



Le mie pìgioni

"LAVORETTI" PER ULTIMA FORSAN ADATTI A CANAGLIE DI LIVELLO INFAME

di Alessandro Viola





This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Città del Messico, 27 Maggio 2017





Indice

Indice.....	3
Introduzione ai livelli infami.....	4
Cosa sono i Livelli Infami?.....	4
La Sessione Infame	5
Primo Livello Infame: Comparsa.....	5
Secondo Livello Infame: Figurante	5
Terzo Livello Infame: Caratterista	6
Quarto Livello Infame: Comprimario.....	6
Finalmente Principiante!	7
Introduzione per i Giocatori.....	8
Introduzione per il Game Master	10
Duello introduttivo.....	11
Mechanica del Gioco	12
Tiro di dado: 2	12
Tiro di dado: 3	14
Tiro di dado: 4	14
Tiro di dado: 5	14
Tiro di dado: 6	14
Tiro di dado: 7	15
Tiro di dado: 8	15
Tiro di dado: 9	15
Tiro di dado: 10.....	15
Tiro di dado: 11	16
Tiro di dado: 12	16



Introduzione ai libelli infami

Questa serie di avventure episodiche per personaggi di Livello Infame è ambientata nella Lucca ucronica di Ultima Forsan durante le settimane che precedono il Concilio Universale.

Per comprenderle e giocare, dovete avere dimestichezza con Savage Worlds Deluxe, Ultima Forsan e i Livelli Infami, un contenuto amatoriale per Savage Worlds Deluxe.

Siamo nella Macabra Lucca di Ultima Forsan, all'inizio dell'autunno del 1514. Il Concilio Universale e la Fiera dei Morti sono alle porte (vedi la campagna *C'era una volta a Lucca*). In questo periodo, infatti, diversi "imprenditori locali" (ovvero faccendieri di dubbia fama), prevedendo che i partecipanti al Concilio Universale e molti altri curiosi avrebbero avuto bisogno di un alloggio decoroso, decidono di requisire con mezzi più o meno legali le molte abitazioni abbandonate e in rovina di Lucca, per ristrutturarle alla bell'e meglio e poi affittarle a prezzi folli ai sempre più numerosi forestieri. Come spesso accade, in questa specie di raket degli affitti, le varie bande si sono spartite la città di Lucca in zone di influenza e vige una precaria tregua, punteggiata da incidenti sanguinosi che in breve portano ad un nuovo equilibrio.

Date le molte incombenze e i grattacapi del Podestà di Lucca nella gestione di questi due appuntamenti, il tacito accordo con le bande locali è il seguente: "non fate troppo casino e nessuno vi dirà niente".

I personaggi di rango infame che verranno controllati dai giocatori sono degli sfaccendati abituati a dormire nelle case in rovina di Lucca, svuotate dal Flagello da molti decenni. Avranno un amaro risveglio e l'opzione più semplice per loro, se vorranno continuare ad avere un tetto sopra la testa, sarà quella di mettersi a riscuotere le pigioni per conto di qualche faccendiere. L'alternativa (quella di mettersi a lavorare nella ricostruzione delle case) non la prenderanno in considerazione nemmeno per un secondo, scansafatiche come sono.

Le avventure episodiche che ne verranno fuori potrebbero avere atmosfere o motivi simili, per esempio, ad alcune scene di *Anche gli angeli mangiano fagioli* con Bud Spencer e Giuliano Gemma, oppure de *L'Avaro* con Alberto Sordi, ma anche *I Picari*, *Quella sporca dozzina*, *Non ci resta che piangere* e *Le avventure della Banda di Testa di Cane* potrebbero procurare qualche valida ispirazione in tema.

Una perfetta introduzione al mondo di Ultima Forsan, no?

Cosa sono i Livelli Infami?

Mentre in quasi tutte le ambientazioni per Savage Worlds si inizia il gioco generando Eroi o Avventurieri Principianti, Veterani o Navigati, in questo caso si inizierà a giocare con delle Canaglie di Terza Scelta.

Dal momento che le Canaglie non sono certo dei "normali" Protagonisti, il processo di generazione dei personaggi sarà un po' diverso dal solito.

Le Canaglie infatti iniziano la loro "carriera" come "Feccia", equivalente a una sorta di "Rango Zero" di Savage Worlds Deluxe, e non hanno a che fare con "avventure", ma bensì con *lavoretti*. Lavoretti di terza scelta per personaggi di terza scelta, ovviamente: sporchi, moralmente discutibili, di bassa manovalanza e spesso letali o invalidanti. In questo modo, se tutto - ma proprio tutto - va bene, una Canaglia di Rango "Feccia" potrà aspirare a progredire attraverso i quattro Livelli Infami, passando da Comparsa a Figurante, poi a Caratterista e finalmente a Comprimario. Solo alla fine di questa specie di "cursus honorum" nei Livelli Infami potranno sperare di diventare dei Principianti.



Il rango di partenza sarà dunque in questo caso non il rango *Principiante*, come spesso accade, ma il rango *Feccia*.

