

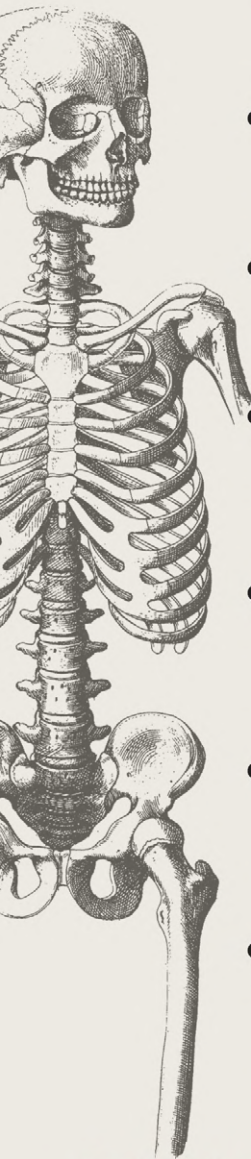


# MANO SINISTRA

Neurobriscola



# Principi di Gioco



## ● Senza Classi

Il ruolo e le abilità di un personaggio (Necroboia) non sono definiti e limitati da una classe. La specializzazione è definita dalle sue caratteristiche, dalle sue esperienze nei quattro Pascoli e dall'arsenale che porta con sé.

## ● Morte sempre presente

I Necroboia sono preparati ed efficaci nel mondo infernale in cui si aggirano, ma sono comunque fragili e vulnerabili al danno nelle sue molteplici forme. Questo è un gioco letale, la morte è sempre dietro l'angolo ma non si deve mai presentare senza preavviso.

## ● Priorità al racconto

Le carte e le meccaniche non sempre sono in grado di definire le difficoltà o l'esito del superamento di un ostacolo. Il successo e il fallimento sono gestiti dal Mazziere tramite il dialogo con i Necroboia, sulla base degli elementi del mondo, degli accadimenti presentati e delle azioni compiute dai personaggi.

## ● Crescita e Deperimento

I Necroboia mutano man mano che avanzano nel mondo dei quattro Pascoli. Guadagnano nuove competenze, arsenali e abilità, superando ostacoli, perseguendo obiettivi deprecabili e sopravvivendo a eventi pericolosi. La natura marcia e malata del mondo infernale li flagella costantemente, imponendo un deperimento di corpo e mente a cui i Necroboia dovranno cercare di opporsi.

## ● Arbitrio imparziale

Il ruolo del Mazziere è quello di presentare le regole, le situazioni, i personaggi non gestiti dai giocatori e la narrazione degli accadimenti in modo chiaro. Svolge il ruolo di arbitro in modo neutrale, ma anche attento alla consapevolezza dei Necroboia e di ciò che li circonda quando sono chiamati a fare scelte. Il mondo di gioco è vostro, plasmate lo a vostra immagine e truculenza.

## ● Focus sulla consapevolezza dei Necroboia

I Necroboia dovrebbero sempre essere consapevoli delle conseguenze e delle giustificazioni dietro alle scelte scellerate che prendono. Le informazioni sui potenziali rischi devono essere fornite apertamente. Il focus dell'esperienza di gioco sono l'esplorazione consapevole e la risoluzione di problemi. I personaggi necessitano di un Mazziere oscuro ma trasparente.

## ● Congrega e obiettivi condivisi

I Necroboia sono parte di una Congrega e devono contare l'uno sulle infamie dell'altro per sentirsi coinvolti nell'esperienza di gioco (e narrativa) condivisa, nel perseguimento degli obiettivi malevoli dei personaggi e nelle sfide diaboliche come gruppo. Per questo motivo, la Congrega deve lavorare di squadra verso un obiettivo comune, Mazziere compreso.

## I Valori e i Semi della Necrobriscola

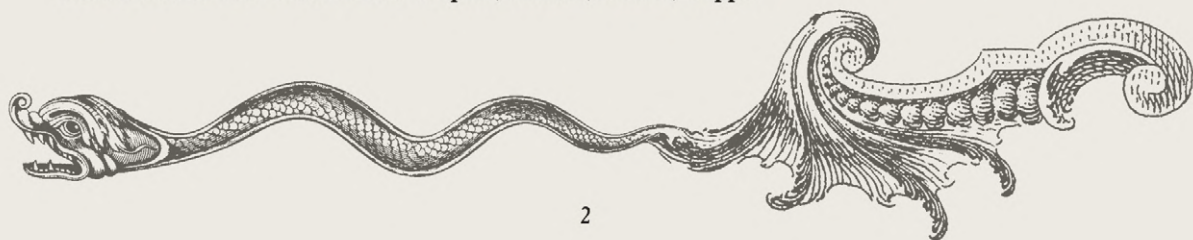
Per giocare a Mano Sinistra occorre un mazzo di carte da Briscola.

