuoie leggere sono celate delle tagliole da orsi, molto pericolose: (Danni: 2d6 e Svantaggio temporaneo: Zoppo). Se gli eroi sono cauti, possono accorgersi delle tagliole effettuando con successo un tiro di Percezione (+2). Se non sospettano di nulla, prima o poi uno di loro metterà il piede su una trappola. Il malcapitato può solo effettuare un tiro di Agilità (-2) per evitare la tagliola all'ultimo momento.

Solo una parte di questi ambienti è abitata ed è chiusa dall'interno tramite una grande porta di rovere: gli **Appartamenti di Lucrezia**. Oltre che verso gli Appartamenti, le Stanze del Primo piano si affacciano dalla parte interna sulla **Balconata**, conducono all'**Atrio** e in **Soffitta**. Una delle stanze nasconde un passaggio segreto dietro un ampio specchio, che conduce alla **Camera segreta**. A meno che gli eroi non esplorino con dovizia estenuante ogni camera e non effettuino con successo un tiro di Percezione (-2) davanti allo specchio, non dovrebbero essere in grado di trovare la porta segreta.

**Balconata.** Questa stretta balconata di legno si affaccia sul **Cortile** e permette l'accesso alle **Stanze del primo piano**. Può essere raggiunta anche dal Tetto o dal Cortile, usando corde ed effettuando con successo un tiro di Arrampicarsi. A distanze regolari, sulla balaustra, si trovano dei grandi vasi che un tempo contenevano terra e fiori, ora riempiti interamente con olio infiammabile. Sono troppo pesanti e scomodi da sollevare e portare in giro, ma potrebbero servire agli Eroi per qualche tattica speciale.

**Appartamenti di Lucrezia.** Queste stanze sono occupate da Lucrezia e arredate come un incantevole rifugio rispetto al degrado generale del palazzo. Sono composte da due salette eleganti, una camera da letto, una sala da bagno con toletta. Se gli Eroi arrivano alla porta e iniziano a bussare o a cercare di buttarla giù, Lucrezia parla da dietro l'uscio e li interroga un po' su chi siano e cosa vogliano, piangendo e fingendosi una povera donna in difficoltà, prigioniera di un incubo. Non appena capisce che i nostri potrebbero essere delle nuove prede, apre loro e cerca di convincerli della sua "bontà". Li fa entrare nella stanza e offre loro acqua corrente, medicazioni per le ferite e balsami a base di erbe profumate. Ha anche del cibo che ha cucinato sul camino, una sorta di stufato alle erbe, che offre agli Eroi. Poi racconta la sua storia, spiegando come lei sia l'ultima rimasta viva nel palazzo, dopo che il loro servo Cecco ha portato il Flagello in casa, contaminato suo marito Arrigo e causato la furia di quest'ultimo, che ha provocato poi il contagio e lo sterminio di tutti i servi. All'ultimo momento lei è riuscita a rinchiudere Arrigo in **Soffitta** ed è tornata nelle proprie stanze, ma non ha voluto abbandonare il Palazzo, sia per paura dei Trapassati al piano di sotto e in città, sia per non abbandonare quello che resta della sua famiglia. Se gli Eroi iniziano a sospettare che Lucrezia stia mentendo, lei se ne accorge e inizia a scrutare con dei finti tremori la sala della toletta, da cui si accede alla **Camera Segreta**. Il suo "piano b" è infatti farsi scambiare per "folle" madre che vuole proteggere i suoi figli dagli Eroi e non vuole lasciare il palazzo per non abbandonarli. In entrambi i casi chiederà di salire in **Soffitta** e uccidere Arrigo "ridotto a un mostro senza ragione e assetato di sangue". Dice anche agli Eroi che se lo faranno, lei li seguirà fuori dal palazzo o che lascerà che essi diano la Morte Ultima ai suoi figli. Insomma, prometterà e fingerà qualsiasi cosa per farsi risparmiare, far risparmiare i figli e mandare il gruppo in Soffitta da Arrigo. Nel frattempo, i nostri potrebbero accorgersi che *qualcos'altro* non è come sembra in Lucrezia: il suo volto e le sue mani sono coperte di un trucco da donna, quello che le serve a mascherare il suo pallore da Licaone; le sue movenze e sguardi appaiono in parte rigidi e inquietanti, se tagliata o punta non esce sangue dalle ferite. Soprattutto, la carne che da da mangiare agli Eroi è umana (non contaminata). Eventualmente, Lucrezia cercherà di difendersi da queste ulteriori osservazioni, dichiarando (falso) di essere stata contaminata giorni fa e di essere ormai in procinto di morire.