La Sessione Infame

Quanto ci vuole ad attraversare l'intera gamma dei Livelli Infami? In teoria dovrebbero bastare 4 sessioni brevi, ma alcuni gruppi trovano troppo lento questo ritmo. È possibile pertanto che il Game Master decida di concedere la possibilità di superare tutti i Livelli Infami in un'unica sessione di gioco (*la Sessione Infame*, per l'appunto), con un passaggio di Livello Infame per ogni scena da circa un'ora!

Il Game Master dovrebbe in questo caso valutare la creazione di un'avventura più complessa degli episodi casuali riportati più avanti, magari scegliendoli e ordinandoli appositamente in una sequenza precisa, oltre a permettere un recupero degli Oboli più generoso del solito.

Consigliamo la seguente opzione: al termine di ogni scena (quindi al passaggio di ogni Livello Infame), il Giocatore ottiene 1 Obolo, oppure 1 Obolo per ciascuna delle Canaglie ancora in vita che gestisce.

Primo Livello Infame: Comparsa

Per iniziare il gioco è necessario che ogni Giocatore crei tre o quattro personaggi (quattro personaggi se ci sono da uno a tre giocatori, tre personaggi se ci sono quattro o cinque giocatori, tanto per non affollare eccessivamente la scena).

Durante il percorso che va dal Livello Comparsa al Livello Principiante, probabilmente di questi tre o quattro ne sopravviverà (o comunque rimarrà abile e arruolabile) uno solo, se la buona sorte e la buonanima di Dave Arneson assistono da lassù. Questo concetto di "selezione

naturale", molto Vecchia Scuola, è chiamato "imbuto" (funnel).

Le Canaglie del primo Livello Infame sono dunque delle Comparse, con una sola Ferita e senza l'uso del Dado del Destino quando affrontano una Prova.

Le Comparse ottengono fin da subito il Vantaggio bonus riservato agli umani (sono infatti pur sempre esseri umani, dopo tutto) e i Giocatori, se lo desiderano, possono scegliere uno Svantaggio Maggiore per ottenere due punti, da utilizzare in questi modi: acquisizione di un ulteriore Vantaggio, raddoppio del denaro iniziale, aumento di un Attributo di un tipo di dado oppure altri punti Abilità. Il denaro iniziale sono in tutto cinquanta Fiorini, che dovrebbero bastare per un pugnale, magari un bastone e giusto un po' di chicaglieria di terza mano.

Si consiglia per il momento di non approfondire troppo i singoli personaggi e la loro storia, e dare loro per ora solo un nome di comodo, come "lo Sciancato", "Manolesta" o "Quattrodita", meglio ancora se direttamente connesso allo Svantaggio della Canaglia. Non è certo ancora il caso di affezionarsi troppo a queste canaglie!

Ogni Giocatore ha il normale numero di Oboli e li può usare o dividere come preferisce tra le varie Canaglie sotto il suo controllo.

Secondo Livello Infame: Figurante

Dopo una settimana di "lavoretti" (almeno uno dei quali potenzialmente letale), due Canaglie superstiti vengono promosse da Comparsa a Figuranti.

Il Game Master può decidere di far fare lo scatto ai sopravvissuti terminata la prima settimana di lavoro o il primo *lavoretto*, dopo la morte o il ritiro di 1-2 Comparsa o quando ciascuna delle sue Canaglie superstiti ha intascato almeno cinquanta Fiorini in seguito alle sue "attività".

I Figuranti godono del lusso di avere ben due Ferite (e quindi, se subiscono una Ferita,



prendono un -1 a tutti i tiri dei Tratti, e alla seconda Ferita diventano Incoscienti... anche se un po' incoscienti lo sono sempre stati).

Se tutte le Compare gestite da un Giocatore sono morte nella sessione di gioco precedente (capita), si possono generare due nuovi Figuranti, tanto per compagnia, e continuare con loro.

Terzo Libello Infame: Caratterista

Dopo un'altra settimana di "lavoretti" (tra i quali ancora una volta ce ne deve essere almeno uno letale), o quando una delle Canaglie avrà accumulato duecento Fiorini, un Figurante superstite dovrebbe venire promosso a Caratterista.

Ogni Giocatore controlla un solo Caratterista in una data avventura e se, per buona sorte, un Giocatore è riuscito a tenere in vita più di una Canaglia, a questo punto ne sceglie una e tiene le eventuali altre di riserva, che in poco tempo potrebbero tornare di nuovo utili.

I Caratteristi sono in generale meglio connotati dei Figuranti, pur partendo dalle stesse caratteristiche: il Giocatore può scegliere per loro uno o due Svantaggi Minori e utilizzare i punti eventualmente ottenuti per acquisire un ulteriore Vantaggio, raddoppiare il denaro iniziale, aumentare un Attributo di un tipo di dado o ottenere altri punti Abilità. Idealmente i Caratteristi avranno acquisito questi Svantaggi nel corso dei lavoretti precedenti, arricchendo in questo modo la storia e la specificità del personaggio, ma potrebbero anche essere capitati negli intermezzi tra un lavoretto e l'altro.

Se tutti i Figuranti di un Giocatore sono morti o comunque sono rimasti invalidi nelle sessioni di gioco precedente (capita), si può generare un nuovo Caratterista e continuare così.

Quarto Libello Infame: Comprimario

Dopo un'altra settimana, o dopo che i Caratteristi avranno superato un paio di altri "lavoretti" (tra i quali alcuni potenzialmente letali), uno di essi assurge al ruolo di Comprimario.