La progressione dei valori delle carte da Briscola, dalla più bassa alla più alta, è la seguente:

**2, 4, 5, 6, 7, Fante, Cavallo, Re, Tre, Asso.**

2, 4, 5, 6 e 7 sono detti **Scartini**. Fante, Cavallo e Re sono carte **Vestite**. Tre e Asso sono **Carichi**.

I **Semi** delle carte da Briscola sono 4: **Spadi, Bastoni, Denari, Coppe**.





# I QUATTRO PASCOLI

## INTRODUZIONE AL MONDO

**“E per me si scende nel dominio dei peccati più nefandi, sino al capolinea delle sorti più esecrabili.”**

I Pascoli sono un inframondo infernale dove il demoniaco e il terreno convivono con esiti aberranti. La loro origine è anteriore a qualsiasi regno, religione o profeta, e si perde nell'eco di un cataclisma ancestrale dalla portata inaudita.

Oltre ai **Diavoli**, che ne sono i legittimi proprietari, e gli abomini selvaggi, questo inferno è abitato dai **Disumani**, esseri dannati e confinati, puniti per gli atroci peccati commessi in vita.

I Pascoli sono suddivisi in quattro continenti o potentati, distinti sulla base dei Semi che li hanno germinati: **Spadi (Supèrbatro)**, **Bastoni (Ìraco)**, **Denari (Avidecca)** e **Coppe (Invideo)**. Al centro dei quattro Pascoli sorge la città-tempio di **Utèria**.

Sul trono di ogni Pascolo siede il Re Diavolo del rispettivo Seme, al governo di una corte organizzata in gerarchie demoniache.

Al centro dei quattro Pascoli si allarga la **Pozza**, un oceano malsano generato dai quattro fiumi inferi. Il cuore di queste acque mefitiche è polarizzato da un nucleo di smisurato potere: la necropoli di **Utèria**. La città, a cui ai Diavoli è negato ogni accesso, è stata eretta sulle fondamenta di una cattedrale titanica che si inabissa a capo in giù nella Pozza. Nel profondo dei suoi pinnacoli rovesciati, la **Dea Boia** attende il risveglio della prossima Apocalisse, sognando olocausti e abomini.

Il tempio e la città, cinta da mura ciclopiche, sono amministrati dai cultisti della Dea: i **Seminaristi**.

Nei Pascoli e nella Chiesa non valgono le regolari leggi della fisica e della materia. Per i suoi abitanti il tempo viene scandito dall'intervallo cosmico che intercorre tra un'Apocalisse e l'altra, e secondo i demonologi corrisponde al Ciclo mestruale della Dea Boia.

All'alba di ogni Ciclo, uno dei quattro Semi viene designato per comandare la futura Apocalisse, ma deve provare di meritarsi il titolo. Il Re che fa capo al Seme di Comando diventa il nuovo sovrano Dominante, mentre gli altri tre monarchi da quel momento si trasformano in Usurpatori e con guerre, congiure e complotti macchineranno in ogni modo per sottrarre il primato al Re Dominante, avere il controllo sui domini infernali e quando sarà il momento marciare fuori dai Pascoli e guidare le schiere demoniache della prossima apocalisse di mondi.

Sul piano spaziale, i **Semi dei Pascoli** esistono in forma di gemme divise in frammenti o reliquie, sparse nei quattro domini da ere immemorabili. I quattro Semi sono spezzati in **40 frammenti**, 10 frammenti per ciascun seme, custoditi da altrettanti Diavoli. Quando i quattro Semi vengono ricomposti nella corretta sequenza e posizionati nelle rispettive soglie nascoste dalle ombre più profonde del tempio di Utèria, la Dea Boia esce dal suo letargo immondo e chiama irrevocabilmente a raccolta i suoi Re e le loro armate.