**Camera segreta.** Non appena Lucrezia sente arrivare gli Eroi, nasconde i propri figli nella Camera segreta, perché due di essi, al contrario di lei, non sanno controllarsi. I due bimbi più piccoli Ricciardo e Lapo sono infatti Ossessi, mentre la primogenita Leonora è un Licaone come la madre. La Camera segreta è una saletta spoglia e priva di mobilia, larga due metri per due, collegata con uno stretto corridoio agli Appartamenti di Lucrezia e che si affaccia tramite uno specchio (altro passaggio segreto) su una delle

**Stanze del primo piano.** I due Ossessi sono sedati dal potere coercitivo della madre e della sorella ma sono evidentemente Trapassati, mentre Leonora fingerà di essere ancora normale e mentirà in ogni modo per salvarsi la vita, condividendo l'astuzia e i piani della madre.



## **Soffitta**

L'ultimo piano del Palazzo è occupato da una vasta soffitta ingombra di rifornimenti, scorte alimentari e suppellettili varie. Qui, Lucrezia tiene appesi a dei ganci dei resti umani da macellare e si aggira **Arrigo de' Pazzi**, trasformato in un Ossesso.

Se per caso gli Eroi arrivano dai Tetti direttamente in Soffitta, inverti la descrizione completa di questi ambienti con quella delle Prigioni: in questo caso, Lucrezia accompagnerà il gruppo fino alla porta segreta dell'Atrio che conduce alle Prigioni e l'incontro con Arrigo avverrà nel piano interrato.

Nonostante Lucrezia rassicuri gli Eroi che egli è solo un avversario imbecille, Arrigo è in realtà astuto, forte, veloce e per di più indossa un'armatura ed è armato di spadone, cosa assolutamente mai vista tra i Trapassati. Se Lucrezia accompagna gli Eroi fino alla porta della Soffitta e loro si fidano ancora di lei, non appena l'ultimo è entrato la donna richiuderà il pesante uscio dietro il gruppo e li lascerà intrappolati alla mercé del marito.

Arrigo obbedisce agli ordini di Lucrezia e non contaminerà gli Eroi, ma li farà a pezzi con il suo Spadone, per poi farli mangiare alla sua famiglia...

### Parte 3 - Dopo aver sconfitto Arrigo

Non appena i nostri avranno ucciso Arrigo de' Pazzi potranno saccheggiarne i resti e prenderne l'Armatura e lo Spadone, entrambi di ottima fattura; i personaggi sanno comunque che dovranno ripulirli accuratamente con l'acqua e col fuoco, prima di utilizzarli.

Ma il Mostro finale di questa avventura è Lucrezia, non Arrigo.

Se tornano nelle stanze di Lucrezia dall'accesso regolare, la donna si barricherà dietro la porta e urlerà loro quello che è accaduto mentre questi cercano di sfondare l'ingresso: dirà loro che *la Morte non si fermerà, che lei e i suoi figli sono i primi di una nuova generazione di Trapassati* (vero), che *la città di Firenze è condannata e che gli Eroi hanno ingerito a loro volta la carne dei Morti e diverranno servi del suo nuovo esercito* (falso: era carne umana non contaminata). Fuggirà poi tramite la **Camera segreta** con i figli, scomparendo con loro passando dai Sotterranei o dal Portone principale. Se gli Eroi hanno troppo vantaggio o passano essi stessi per la Camera segreta, Lucrezia può provare a fuggire liberando i figli e scagliandoli contro gli Eroi, poi corre sulla **Balconata**, da fuoco all'olio infiammabile e salta via nel Cortile con agilità ferina, per poi fuggire in strada e svanire alla vista... In alternativa, Lucrezia potrebbe restare a combattere fino alla morte, mentre potrebbe essere Leonora a darsela a gambe.