I Comprimari sono quasi al pari dei Protagonisti o delle Spalle: hanno tre Ferite e tutti i Vantaggi, Svantaggi, Attributi e le Abilità di un Personaggio di Rango Principiante. Le uniche differenze sono le ricchezze possedute (indicativamente trecento Fiorini o equipaggiamento equivalente) e il non avere ancora a disposizione il Dado del Destino, cosa che avverrà solamente quando (se) la Canaglia raggiungerà finalmente il Rango Principiante.

Se tutti i Caratteristi di un Giocatore sono morti o comunque sono rimasti invalidi nelle sessioni di gioco precedenti (capita), si può generare un nuovo Comprimario e continuare a giocare così.

Le vicende finora trascorse dovrebbero aver plasmato un personaggio ben definito, con la sua storia, le sue motivazioni e i suoi obbiettivi. Forse il personaggio durante questo percorso è maturato e ha cambiato idea su tante cose, forse è rimasto la canaglia di sempre, solo più coriacea di prima. A tal proposito, a questo punto può forse essere opportuno inframmezzare i "lavoretti" episodici e generici de *Le mie pignoni* con altri "lavoretti", magari ad essi collegati o ispirati, ma un po' più personalizzati e caratterizzanti.



Finalmente Principiante!

Dopo almeno quattro “lavoretti” di terza scelta potenzialmente letali, le Canaglie eventualmente sopravvissute sono finalmente pronte a diventare Protagonisti, acquisendo il Rango Principiante.

Se però tutti i personaggi del Giocatore sono morti o sono rimasti invalidi nelle sessioni di gioco precedenti (cosa che può benissimo capitare) si può generare un nuovo Comprimario e continuare così, per compagnia, ma non è il caso di creare direttamente un Principiante: sarebbe troppo facile!

Il Principiante otterrà finalmente la possibilità di usare il Dado del Destino e indicativamente dovrebbe poter contare su circa cinquecento Fiorini o equipaggiamento equivalente, ottenuti tramite i “lavoretti” precedenti.

Però questa è un'altra storia, visto che i “lavoretti” di terza scelta a questo punto verranno progressivamente sostituiti da vere e proprie “avventure”... niente a che vedere con gli episodi bislacchi e picareschi de *Le mie pighioni*.





Introduzione per i Giocatori

Quasi due secoli fa, il Flagello ha colpito gli Antichi Regni, ridestando i Morti dal loro sonno senza sogni e causando orrori mai conosciuti prima nella storia.

I Vivi, pur accusando enormi perdite, hanno saputo resistere, hanno imparato a conoscere il Flagello, a sopravvivere, a costruire nuove armi e nuovi modi per difendersi... e, pian piano, negli anni, hanno cominciato a riprendere ai Morti quello che è sempre appartenuto ai Vivi per diritto naturale.

Nell'anno 1514, dopo quasi due secoli di terribile oscurità e disperazione, delegati di tutti i feudi del Mediterraneo si riuniranno qui, a Lucca, per dare vita a una nuova era di speranza: il Rinascimento.

Questa nuova era sarà illuminata da una nuova generazione di eroi, pronti a gesta leggendarie e avventure mozzafiato che saranno ricordate nei secoli.

Abili cacciatori di tesori riporteranno alla luce reliquie, ricchezze e conoscenze degli Antichi Regni perduti, dopo aver superato infide trappole e mostri dimenticati. Grandi inventori apriranno la strada a incredibili scoperte, che permetteranno a nobili e impavidi condottieri di brandire armi dalla potenza mai vista e di guidare gloriosamente schiere di eroi contro nemici terrificanti.

Ma voi non siete come loro.

No.

Non siete per niente nobili, non siete nati per fare gli eroi e nemmeno i condottieri. Degli altri non ve ne può fregar di meno.

Non siete nemmeno quelli che prendono il posto dei nobili quando le cose si mettono male e, nel momento del bisogno, nel cuore di un semplice contadino o garzone di stalla nasce a sorpresa un eroe che arde del desiderio di fare giustizia e salvare il mondo con le sue stesse mani.

No.

Voi siete degli scansafatiche e, se comunque c'è da menare le mani, preferite farlo in tanti contro pochi, colpendo alle spalle o prendendovela con chi non si può difendere.

Purtroppo, amici miei, voi siete la Terza Scelta.

Voi siete pigri lestofanti, furfanti di bassa risma, imbroglianti svogliati e avidi manigoldi.

Quelli sporchi, brutti e cattivi.

Quelli per i quali nessuno verserebbe una lacrima.

Voi, insomma.

Non è ancora mezzogiorno e un forte rumore vi sveglia di soprassalto: qualcuno ha buttato giù con un calcio la porta tarlata della catapecchia dove le contorte vicende della vita vi hanno portato a rifugiarvi la notte scorsa.

Vi guardate intorno confusi, con la testa che scoppia: ieri è stata una buona giornata e dovete ancora scuotervi di dosso la sbronza. Sopra di voi riconoscete il tetto mezzo crollato dal quale fortunatamente filtrano solo timidi barbagli di luce, intorno a voi la lurida stanza, invasa da topi e macerie, dove assieme ad altri sodali avete passato la notte. Vi mettete in piedi, confusi e ciondolanti, tra le urla: "Occupazione abusiva!!! Andatevene via subito, canaglie! Questo edificio appartiene a Facciadangelo!"