**“E in Vergogna io vi dico che la Chiesa allora annienterà le acque, e i diavoli saranno liberi di scatenarsi dai Pascoli per arare le terre e sfamarsi nell'orgia dei mondi”.**



# LA DEA BOIA

## E LA SUA PROGENIE

**“I Pascoli sono l’incubo della Dea. Il suo risveglio la nostra fine.”**

La **Dea Boia** è l’alfa e l’omega di tutte le ignominie dei Pascoli. Una divinità ancestrale dai poteri alieni e immensi, al di là del concetto stesso di universo. Giace in una stasi placentera di morte-in-vita nelle guglie capovolte della Chiesa di Utèria, il mausoleo eretto a Sua immagine e sofferenza che si inabissa nel pozzo di impurità al centro dei quattro Pascoli. Si tramanda che tutti gli orrori, le architetture e le abiezioni dei Pascoli siano il frutto angoscioso dei Suoi deliri. I pochi eletti e gli insani che hanno conosciuto il Suo aspetto, mediante profezie e cartomanzie proibite, la descrivono come: *“Il gorgogliare di mille bestemmie in un nucleo di seni e artigli ripugnanti, e le forme rigonfie di un idolo che nessuno dovrebbe adorare”*.

La Dea Boia si identifica come un’entità dai genitali sia maschili che femminili. Il suo seme e il suo utero, nell’accoppiamento con gli eletti che hanno riunito i frammenti dei quattro Semi, sono in grado di generare a ogni Ciclo la progenie diabolica di tutte le apocalissi. Il rituale di accoppiamento tra la Dea e gli Eletti viene chiamata **Orgialia**. Il parto della nuova prole diabolica viene detta **Semina**.

I Diavoli sono la sua progenie. Essi la temono e la venerano in un culto templare, e i sacrifici nel nome della Dea Boia si ascrivono a rituali di un’atrocità rara perfino per i canoni dei Pascoli.

La Sua leggenda corre con reverendo timore anche tra i Disumani che popolano i domini infernali. Alcuni di loro, per compiacerla, si avventurano nella mortale e scellerata ricerca dei frammenti dei Semi e dei cimeli capaci di ridestarla dal Suo sonno atavico e generare un nuovo finimondo e una nuova prova dal suo utero malsano.

I cultisti della Dea Boia, conosciuti come **Seminaristi**, sono esseri incorruttibili che servono e pregano in eterno sulla superficie e nelle profondità del Tempio di Utèria. L’origine e la natura dei Seminaristi è avvolta nel mistero, alcuni demonologi sono convinti che siano la reincarnazione dei Disumani più crudeli e dissoluti, altri che la Dea li nomini direttamente tra gli eletti dei cicli precedenti.

Le **congreghe di Necroboia** perseguono il volere della Dea al di fuori di Utèria, nei potentati dei quattro Re, attraverso la **Caccia Diabolica** e la raccolta dei frammenti dei Semi.







# DISUMANI E NECROBOIA

**“Mai chiedere perdono. Coloro che lo fanno, perdono.”**

Nell'inferno dei Pascoli, le creature che non discendono direttamente dalle progenie apocalittiche della Dea Boia appartengono alla genia dei **Disumani**. Un Disumano non è altro che un esiliato, un'anima confinata su questo piano, reincarnata nel più squallido degli inferni all'interno di un corpo simulacro, con una vaga e confusa reminiscenza del proprio turpe passato e una sfrenata tendenza al vizio e alla corruzione.

Come i Diavoli e le bestie selvagge, anche i Disumani soggiacciono alle leggi perverse che regolano i Pascoli e, a seconda del grado di putrefazione, deformità, ossessione e perversione, presentano il segno di morbi e necrosi diaboliche oltre ad alterazioni anatomiche e mentali più o meno degradanti.

Nel corso della sua breve e miserabile lotta per la sopravvivenza, un Disumano è votato alla soddisfazione dei suoi vizi e delle sue pulsioni, e persegue prima di tutto i propri scopi personali. Rare sono le virtù e le qualità positive dei Disumani, in quanto la loro anima è condannata alla sofferenza a causa di peccati e ignominie indicibili.