Insomma, sarebbe preferibile che qualcuno riuscisse a fuggire, per dare l'aggancio a eventuali storie future, in cui una nuova tipologia di Morti, i Licaoni, diverrà la minaccia principale per Firenze.

In alternativa, tutto si potrebbe concludere con una bella battaglia sulla Balconata o nelle Prigioni, mentre il Palazzo va a fuoco!

## Appendice 1: Mostri e Antagonisti

### Trapassati Redivivi

Benché molti degli effetti del Flagello siano costanti e gli Afflitti siano genericamente spoglie umane prive di vita e bramosi di carne umana sopra ogni cosa, le modalità della trasmissione del contagio e lo stato di conservazione del corpo permettono di suddividere i redivivi in diverse categorie. I nomi che queste hanno ricevuto sono stati dati dai superstiti di Firenze che provano a combatterli e sono comunque nomi di comodo. In generale, per tutti gli Afflitti valgono le seguenti Capacità Speciali:

**Non Morto:** +2 a Robustezza, +2 per riprendersi dalla condizione di Scosso, i colpi mirati non infliggono danni aggiuntivi, se non alla testa. Frecce, lance e altri attacchi da punta infliggono solo metà danno. Immune a veleno e malattie.

**Debolezza (Testa):** I danni alla testa ottengono un bonus di +2.

**Resistenza al danno:** Gli Afflitti Protagonisti non subiscono penalità per le ferite.

**Contagio:** il Flagello si trasmette con i fluidi corporei (per esempio bava o icore degli Afflitti che entrino in contatto con il sangue) quindi è probabile che questo accada in caso di mischia, se il personaggio viene morso o artigliato e non dispone di adeguate protezioni. Se il personaggio viene colpito e il danno supera la Robustezza, egli viene infettato. Questo non vale se usa dei Benny per assorbire con successo il danno, poiché essi rappresentano un colpo di buona sorte (il morso viene schivato, viene morsicata una parte coperta da strati di stoffa). Nota Bene: il Flagello non permette tiri per evitare l'infezione ed infetta il bersaglio anche se questo subisce solamente lo stato di Scosso. Amputare immediatamente (1 Round) la parte contagiata e cauterizzare la ferita (entro 10 Round) può evitare il Contagio e la morte per dissanguamento. La cauterizzazione richiede un tiro di Vigore per evitare un livello di Fatica causato dal dolore, che si recupera come per Contusioni e Lividi.

**Infezione indiretta:** Se il personaggio corre il rischio di venire infettato in maniera indiretta (per esempio schizzi di icore degli Afflitti che entrino in contatto con ferite aperte o vengano ingeriti da un vivente), è costretto a pescare una carta dal mazzo. Se esce una figura, il Flagello è entrato in contatto con una zona valida per l'infezione ed il personaggio risulta contaminato. Per evitare l'infezione indiretta è comunque possibile spendere un Benny, che rappresenterà un colpo di fortuna.

**Fame cieca:** ogni volta che sia possibile, un Afflitto attaccherà il suo bersaglio con Attacchi Selvaggi (+2 Combattere, -2 Parata). Inoltre, avrà sempre +2 per resistere a Trucchi di combattimento basati sulla distrazione e -2 contro quei Trucchi che sfruttano le sue debolezze: gli Afflitti non possono essere distratti dal loro bersaglio, ma non si accorgono se questi pone in mezzo a loro ostacoli, fiamme o li sta attirando in trappola.

**Senza paura:** tutti gli Afflitti sono immuni a Paura, Intimidire e tutti gli effetti simili.

### Larva

Lenta, ondeggiante e spesso intenta in un lamento inconfondibile, la Larva è un morto dagli occhi spenti, le mani protese a ghermire e il passo strascicato. Si muove sempre in linea retta verso il bersaglio per morderlo e abatterlo al suolo (e poi divorarlo) e non si cura se in mezzo vi siano lance, fuoco o fosse. Non è in grado di arrampicarsi, pensare a strategie di alcun genere o nuotare; sale le scale e apre le porte con difficoltà (per esempio effettuando con successo un tiro di Agilità), ma in compenso non si fermerà mai finché non avrà raggiunto il suo bersaglio.