Facciadangelo è un nome che purtroppo conoscete e i suoi uomini sono ben armati. Scuotendo la testa raccogliete le vostre poche cose e ciondolate verso l'edificio più vicino: fin dai tempi del Flagello in questa zona ci sono parecchie catapecchie disabitate, nelle quali avete passato tutte le notti che ricordate della vostra sporca vita.

Se questi rompiscatole armati vogliono prendersi la catapecchia dove avete dormito ieri notte, vi basta passare ad un'altra.



Attraversate il vicolo puzzolente e spingete la prima porta che vi capita, che tanto in questa zona tutte le case sono abbandonate fin dai tempi del Giorno dell'Ira. Non cede.

Stupefatti, guardate meglio e vi rendete conto che il legno di questa porta non è tarlato come quello di tutte le porte di questo isolato: è solido, ben levigato e... puzza di vernice fresca!

"Via di lì, canaglie, che quella è una casa dei Fratelli Colosimo e ci si può entrare solo pagando la pigione!" Vi urla la voce roca di un tizio a capo di un altro gruppetto di armati.

Sempre più confusi, vi guardate attorno e vi rendete conto che vari gruppetti di gradassi stanno liberando tutte le case abbandonate della zona, mentre muratori e falegnami si mettono subito al lavoro.

In un batter d'occhio vi rendete conto di aver perso praticamente tutti i rifugi nei quali avete passato le notti della vostra vita. Non che fossero particolarmente accoglienti o interessanti, ma... che alternative avete?

Tornate indietro e vedete che i manovali stanno già sgomberando i calcinacci e i coppi della catapecchia nella quale vi siete svegliati stamane. Lavorano di gran lena... "Ma... cosa sta succedendo qui?" uno di voi chiede "Queste case sono abbandonate da molti anni..."

Un piccoletto armato fino ai denti, con le braccia coperte da cicatrici e con il collo da toro vi risponde, come se foste dei mentecatti: "Facciadangelo le ha re-go-lar-men-te acquisite, adesso le ristruttura e poi le metterà in affitto, che si prevede una grande affluenza per il Concilio e il costo degli affitti si moltiplica di settimana in settimana. Tutto qui."

"...e di noi che ne sarà? Dove andremo a dormire la notte?"

"Ecchissenefrega... basta che ve ne andate fuori dai piedi... andate altrove! Se non trovate posto a Lucca, potete sempre andare in un'altra città... magari a Firenze, che lì per ora c'è spazio... per ora."

Rabbrividite all'idea prima di tutto di camminare per tutti quei chilometri, e poi di dover affrontare i Morti, che, si sa, sono sempre da qualche parte là fuori delle mura.

"...oppure potreste sempre mettervi a lavorare per Facciadangelo... potreste sgomberare i calcinacci, le pietre... e con la paga potreste pagarvi un tetto sopra la testa..."

Inghiottite amaro: lavorare?! Ma siamo impazziti!!! No, di certo non è roba per voi. Se aveste avuto voglia di lavorare avreste fatto ben altro, nella vostra vita.

Leggendovi i pensieri in faccia, l'armigero fa una specie di smorfia: "Ah, ho capito... vedo che l'idea di lavorare non fa proprio per voi, però... tutto sommato un lavoretto che faccia al vostro caso credo che forse Facciadangelo ce ha: potreste sempre andare a riscuotere le pigioni per conto suo. Se volete, vi presento..."

Al momento vi sembra l'unica alternativa accettabile, per cui annuite, pieni di dubbi.

Facciadangelo è un ex avventuriero che si è ritirato e adesso è uno dei delinquenti locali più conosciuti: strozzinaggio, taglieggiamenti e adesso, a quanto pare, anche il racket delle pigioni. Quando lo vedete in faccia, però, ci rimanete di sasso, anche se sapevate che non è soprannominato Facciadangelo per niente: qualche Fiera o qualche Morto deve avergli piantato gli artigli in faccia e deve avergliela strappata letteralmente dalle ossa! La faccia è tutta scarnificata e attraversata da cicatrici: gli manca quasi tutto il naso, le sopracciglia sono aperte fino all'osso, le guance sono devastate, ma la cosa più disgustosa sono le labbra, che sono state strappate via malamente, lasciandogli le gengive e i denti mezzi marci scoperti, in un'espressione che sembra un perenne



ghigno. La primissima impressione è quella di trovarsi davanti ad un Morto!

Così va la vita: le Canaglie credevano di avere davanti a loro una vita sporca ma facile, fatta di accattonaggio, furtarelli e tetti sopra la testa senza troppa fatica, e invece adesso si trovano a dover lavorare per uno strozzino delinquente. Lavorare! Chi l'avrebbe mai detto... al solo pensiero si sentono salire le lacrime agli occhi...



Introduzione per il Game Master

C'è poco da aggiungere a quanto scritto sopra, se non che non ti troverai tra le mani un'avventura classica (lineare o sandbox che sia), ma una struttura ad episodi (come certi film di genere), dove dovrai dare più spazio possibile all'interpretazione e alla caratterizzazione dei personaggi secondo lo spirito poc'anzi esposto, probabilmente improvvisando molto.