I Disumani, in particolare i Necroboia, sono creature contorte, vili e rinnegate, dall'aspetto meschino e carnale, più stoici che eroici, peccatori seriali, privi di scrupoli ma pieni di manie, propensi a dar più valore al bottino o a una scommessa che alla parola data. Conducono imprese agghiaccianti e mestieri irti di insidie, in bilico tra cinismo e malizia, dogmi e tradimenti. Avidi e vendicativi, cedono all'istinto ma raramente alla disperazione, in un mondo di catastrofi e tormenti che li vede tessitori del proprio destino avverso.

Quando l'anima di un Disumano viene confinata nei Pascoli, il suo nuovo corpo prende forma nelle cripte di Utèria, precisamente nella zona delle **Cimiterre**. Oltre alla necropoli di Utèria, la genia dei Disumani prolifera in tutti e quattro i regni infernali. Molti di loro si mettono al servizio di un Re in cambio di favori o privilegi e stringono e rinnegano patti con i Diavoli dei Pascoli, pagando, in entrambi i casi, gravi conseguenze. Altri ancora perseguono i propri loschi affari e conducono traffici e vite non troppo dissimili dalla precedente.

La vita brutale e i talenti maturati nei Pascoli instradano i Disumani più temerari e incoscienti alla temuta carriera di **Necroboia**. I Necroboia sono servitori diretti della Dea e si riuniscono in **Congreghe** di avventurieri e cacciatori di Diavoli, il cui scopo occulto o dichiarato ha quasi sempre per obiettivo la ricerca, la raccolta e il contrabbando dei Frammenti dei Semi e di altre reliquie arcane.

Le Congreghe sono composte da cavalieri caduti, mercenari guerrafondai, tagliagole e assassini efferati, negromanti scellerati, torturatori spietati, ladri senza onore, falsari, predicatori bugiardi e streghe. Le congreghe più temibili vantano famosi cacciatori di Diavoli, rispettati perfino presso le corti dei quattro Re, che talvolta se ne avvalgono per i loro scopi oscuri.

Una Congrega che colleziona tutti i frammenti dei quattro Semi ha il potere di aprire le ultime soglie celate nel cuore criptico del Tempio di Utèria e liberare le orde dell'Apocalisse dalla prigionia dei Pascoli. I Diavoli non bramano di abbandonare i loro domini, ma quando la Madre si desta e li convoca a raccolta, non possono rifiutare la chiamata.

In questa estasi di sangue e sacrilegio, i Necroboia prescelti accompagneranno la propria Dea nel banchetto finale dell'**Orgialia**, *“un'estasi di puro male e perversione suprema”*, di cui nessun abitante degli inferi ha mai goduto.

Non tutte le Congreghe però perseguono questo scopo ignobile. Alcune tradiscono il patto originale stipulato davanti ai Seminaristi nelle profondità del tempio di Utèria e si prodigano per impedire che la Dea si desti, altre ancora si limitano a sfruttare la posizione di Necroboia per dare sfogo ai propri diletti.

Il rapporto con i Diavoli dei Pascoli è ambiguo e vizioso, e oscilla tra rivalità e sudditanza. Un patto non significa mai un'alleanza, e nessun sortilegio è così potente o terribile da estinguere la diffidenza e l'ambizione di un Necroboia.

In caso di morte violenta, il corpo di un Disumano diventa cenere e la sua anima rimane segregata nel **Feticcio** al quale è legato. Può trattarsi di un amuleto, un pugnale, una bambola, una ciocca di barba o un occhio di vetro. Un esperto negromante o una sacerdotessa pratica di esorcismi, tramite un patto con uno dei quattro Re, sono in grado di tradurre questo testamento in una rapida ma costosa resurrezione.



# I QUATTRO RE DEI PASCOLI

**“E io vidi i signori della malizia, del panico, della bruttezza e del massacro. Poi, fui cieco.”**

Le forze immonde e le energie malsane che allignano nei Pascoli trovano somma espressione nei Re della Necrobriscola. Il loro numero e la loro potenza stanno nella mistica del quattro. Quattro come i Semi, quattro come le acque infernali, quattro come le orde dell'Apocalisse.

**Disfaèle** è il Re del Pascolo di **Spadi** o **Supèratro**. È **assassinio** e **guerra**. Il suo credo è Mietere, il suo peccato è la Superbia, il suo emblema una campana tagliata da uno spadone.