**Attributi:** Agilità d4, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d6

**Abilità:** Combattere d6, Intimidire d6, Percezione d4

**Parata:** 5; Passo: 10; Robustezza: 7

### Capacità speciali:

**Artigli:** Forza

**Morso:** Forza +d4

**Trapassato Redivivo:** La creatura possiede tutte le Capacità Speciali dei Trapassati Redivivi.

### **Carcassa**

La Carcassa è una Larva deteriorata dal tempo o dagli elementi o un cadavere che si è rianimato dopo essere stato grandemente devastato da viventi, morti, fiamme o quant'altro. Il corpo è più o meno integro, ma non si regge in piedi e avanza strisciando. Non è in grado di arrampicarsi, pensare a strategie di alcun genere, nuotare, sfondare barriere, salire le scale o aprire le porte; ma in compenso non si fermerà mai finché non avrà raggiunto il suo bersaglio.

**Attributi:** Agilità d4, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d6

**Abilità:** Combattere d4, Intimidire d6, Percezione d4

**Parata:** 5; **Passo:** 5; **Robustezza:** 7

Capacità speciali:

**Artigli:** Forza

**Morso:** Forza +d4

**Trapassato Redivivo:** La creatura possiede tutte le Capacità Speciali dei Trapassati Redivivi.

### **Carogna**

La Carogna è un ammasso putrefatto e spezzato di carne morta, che non può più muoversi, ma solo brancicare e mordere chi gli passa vicino. Spesso è costituita solo dal torso e dalla testa, con uno o due braccia malamente attaccate al resto del corpo. Può essere pericolosa solo se nessuno si accorge della sua presenza o si contamina accidentalmente con i suoi liquami.

**Attributi:** Agilità d4, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d4

**Abilità:** Combattere d4, Intimidire d4

**Parata:** 4; **Passo:** 0; **Robustezza:** 4

Capacità speciali:

**Artigli:** Forza

**Morso:** Forza

**Trapassato Redivivo:** La creatura possiede tutte le Capacità Speciali dei Trapassati Redivivi.

### **Mano animata**

In alcuni casi si è riscontrato che parti anatomiche dei Trapassati contaminati da molto tempo, mantengono dei riflessi automatici molto pericolosi anche se staccati dal resto del corpo. Sono in genere le Teste a mantenere questo orribile simulacro di non vita, ma a volte anche mani e braccia rimangono "attive" e pericolose.

**Attributi:** Agilità d4, Forza d4, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d4

**Abilità:** Combattere d4, Intimidire d4

**Parata:** 4; **Passo:** 5; **Robustezza:** 4

Capacità speciali:

**Artigli:** Forza

**Trapassato Redivivo:** La Mano animata possiede tutte le Capacità Speciali dei Trapassati Redivivi, quando applicabili.

**Piccola:** Gli attaccanti subiscono -2 ai tiri di attacco.

**Taglia -2.**

### **Furia**

Al contrario della Larva, la Furia è un Trapassato rimasto forte, agile e percettivo come un essere umano comune. La sua intelligenza e la sua capacità di formulare strategie di caccia sono simili a quelle della Larva (e cioè nulle), ma possono attraversare corsi d'acqua, arrampicarsi, aprire porte e sfondare o aggirare più facilmente barriere di ogni tipo. La sua furia dissennata in mischia ne fa un nemico temibile.