Indicativamente un passaggio di livello dovrebbe richiedere circa una settimana di *lavoretti*, per cui, volendo, si può dichiarare fin da subito che il Concilio Universale si terrà tra un mese (durante l'ultima settimana le pigioni verranno rimosse giornalmente e non più settimanalmente, con tanto di aumenti giornalieri!!!)

Siccome i personaggi sono delle Canaglie, non ti puoi aspettare dei comportamenti classici e

prevedibili, ma frequenti azioni inconsuete e fuori da ogni logica.

Per esempio i Personaggi potrebbero tradire Facciadangelo e passare al Boia, o ai Fratelli Colosimo, oppure a qualche altra banda che ti dovrai inventare su due piedi, oppure ancora cercheranno di creare una loro banda e di controllare un certo numero di case o catapecchie in affitto. Potrebbero anche cercare di imbrogliare il loro stesso capo, oppure di rubare ad altri esattori, causando una sanguinosa guerra tra bande... insomma: aspettati di tutto!

Più che mai ci sono alte probabilità che ti ritroverai ad improvvisare sul canovaccio di base: che altro ti aspettavi da un gruppo di Canaglie? Tieniti pronto!



Duello introduttivo

La voce di Facciadangelo è una specie di ringhio rauco: "...e così vorreste entrare nella mia banda, eh? Beh... delle canaglie come voi potrebbero forse farmi comodo, ma prima mostratemi cosa sapete fare... nella mia banda voglio solo gente capace: gli incapaci li lascio ai Fratelli Colosimo!"

Facciadangelo, circondato da un pugno di minacciosi fedelissimi armati fino ai denti, fa un cenno ad alcune Canaglie lì vicine, che forse vuole a loro volta mettere alla prova. Questi tirano fuori i loro coltellacci e si avvicinano minacciosamente ai Personaggi, ma Facciadangelo fa loro cenno di rimettere nel fodero le loro lame, per cui i bravacci si avvicinano mettendosi in guardia a pugni



chiusi. Non useranno le armi a meno che non siano i Personaggi a farlo per primi.

Per ogni Personaggio - Canaglia si fa avanti un Ribaldo - Canaglia (Comparsa) e solo chi saprà dimostrare il suo valore in questo scontro (che potrebbe anche diventare potenzialmente letale, inaugurando così la selezione naturale, o "imbuto") potrà entrare nella banda di Facciadangelo.

"Bene... mi compiaccio... forse siete proprio i tipi che fanno per me!"

In breve Facciadangelo vi spiega cosa si aspetta da voi nei prossimi giorni: sarete incaricati di riscuotere le pigioni dai suoi affittuari. Ovviamente si aspetta che non si facciano violenze, danni, furti, eccetera, che altrimenti gli affittuari potrebbero pretendere che le spese vengano detratte dagli affitti!

Questa regola però vale solo fino al primo avviso di mora, perchè per chi non paga le cose cambiano, e anche di molto, ma progressivamente. Di norma a chi non paga volontariamente, dopo il primo avviso, solo verbale, vengono sottratti gli oggetti di maggior valore per coprire "le spese" e, se insistono a non pagare nonostante tutto, vengono finalmente buttati fuori per far spazio a nuovi affittuari che possano permettersi di pagare le pigioni (che sono in costante, vorticoso aumento settimana dopo settimana).

Voi potrete tenere il dieci per cento di quanto riscosso, meno eventuali spese per danni, e con questa percentuale però dovrete a vostra volta pagare l'alloggio personale che Facciadangelo concederà ad ognuno di voi, per un costo di soli cinquanta Fiorini alla settimana. Tutto il resto, potrete sperperarlo come meglio preferirete.



Meccanica del Gioco

Come detto, questo gioco si basa su una struttura ad episodi, ognuno dei quali diventa un "lavoretto" a sé stante.

I lavoretti vengono selezionati lanciando 2d6 e a seconda del risultato che si ottiene il Game Master potrà selezionare uno scenario adatto: con un risultato tra 6 e 8 lo scenario sarà facile e quasi automatico (gli affittuari possono e vogliono pagare le loro pigioni - soldi facili, se non fosse che le Canaglie sembrano farlo apposta a complicarsi la vita anche quando tutto pare facile), mentre per risultati superiori (tra 9 e 12) gli affittuari, pur potendo pagare, non vorrebbero farlo e per risultati inferiori (tra 5 e 2) gli affittuari non possono pagare. In generale, più ci si allontana dal risultato "7" più lo scenario diventa complicato da risolvere.

Tra un episodio e l'altro, man mano che i Personaggi avranno recuperato più denaro e più esperienze con situazioni potenzialmente letali, potranno passare di livello fino a diventare Principianti. Ovviamente nulla vieta, tra un episodio e l'altro, di inserire altre storie e altre avventure a piacere.