**Ezechéle** è il Re del Pascolo di **Bastoni** o **Ìraco**. È **dolore** e **flagello**. Il suo dogma è Punire, il suo peccato è l'Ira, il suo stemma un cappio di spine.

**Zeccaria** è il Re del Pascolo di **Denari** o **Avidecca**. È **inganno** e **corruzione**. La sua fede è Traviare, il suo peccato è l'Avidità, la sua icona un conio d'oro fasullo.

**Malaria** è il Re del Pascolo di **Coppe** o **Invideo**. È **malessere** e **pestilenza**. La sua missione è Ungere, il suo peccato è l'Invidia, la sua effigie un calice ricoperto di occhi.

A ogni monarca corrisponde una cifra eguale di luogotenenti e accoliti, scanditi in schiere gerarchiche: al vertice sono gli Assi, campioni deformi e invincibili, seguiti dai Tre araldi, quarantaquattro Cavalli e quattrocentoquarantaquattro Fanti ciascuno, più una moltitudine indefinita di Diavoli minori detti Scartini che *“al risorgere della Chiesa areranno le terre al loro passaggio”*.

I Re rappresentano la massima autorità nei Pascoli. La loro dittatura è insindacabile, la loro efferatezza proverbiale. Sono arcidiavoli onniscienti, egocentrici, sanguinari, forti, astuti e subdoli al di là di ogni previsione. La loro sfera pertiene all'immortalità e all'arcano. Soltanto la Dea Boia, che i Re idolatrano e temono in quanto loro progenitrice, li supera in mistero e onnipotenza.

I Re dei Pascoli guardano con sospetto e diffidenza gli infidi Necroboia e più che stringere alleanze con le loro Congreghe si prodigano per corromperli e ingannarli, legandoli a loro tramite Patti e vincoli castranti.

I Re risiedono in palazzi inespugnabili, protetti da uno stuolo di campioni, araldi, seguaci e servitori diabolici e Disumani. Abbandonano di rado le proprie corti e mai si avventurano nei domini degli altri Re se non per ragioni estreme. Nessun Diavolo può varcare la Pozza attorno alla Chiesa di Utèria, a meno che non possieda direttamente il corpo di un Disumano.

L'instabile equilibrio dei Pascoli si regge sull'eterno conflitto tra il Re Dominante e i tre Re Usurpatori usciti dalla **Semina** di ogni **Ciclo**. Come il fine del sovrano Dominante è quello di mantenere e consolidare il suo status fino alla prossima Apocalisse, così quello degli Usurpatori è detronizzare il re Dominante dal suo prestigio e rivendicare come propria la corona di Comando della distruzione finale al cospetto della Dea Boia.



# CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

## VESTIZIONE DEL NECROBOIA: NOME

Quando un Disumano intraprende la carriera da Necroboia, dimentica il vecchio nome in favore del nuovo. Pensane uno che incuta timore e/o disgusto. Alcuni esempi: Ulcera, Pentacolo Nero, Cranio, Crea Loculi, Condanna.

## PUNTEGGI E CARATTERISTICHE

Il Mazziere mischia il mazzo completo e distribuisce **7 carte** a ognuno dei Giocatori. Essi devono obbedire alle seguenti istruzioni per distribuire le carte e determinare le caratteristiche principali del proprio Necroboia.

## ABILITÀ

Un Necroboia ha 4 Abilità, una per ogni Seme:

**SPADI (Maestria):** la tecnica e la maestria bellica. Si usa per ogni forma di lotta o combattimento. Comprende la conoscenza del mondo militare, delle armi d'offesa e di difesa e le interazioni sociali con altri combattenti e guerrieri.

**BASTONI (Vigore):** la forza fisica e la salute, si riferisce a tutte le azioni fisiche che non riguardano il combattimento. Si usa anche per determinare vita, resistenza al veleno e capacità di carico di un personaggio.

**DENARI (Intuito):** la furbizia e l'intelligenza. Si usa per i tentativi di persuasione, inganno o raggiro, indagare senza destare sospetti, concepire aspetti complessi e, nella versione completa del gioco, generare illusioni.

**COPPE (Fede):** la sanità mentale e la sapienza. Si usa per lanciare incantesimi, ponderare con saggezza, richiamare conoscenze, interrogare o non fornire risposte neanche sotto tortura.