**Attributi:** Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d4, Spirito d4, Vigore d6

**Abilità:** Arrampicarsi d4, Combattere d8, Intimidire d6, Percezione d6

**Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 7

**Capacità speciali:**

**Artigli:** Forza +d4

**Morso:** Forza +d4

**Trapassato Redivivo:** La creatura possiede tutte le Capacità Speciali dei Trapassati Redivivi.

## **Ossessi**

Gli Ossessi sono Trapassati che hanno conservato tutta la forza e l'agilità posseduta in vita, possiedono una energia e una resistenza diabolica e in più sono in grado di ragionare, elaborare tattiche complesse (a un livello animale) e compiere movimenti elaborati, come nuotare, usare un'arma o un attrezzo, o arrampicarsi lungo una corda, se erano in grado di farlo in vita. Non sono comunque in grado di parlare e il loro scopo è sempre e solo quello di nutrirsi di carne umana. Le statistiche seguenti sono riferite a Lapo e Ricciardo, di 8 e 10 anni, figli di Arrigo.

**Attributi:** Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d6 (A), Spirito d4, Vigore d6

**Abilità:** Arrampicarsi d4, Combattere d6, Intimidire d6, Percezione d8

**Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 6

### **Capacità speciali:**

**Artigli:** Forza

**Morso:** Forza +d4

**Trapassato Redivivo:** Lapo e Ricciardo possiedono tutte le Capacità Speciali dei Trapassati Redivivi.

**Alla Gola:** Gli Ossessi attaccano istintivamente le parti più delicate dei loro avversari. Con un incremento al tiro di attacco, la creatura colpisce il punto meno protetto dell'avversario.

**Piéveloce:** Gli Ossessi tirano un d10 anziché un d6 quando corrono.

**Taglia -1:** Lapo e Ricciardo sono relativamente piccoli.

## **Sciame di Ratti contaminati**

Queste orride creature non sono state "mutate" dal Flagello, che non ha attecchito sulla loro specie, ma trasmettono comunque il contagio qualora dovessero mordere un Eroe. Lo sciame è considerato una creatura singola che copre un'area pari a un Modello di Esplosione Piccola e attacca tutti coloro che si trovano all'interno, a ogni round.

Quando viene ferito, lo sciame si disperde.

**Attributi:** Agilità d10, Forza d8, Intelligenza d4 (A), Spirito d12, Vigore d10

**Abilità:** Percezione d6

**Parata:** 4; **Passo:** 25; **Robustezza:** 5

### **Capacità Speciali:**

**Morso:** Lo sciame infligge alle sue vittime decine di piccoli morsi a ogni round, colpendo automaticamente e causando 2d4 di danni a chiunque si trovi entro il modello. Il danno è applicato nei punti meno corazzati.

**Sciamare:** Parata +2; dato che lo sciame è composto da decine di creature, le armi taglienti e perforanti non infliggono veri danni. Le armi con effetto ad area funzionano normalmente, e un personaggio può calpestare lo sciame per infliggere danni pari alla sua Forza a ogni round.

**Contagio:** un danno inflitto dallo Sciame trasmette il Flagello. Se il personaggio viene colpito e il danno supera la Robustezza, egli viene infettato. Questo non vale se usa dei Benny per assorbire con successo il danno, poiché essi rappresentano un colpo di buona sorte (il morso viene schivato, viene morsicata una parte coperta da strati di stoffa). Amputare immediatamente (1 Round) la parte contagiata e cauterizzare la ferita (entro 10 Round) può evitare il Contagio e la morte per dissanguamento. La cauterizzazione richiede un tiro di Vigore per evitare un livello di Fatica causato dal dolore, che si recupera come per Contusioni e Lividi.

## **Cerberi**

In alcuni casi, il Flagello si trasmette anche ai cani, che diventano creature rabbiose e in decomposizione, con la stessa fame cieca che anima le Furie e gli altri Trapassati umani. I Cerberi attaccano qualsiasi animale incontrino, cercando di divorarlo, e non hanno speciale predilezione per l'uomo o altri cani, che pure attaccano ogni volta che possono. Non è chiaro se siano tecnicamente "morti" o se si tratti di creature simili ai Licaoni e può succedere di incontrare entrambe le versioni, che hanno tuttavia caratteristiche identiche:

**Attributi:** Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d4 (A), Spirito d4, Vigore d6

**Abilità:** Combattere d6, Percezione d6

**Parata:** 5; **Passo:** 20; **Robustezza:** 4

### **Capacità Speciali:**

**Contagio:** Se il personaggio viene morso e il danno supera la Robustezza, egli viene infettato. Questo non vale se usa dei Benny per assorbire con successo il danno, poiché essi rappresentano un colpo di buona sorte (il morso viene schivato, viene morsicata una parte coperta da strati di stoffa). Amputare immediatamente (1 Round) la parte contagiata e cauterizzare la ferita (entro 10 Round) può evitare il Contagio e la morte per dissanguamento. La cauterizzazione richiede un tiro di Vigore per evitare un livello di Fatica causato dal dolore, che si recupera come per Contusioni e Lividi.