Il Game Master può limitare i lavoretti a uno al giorno, oppure tener conto del passare delle giornate stimando il tempo richiesto per ciascun lavoretto, al termine del quale Facciadangelo (o chi per lui) si aspetta che i Personaggi ritornino dal suo Cassiere superprotetto a depositare la pigione appena riscossa (a loro resterà comunque il 10%, a meno che non abbiano fatto danni) e a ricevere il nuovo indirizzo e nome dove andare a compiere la prossima riscossione. Da una Canaglia non ci si può proprio aspettare svariate ore di lavoro al giorno (per quattro o cinque giorni alla settimana) e i lavoretti più facili durano almeno un'ora, tra andare e tornare, mentre quelli più difficili possono occupare anche tutta la giornata e oltre. Un ritmo adeguato potrebbe essere un lavoretto al giorno per quattro o cinque giorni alla settimana... sempre che si guadagni abbastanza per pagare l'alloggio, il cibo, le bevute e gli altri vizi...

Gli episodi che seguono sono solo delle idee per fornire una serie di indicazioni e di ispirazioni sul tipo di episodio adatto a quel particolare tiro di dado, ma i Game Master sono invitati ad espandere le possibilità per mantenere il gioco vario, divertente e, soprattutto, a seguire le storie e le proposte sbilenche e fuori dai canoni che i giocatori vorranno e sapranno proporre.

Ogni episodio propone il valore della pigione da riscuotere: dopo la prima settimana, questo valore aumenterà del 10%, poi del 20%, del 30% eccetera, per simulare la crescente richiesta di abitazioni in affitto settimana dopo settimana, con il conseguente aumento dei prezzi, mentre il costo della camera delle Canaglie raddoppierà ogni settimana, con Facciadangelo che non vorrà certo sentire storie o mugugni in merito!

Allo scadere della quarta settimana, si presume che arrivi il momento del Concilio Universale e della Fiera dei Morti, per cui Facciadangelo (o chi per lui) non avrà più bisogno di così tanti esattori.

Tiro di dado: 2

Il Pozzo e l'Atramento (pigione: 1000 Fiorini): l'affittuario è un inventore (momentaneamente assente) che sopra la casa ha installato un piccolo mulino a vento. Le finestre sono appannate (per il freddo) dall'interno.

La porta non è chiusa a chiave e i Personaggi, appena entrano, finiscono in una botola-trappola nel pavimento (10 metri di caduta in una specie di pozzo, ma sul fondo c'è qualche balla di paglia che attutisce un po' il colpo, che li lascia Scossi ma non proprio Feriti).

Appena i Personaggi si abituano alla oscurità in fondo al pozzo, si rendono conto che le pareti del pozzo stesso sono composte da mattoni di nero Atramento, solidificati dalla refrigerazione! Sul pavimento ci sono vari pezzi del sistema di



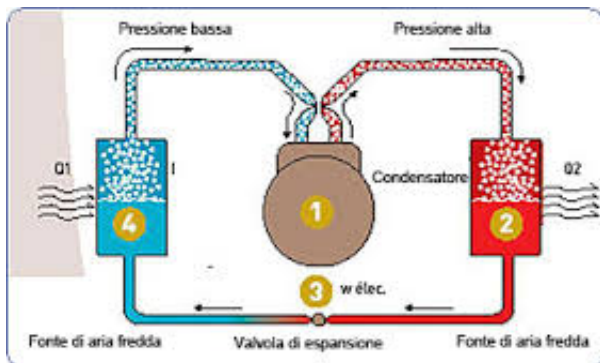
refrigerazione che sono stati sparpagliati nella loro caduta.

In breve la temperatura aumenterà e i mattoni di Atramento passeranno lentamente allo stato liquido, col rischio molto reale di contagiare i Personaggi. L'unica possibilità di salvezza è rimettere in funzione il sistema di raffreddamento collegato al mulino a vento che funge da motore.



Da un lato del pozzo, vicino al pavimento, entra un albero girante (collegato al mulino a vento) alla fine del quale c'è un ingranaggio tronco conico che gira a vuoto (vedi immagine sopra, parte a sinistra).

Sul pavimento c'è un perno, ma l'ingranaggio dell'immagine sopra, parte in basso, si è sfilato, per cui non può compiere la funzione del pezzo (1) nella figura di sotto finché non viene rimesso al suo posto.



Sempre verso il basso, sulla parete del pozzo, entrano due tubicini di piombo (ovvero quelli che entrano e escono dal pezzo (2) che dal pozzo è inaccessibile perché si trova in soffitta.

Quello che si trova sul fondo del pozzo, oltre al pezzo (1) fuori sede, come detto, sono i pezzi (3) e (4), oltre ai vari tubi ad essi collegati, ma sono tutti smontati.

Il fluido di refrigerazione è una miscela di acqua e di ammoniaca, per cui nel fondo del pozzo c'è un odore molto pungente.

Ricapitolando, i Personaggi trovano:

- un albero che gira a vuoto che esce dalla parete e ha alla fine un ingranaggio tronco-conico
- un perno fissato sul pavimento, vicino alla estremità dell'albero girante di cui sopra
- due tubicini di piombo che escono dalla parete, che al tatto sono un po' caldi e perdono un liquido acquoso dall'odore pungente
- un pezzo di tubo di rame con una restrizione (vedi pezzo 3 dello schema più sopra) che perde un liquido come quello sopra ma tiepido
- due pezzi di tubo di rame che perdono un liquido come quello sopra ma freddo
- una spirale fatta con un tubicino di rame molto sottile, che perde un liquido come quello sopra, altrettanto freddo (vedi pezzo 4 dello schema precedente).

La loro salvezza è legata alla loro capacità di ricollegare tutto nell'ordine corretto e più rapidamente il possibile.