Quando si crea un Necroboia il giocatore piazza **4 carte**, una per ogni **Abilità**.

Ogni carta scelta deve essere del Seme corrispondente all'Abilità.

Se il giocatore non ha carte di un determinato Seme, deve scartare una carta e assegnare il Valore **2** all'Abilità priva della carta assegnata.

Le **Soglie di Successo (SdS)** per le 4 abilità sono determinate seguendo le indicazioni della seguente tabella:

Carta	Abilità	Soglia di Successo
Asso		6+
Re-Tre		7+
C-F		Fante+
6-7		Cavallo+
4-5		Re+
2		Tre+

## DOLORE E ARSENALE

Ogni personaggio ha una riserva che rappresenta la sua sopportazione al dolore e il peso degli oggetti che può trasportare. In Mano Sinistra questa riserva prende il nome di **Dolore (PD)**.

Ogni personaggio ha **5 punti base** in Dolore.

I personaggi hanno dei **Punti Dolore Extra**: a partire dal 4 in Bastoni (Vigore), i Necroboia aggiungono +1PD nell'Abilità per ogni carta con valore maggiore.

Se un attacco, o qualsiasi altra minaccia, porta il Dolore a 0, il Necroboia muore e il suo corpo si dissolve in cenere, mentre l'anima rimane intrappolata in un Feticcio.

I punti Dolore definiscono anche gli slot di **Arsenale** di cui dispone il personaggio, ossia la capacità di carico di oggetti che quel personaggio è in grado di portare con sé nel suo zaino.

Valore Bastoni	Dolore Extra
Asso	+9
Tre	+8
Re	+7
Cavallo	+6
Fante	+5
7	+4
6	+3
5	+2
4	+1
2	+0

Quando viene intaccato il Dolore, di fatto l'oggetto contenuto nello slot corrispondente è perso, rotto o rubato.

Le mani forniscono due slot extra non conteggiati nel Dolore ma utili per portare oggetti e definire cosa si tiene in mano in combattimento. Gli abiti, elmo e zaino compresi, se indossati non occupano slot Inventario.

## VOTO

I Necroboia possono contare su una sorta di stella oscura, un nume tutelare a cui si votano e che li aiuta e protegge in cambio di un piccolo passo verso la dissoluzione. Piazza una delle 7 carte: il valore e il seme diventeranno il **Voto**.



# OSSESSIONE

La natura malata e malsana del luogo in cui sei stato confinato intacca la tua stabilità cognitiva, portandoti al limite della sanità mentale. I Pascoli ti spingono verso la depravazione.

Piazza una delle 7 carte e controlla sulla tabella **Osessione** per determinare un disturbo ossessivo del tuo personaggio.