**Fame cieca:** ogni volta che sia possibile, un Cerbero attaccherà il suo bersaglio con Attacchi Selvaggi (+2 Combattere, -2 Parata).

**Senza paura:** tutti i Cerberi sono immuni a Paura, Intimidire e tutti gli effetti simili.

**Alla Gola:** I Cerberi attaccano istintivamente le parti più delicate dei loro avversari. Con un incremento al tiro di attacco, la creatura colpisce il punto meno protetto dell'avversario.

**Morso:** Forza+d4

**Piéveloce:** I Cerberi tirano un d10 anziché un d6 quando corrono.

**Taglia -1:** I Cerberi sono relativamente piccoli.

## **♣ Arrigo de' Pazzi**

Arrigo era in vita un possente guerriero, che il Flagello ha reso un Ossesso astuto, spietato e implacabile, un mostro non morto rivestito di armatura e armato di spadone. Più che la sua arma, il vero problema sono la corazza e l'elmo, che lo proteggono dai danni. Il vantaggio è che non combatte con morsi e artigli e non c'è il rischio di contagiare gli Eroi con il Flagello. Inoltre, l'elmo che protegge la testa ha delle piccole fessure. Con armi da punta è possibile attaccare attraverso queste aperture, con -6 al tiro di attacco.

**Attributi:** Agilità d8 (-1 per l'Ingombro), Forza d10 (-1 per l'Ingombro), Intelligenza d6 (A), Spirito d4, Vigore d8

**Abilità:** Combattere d10 (-1 per l'Ingombro), Intimidire d6, Percezione d4

**Parata:** 7 (-1 per la Spada a due mani); **Passo:** 15; **Robustezza:** 11 (compreso 3 di Armatura)

### **Capacità speciali:**

**Spada a due mani:** Forza +1d10, Parata -1, 2 mani

**Armatura:** Corsetto, Gambali e Maniche di piastre, Elmo chiuso: +3 su ogni locazione corporea.

**Non Morto:** +2 a Robustezza, +2 per riprendersi dalla condizione di Scosso, i colpi mirati non infliggono danni aggiuntivi, se non alla testa.

**Debolezza (Testa):** I danni alla testa ottengono un bonus di +2.

**Resistenza al danno:** Arrigo de' Pazzi non subisce penalità per le ferite.

**Infezione indiretta:** Se il personaggio corre il rischio di venire infettato in maniera indiretta da Arrigo (per esempio schizzi di icore che entrino in contatto con ferite aperte o vengano ingeriti), è costretto a pescare una carta dal mazzo. Se esce una figura, il Flagello è entrato in contatto con una zona valida per l'infezione ed il personaggio risulta contaminato. Per evitare l'infezione indiretta è comunque possibile spendere un Benny, che rappresenterà un colpo di fortuna.

**Senza paura:** Arrigo è immune a Paura, Intimidire e tutti gli effetti simili.

### ❖ **Lucrezia de' Pazzi**

Lucrezia rappresenta una variante finora sconosciuta del Flagello, una delle più terrificanti. Lei e sua figlia Leonora sono "Licaoni", ovvero esseri a metà tra la vita e la morte, contaminati dal Flagello e in qualche modo "portatori sani" di esso. Hanno conservato tutte le caratteristiche mentali e fisiche precedenti e il Flagello le fortifica, giorno dopo giorno. Il prezzo da pagare è la perdita di umanità e compassione e una insaziabile fame di carne umana *sana*, che serve a nutrire il Flagello quiescente in loro. Chi ha ottenuto questa variante del Flagello non potrà "risorgere" dopo la morte come un comune Trapassato, ma sarà comunque davvero difficile da uccidere. Queste sono le statistiche di Lucrezia, adatte anche a Leonora:

**Attributi:** Agilità d8, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d8, Vigore d10

**Abilità:** Combattere d6, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d8, Seguire tracce d6

**Parata:** 5; **Passo:** 18; **Robustezza:** 7

**Capacità speciali:**

**Artigli:** Forza +1d4

**Morso:** Forza + 1d6

**Resistenza al danno:** Lucrezia de' Pazzi non subisce penalità per le ferite.

**Contagio:** Se il personaggio viene colpito e il danno supera la Robustezza, egli viene infettato. Questo non vale se usa dei Benny per assorbire con successo il danno, poiché essi rappresentano un colpo di buona sorte (il morso viene schivato, viene morsicata una parte coperta da strati di stoffa). Amputare immediatamente (1 Round) la parte contagiata e cauterizzare la ferita può evitare il Contagio.

**Infezione indiretta:** Se il personaggio corre il rischio di venire infettato in maniera indiretta da Lucrezia (per esempio schizzi di icore che entrino in contatto con ferite aperte o vengano ingeriti), è costretto a pescare una carta dal mazzo. Se esce una figura, il Flagello è entrato in contatto con una zona valida per l'infezione ed il personaggio risulta contaminato. Per evitare l'infezione indiretta è comunque possibile spendere un Benny, che rappresenterà un colpo di fortuna.

**Rigenerazione Rapida:** i Licaoni possono effettuare un tiro di Guarigione naturale per Round, a meno che non siano stati mutilati o feriti da fuoco o fiamme.

**Nervi Saldi:** I Licaoni agiscono usando la migliore tra due carte.

**Senza paura:** I Licaoni sono immuni a Paura, Intimidire e tutti gli effetti similari.

**Controllo sui Trapassati:** I Licaoni riescono a farsi obbedire dagli Ossessi e da tutti i Trapassati Redivivi che abbiano almeno Intelligenza d6 (A), dando loro istruzioni chiare, che verranno eseguite per periodi di tempo limitati. Tutti gli altri Trapassati e tutte le altre creature contagiate dal Flagello non attaccheranno mai i Licaoni, ma nemmeno ubbidiranno loro.

### **Personaggi pregenerati**

Tutti i personaggi di quest'avventura ne hanno già viste di cotte e di crude nei mesi di diffusione del Flagello. Sono dei sopravvissuti, induriti dagli eventi e abituati ai Trapassati Redivivi. Per questo iniziano tutti a giocare di Rango Navigato e senza alcun problema di "paura" quando avvistano i mostri e gli orrori provocati dal Flagello.

#### **Piero dei Bardi - Nobile**

**Rango:** Navigato.

**Attributi:** Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d8, Vigore d8.

**Abilità:** Cavalcare d6, Combattere d6, Conoscenze (Storia) d6, Conoscenze (Firenze) d6, Intimidire d6, Investigare d6, Percezione d8, Persuasione d8, Sparare d6

**Carisma:** +2; **Parata:** 6; **Passo:** 15; **Robustezza:** 7 (1)

**Svantaggi:** Codice d'Onore, Leale (compagni e fiorentini), Ostinato

**Vantaggi:** Nobile (Famiglia Bardi)

**Equipaggiamento:** Spada lunga, Scudo piccolo, Ascia, Balestra, 6 Quadrelli, Armatura di cuoio.

**Background:** La nobiltà ormai conta poco e invero l'intera famiglia di Piero è stata distrutta dal Flagello, le sue terre perse e solo la sua vecchia torre in città attesta ancora un simulacro di gloria passata. Piero è spesso malinconico e ombroso. Aspira rimuovere il Flagello da Firenze e divenire uno dei bracci destri dell'attuale signore della città, Filippo Machiavelli.