Se riusciranno a far raffreddare di nuovo i blocchi di Atramento e ad uscire dal pasticcio dove si erano cacciati, magari isolando termicamente le loro mani con stoffa imbottita di paglia mentre scalano le pareti nere), troveranno nel laboratorio alcuni appunti dell'inventore che raccontano la seguente storia: l'inventore ha saputo da un suo collega in Aquitania che gli ultimi Normanni sono fuggiti verso la fredda isola di Ultima Thule perché avrebbero scoperto che i Trapassati Redivivi si muovono molto più lentamente al freddo e in quelle condizioni anche la loro contagiosità diminuisce, perché pare che l'Atramento diventi man mano sempre più viscoso, fino a solidificare.



Per questo l'inventore sta sperimentando una specie di pozzo frigorifero con le pareti fatte da blocchi di Atramento solidificato.

L'esperimento, per quanto pericoloso, è approvato dalle autorità preposte, per cui i Personaggi starebbero disturbando (e potenzialmente rovinando) un'importante ricerca.

Tiro di dado: 3

Alcuni nascono grandi (pigione: 1d3*500 Fiorini): questa volta c'è da riscuotere la pigione di una grande casa fatiscente vicino alle mura, trasformata in laboratorio dal folle inventore Lucchese Malvolio Melancone, che spera di portare a termine le sue invenzioni (specialmente la corazza armillare detta "il Gorgone") e ottenere finalmente quello che lui ritiene sia il giusto riconoscimento pubblico del suo genio (vedi *Della Morte, del Motore*). Purtroppo al momento gli manca la vil pecunia.

Dal camino sale un denso fumo nero e puzzolente. Se si bussa alla porta, si sente una voce chiedere (o implorare, se si insiste) di portare un po' di pazienza con i pagamenti, che il giorno dopo del Concilio Universale potrà pagare senza problemi tutti gli arretrati e anche la mora. Ad un certo punto, se le Canaglie non accettano, la voce chiederà loro un prestito per pagare la pigione, con una percentuale di interesse che potrebbe cominciare dal 10% alla settimana e arrivare anche al 50% (comunque non riuscirà mai a pagare).

Se le Canaglie decidono di fare irruzione o comunque minacciano, Malvolio entrerà nel Gorgone, combatterà contro i primi che gli salteranno addosso (se possibile si porterà via i cadaveri...) e poi scapperà rapidamente fuori città, attraverso le porte aperte. Dovrà ristabilire il suo laboratorio in un casolare fatiscente fuori dalle mura, dove magari saranno più pazienti alle scadenze dei pagamenti.

Tiro di dado: 4

Trappola degli uomini dei Fratelli Colosimo (pigione: 800 Fiorini): un gruppo di canaglie simile, come numero ed esperienza, a quello dei giocatori, ma al servizio dei Fratelli Colosimo, è in agguato in una delle case in affitto di Facciadangelo per farli fuori.

Siccome sono anche questi delle Canaglie, se l'agguato si mette male, se la daranno a gambe senza pensarci troppo su.

Tiro di dado: 5

La vedova dignitosa (pigione: 100 Fiorini): in questa modesta casa abitano una povera vedova e la sua giovane e ingenua figlia. Una volta erano ricche, ma dopo la morte del capofamiglia il loro tenore di vita è precipitato lentamente finché si sono ritrovate costrette a svendere la loro casa a Facciadangelo e a diventare sue affittuarie. Ormai hanno finito anche tutti i soldi della vendita e vivono in dignitosa povertà.

In teoria un lavoretto facile facile, senonché una delle Canaglie (che potrebbe essere decisa dal Game Master, oppure scelta a caso) s'innamora a prima vista della fanciulla (che potrebbe essere invece un giovinetto se si è scelta una Canaglia femmina) e non può permettere assolutamente che venga sbattuta sulla strada con la sua povera madre malata.

Tiro di dado: 6

Attenti al cane (1d6 * 50 Fiorini): la porta della casa dove riscuotere ha un giardinetto recintato davanti, dove dorme un cane paccioccone nella sua cuccia. Appena i personaggi apriranno il cancelletto (non chiuso a chiave) e penetreranno nel giardino il cane si lancerà all'attacco.



Se i Personaggi riusciranno a richiamare l'attenzione degli abitanti della casa, appena questi si affacceranno dalla finestra il cane tornerà un paccioccone e i suoi padroni diranno: "Ma di che avete paura? è un cane dolcissimo, lo abbiamo anche fatto castrare!" e poi richiuderanno rapidamente la finestra, facendo tornare il cane in versione killer sanguinario.

Tiro di dado: 7

Pagano sull'unghia senza fiatare (pigione: 1d3*100 Fiorini): certo che per una Canaglia nessun lavoretto fila mai completamente liscio e magari qualcuno del gruppo vorrà comunque complicare la cosa, magari con qualche violenza o qualche furto.

Tiro di dado: 8

I danni dell'artrite (pigione: 200 Fiorini): l'affittuario è un vecchio afflitto dall'artrite alle mani e ha molta difficoltà a contare il denaro.

Perderà il conto più e più volte, mettendo a dura prova la pazienza delle Canaglie.

Il tempo necessario per completare questo lavoretto dipende da quante volte il vecchiccio perderà il conto e dovrà ricominciare. Lancia 2d6 e poi 3d6: se il secondo risultato è più alto del primo, il vecchio ha perso il conto (si perde un'altra mezz'ora) e deve ricominciare, lanciando i dadi un'altra volta.

Prima o poi comunque pagherà, ma se minacciato fisicamente si metterà a strillare come un'aquila e in breve accorreranno i suoi prestanti nipoti a rendere la situazione meno piacevole.

Tiro di dado: 9

Sconfinamento (pigione: 200 Fiorini): quando i Personaggi bussano, la porta non viene aperta e la voce di una vecchiccia urla di andarsene via. Se i Personaggi penetrano in casa, verranno accolti a colpi di padella.

Le donne che abitano qui dichiarano che hanno già pagato la pigione di questa settimana! Sono stati gli uomini dei Fratelli Colosimo che hanno sconfinato e si sono fatti passare per uomini di Facciadangelo.

Tiro di dado: 10

Noblesse oblige (pigione 1500 Fiorini): in questa fastosa magione ha preso dimora un nobile minore di un qualche feudo più o meno di frontiera (per esempio potrebbe essere Roberto Panfoli, detto Fortebraccio, da Jesi, oppure Jacopo Sanseverino, Podestà di Cittadella, oppure il Duca Annibale "Lupo" Malatesta di Fano, eccetera): un personaggio dunque che ci tiene particolarmente alle apparenze per avere una maggior influenza sul Concilio Universale di quella che dovrebbe normalmente avere, in conseguenza del feudo piccolo e sperduto che governa.

La decina di servi e armigeri esperti (tutti strettamente il livrea e con maniere estremamente forbite) che presidiano la magione, dunque, pretenderanno che le Canaglie seguano strettissimamente i dettami del galateo e delle buone maniere tra nobili, presentandosi con biglietto da visita, vestendosi decorosamente, lavandosi e sbarbandosi... e bastoneranno le Canaglie che non si comporteranno a dovere.

Solo se le dovute forme saranno adeguatamente rispettate, pagheranno con piacere e senza problema la pigione.



Tiro di dado: 11

L'automa e la scacchiera (pigione: 2d6*50 Fiorini): in questo laboratorio si trova l'inventore Girolamo Cardano (vedi: *Della Morte, del Motore*) con il suo Colosso d'Acciaio pronto a proteggerlo nel caso qualche Canaglia facesse una qualche mossa mal consigliata.

Girolamo vuole solo testare l'intelligenza artificiale di un automa giocatore di scacchi che sta perfezionando per venderlo a qualche ricco appassionato e, simpaticamente, si rifiuta di pagare l'affitto finché una Canaglia non batterà a scacchi il suo automa, nel qual caso aggiungerà volontariamente una mancia extra del 10% per il vincitore.

Ovviamente questa è l'opportunità di farsi una partitina a scacchi, con le Canaglie che potrebbero perdere molto tempo, ma anche guadagnare una gran bella mancia.

Tiro di dado: 12

La Mandragola (pigione: 800 Fiorini): anche questo è il laboratorio di un inventore, che è momentaneamente assente. La porta, molto robusta, si può aprire liberamente dall'esterno, ma appena entrati si richiude da sola e non si riesce più ad aprirla. Le finestre sono murate.

All'interno del laboratorio, alla luce di una grande candela, c'è un documento e vicino al documento c'è una specie di bara fatta di sbarre metalliche, all'interno della quale è imprigionato un Egemone. Tutto intorno, lungo le pareti, ci

sono delle Larve (in numero triplo rispetto alle Canaglie, legate alle pareti con delle lunghe catene, che permettono loro di arrivare quasi fino al centro della stanza, dove c'è il leggio col documento e la bara con l'Egemone. A terra c'è anche un contenitore con dentro un liquido (Tintura di Mandragola) e altri contenitori d'acqua.

Nel documento, uno studioso del Flagello scrive che ha ricevuto la notizia che dal regno di Navarra alcuni anni prima e' salpato un Ammiraglio Italiano al comando di una flotta di Caravelle dove delle Larve agivano come rematori (visto che pochissimi volontari Vivi volevano navigare verso Occidente alla ricerca di una fantomatica nuova terra libera dal Flagello). Le Larve erano controllate da un Egemone tenuto in una bara di sbarre d'acciaio, nutrito da dosi controllate di Tintura di Mandragola: dosi tossiche ma non mortali per l'Egemone, che però ne annullavano la volontà e consentivano all'Ammiraglio di comandare le Larve tramite l'Egemone.

In questo laboratorio si sta sperimentando la stessa tecnica: l'Egemone deve essere nutrito con gocce di Tintura di Mandragola per trovare le dosi per evitare di uccidere l'Egemone con la Tintura, ma dargliene abbastanza per controllare la sua volontà e comandargli di tenere indietro le Larve.

Se i Personaggi troveranno i dosaggi corretti e prenderanno nota con cura dei loro esperimenti per tre giorni, dopo i quali tornerà l'inventore, questi pagherà doppia pigione per ringraziarli.

Vedi maggiori informazioni sulla Tintura di Mandragola e sui dosaggi richiesti per controllare gli Egemoni su *Viaggio in Occidente* (pagine 4 e 5).