#### **Alboino del Cerreto - Guerriero**

**Rango:** Navigato.

**Attributi:** Agilità d6, Forza d10, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d10.

**Abilità:** Cavalcare d6, Combattere d10, Conoscenze (Firenze) d4, Furtività d4, Intimidire d6, Lanciare d4, Percezione d4, Sparare d4

**Carisma:** -2; **Passo:** 15; **Parata:** 6; **Robustezza:** 9 (2)

**Svantaggi:** Arrogante, Brutto, Scarsa manualità

**Vantaggi:** Arma Personale (Maglio del Cerreto), Bloccare, Frenesia, Spazzata

**Equipaggiamento:** Maglio del Cerreto (Forza +d8, +1 Combattere, PA 2 contro armature rigide, parata -1, 2 mani), Usbergo di cotta di maglia, Piede di porco.

**Background:** Alboino era figlio cadetto di una casata di bassa nobiltà toscana, ormai distrutta. Aggiuntosi a un compagnia mercenaria, ha militato per anni sotto diversi vessilli. Dopo la discesa del Flagello in Italia, è riuscito a sopravvivere tra manipoli di armigeri allo sbando fino a confluire nelle Bande Grigie, la compagnia che è riuscita a raggiungere Firenze e metterla parzialmente al sicuro. Ora Firenze è la sua nuova casa e il suo scopo è stabilirvisi e contribuire attivamente alle difese della città, per diventarne un eroe e bere e gozzovigliare a piacimento a fine giornata.



### **Caterina la Rossa - Ribalda**

**Rango:** Navigato.

**Attributi:** Agilità d10, Forza d4, Intelligenza d6, Spirito d6, Vigore d8.

**Abilità:** Arrampicarsi d10, Bassifondi d4, Combattere d6, Furtività d8, Lanciare d4, Percezione d6, Scassinare d8, Sparare d4

**Carisma:** +2; **Passo:** 15; **Parata:** 5; **Robustezza:** 5 (1)

**Svantaggi:** Analfabeta, Avida (Minore), Piccola

**Vantaggi:** Attraente, Primo Colpo, Ladro, Veloce

**Equipaggiamento:** Arnesi da scasso, Spada corta, Armatura di cuoio, Pugnale, Acciarino e pietra focaia, Corda, Rampino.

**Background:** Cresciuta in una famiglia di malaffare della campagna toscana (il padre brigante, la madre prostituta), Caterina ha capito che le cose stavano iniziando ad andare male ai primi giorni del Flagello. Fuggita di villaggio in villaggio per settimane, perdendo e lasciandosi alle spalle amici, amanti e parenti, è riuscita a rifugiare a Firenze all'ultimo momento e ha iniziato qui una seconda vita, fornendo supporto alla milizia e ai cittadini contro i Trapassati. Dopotutto, per quanto la Rossa ami imbrogliare e rubare, è evidente che contro il Flagello i vivi debbano fare fronte comune per vantaggio reciproco.

### **Jacopo Bartolomei - Speciale**

**Rango:** Navigato.

**Attributi:** Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d10, Spirito d8, Vigore d4.

**Abilità:** Combattere d6, Conoscenze (Firenze) d8, Conoscenze (Medicina) d10, Conoscenze (Flagello) d6, Investigare d6, Percezione d6, Persuasione d6, Riparare d8

**Carisma:** 0; **Parata:** 5; **Passo:** 12,5; **Robustezza:** 5 (1)

**Svantaggi:** Cauto, Giuramento (Maggiore: raccogliere informazioni e trovare una cura per il Flagello), Zoppo

**Vantaggi:** Studioso, Senso del pericolo

**Equipaggiamento:** Lancia, Ascia, Vesti da medico della peste (come Armatura di cuoio), Kit di attrezzi da medico, Lanterna, Olio, Maschera da medico della peste (come Elmo chiuso).

**Background:** Jacopo è fiorentino da molte generazioni ed esercitava alla Corporazione dei Medici e degli Speciali. Dopo l'arrivo del Flagello, è riuscito a sopravvivere ai suoi molti colleghi adottando pratiche poco diffuse, come la sterilizzazione col fuoco di ogni attrezzo usato sugli Afflitti, l'uso di guanti e protezioni, l'attenzione a evitare ogni contatto con i Trapassati e i loro liquami. Oggi presta servizio come medico e studioso per conto del signore della città ed è ossessionato dal comprendere il Flagello e trovare una cura.