<p><b>Asso Spadi</b> Sei attratto da tutto ciò che è diabolico</p>	<p><b>Asso Bastoni</b> Sei attratto dal sangue di diavolo e a volte ci pensi</p>	<p><b>Asso Denari</b> Sei attratto dal denaro e da ciò che è prezioso</p>	<p><b>Asso Coppe</b> Sei leggermente scaramantico</p>
<p><b>Tre Spadi</b> Sei infastidito quando ti fanno notare che sei un Disumano</p>	<p><b>Tre Bastoni</b> Ti capita di bere sangue di diavolo di nascosto</p>	<p><b>Tre Denari</b> Fai qualche scommessa</p>	<p><b>Tre Coppe</b> Hai un gesto scaramantico che ogni tanto ripeti</p>
<p><b>Re Spadi</b> Hai dubbi sulla tua natura di Disumano</p>	<p><b>Re Bastoni</b> Hai una riserva di sangue di diavolo che porti con te</p>	<p><b>Re Denari</b> Sperperare denaro ti dà soddisfazione</p>	<p><b>Re Coppe</b> Ripeti spesso una frase o gesto scaramantico</p>
<p><b>Cavallo Spadi</b> Sospetti di avere origini diaboliche</p>	<p><b>Cavallo Bastoni</b> Bevi sangue di diavolo apertamente</p>	<p><b>Cavallo Denari</b> Devi scommettere o spendere oboli ogni giorno</p>	<p><b>Cavallo Coppe</b> Chiedi che i disumani intorno a te ripetano il tuo gesto scaramantico</p>
<p><b>Fante Spadi</b> Pensare ai Diavoli ti dà piacere</p>	<p><b>Fante Bastoni</b> Cacci diavoli per poter bere il loro sangue. Ne distingui i sapori dei diversi semi</p>	<p><b>Fante Denari</b> Fai acquisti e scommesse compulsive senza pensare troppo alle conseguenze</p>	<p><b>Fante Coppe</b> Crei sempre nuovi riti scaramantici per portare la sorte dalla tua parte</p>
<p><b>7 Spadi</b> Invidi l'essenza dei Diavoli, pensi che siano superiori ai Disumani</p>	<p><b>7 Bastoni</b> Bevi sangue di diavolo in continuazione</p>	<p><b>7 Denari</b> Impegni i tuoi oggetti e i tuoi servizi. Ti alteri quando perdi denaro</p>	<p><b>7 Coppe</b> Hai il sospetto che le persone intorno a te portino sfortuna</p>
<p><b>6 Spadi</b> Provi rancore nei confronti dei Disumani, li ritieni inferiori e privi di valore</p>	<p><b>6 Bastoni</b> Ti nutri solo di sangue di diavolo</p>	<p><b>6 Denari</b> Accumuli grossi debiti e pegni. Sei inseguito dai creditori</p>	<p><b>6 Coppe</b> Sei convinto che gli altri portino sfortuna</p>
<p><b>5 Spadi</b> Elabori un piano per tornare a essere un Diavolo</p>	<p><b>5 Bastoni</b> Ti nutri solo di sangue di diavolo e la presenza di un diavolo focalizza i tuoi pensieri su di lui</p>	<p><b>5 Denari</b> Per debiti e denaro tradiresti i membri della tua Congrega.</p>	<p><b>5 Coppe</b> Definisci dei dogmi per influenzare la sorte. Ogni altra cosa non conta</p>
<p><b>4 Spadi</b> Il tuo unico scopo è quello di tornare a essere di nuovo Diavolo</p>	<p><b>4 Bastoni</b> Bere sangue di diavolo è il tuo unico desiderio. La vista di un diavolo ti manda in estasi omicida</p>	<p><b>4 Denari</b> Hai una seconda personalità che ti spinge ad accumulare debiti</p>	<p><b>4 Coppe</b> Ti dichiarai profeta del fato. Vuoi fondare un credo con dogmi e seguaci</p>
<p><b>2 Spadi</b> Credi di essere un Diavolo e ti comporti come tale</p>	<p><b>2 Bastoni</b> Stringi un patto con un diavolo che vive nel tuo corpo e ti controlla i movimenti. Bevi il tuo sangue</p>	<p><b>2 Denari</b> La seconda personalità governa la tua vita, ti impone di fare debiti e scommesse</p>	<p><b>2 Coppe</b> Ti credi il dio della sorte. Imponi i tuoi dogmi ai disumani. Ti prodighi per distruggere gli infedeli</p>

# PUTRESCENZA

L'indecenza e il sudiciume dei Pascoli non intaccano solo la mente, ma anche la carne. Il tuo corpo è un simulacro e parte di esso è marcito o manifesta qualche cancrena o deformazione.

Piazza una delle 7 carte e controlla sulla tabella **Putrescenza** per determinare da quale malformazione sei affetto. \*ogni effetto di ciascun Seme è progressivo con i precedenti\*

<b>Asso Spadi</b> Corna di ferro spuntano dalla fronte	<b>Asso Bastoni</b> Occhi da rettile	<b>Asso Denari</b> Cresta di carne sulla testa	<b>Asso Coppe</b> Formicolio alle braccia
<b>Tre Spadi</b> Mani e piedi perdono sensibilità al calore e al freddo	<b>Tre Bastoni</b> Dita come artigli. Alcuni boccioli crescono dalla carne	<b>Tre Denari</b> Lunghi bargigli sotto mento e orecchie	<b>Tre Coppe</b> la pelle delle braccia si desquama e provoca forte prurito
<b>Re Spadi</b> Spuntano gangli di ferro dalle braccia, che si fanno più rigide	<b>Re Bastoni</b> Cresce una coda da rettile. Alcuni boccioli fioriscono	<b>Re Denari</b> Piume su braccia e spalle	<b>Re Coppe</b> I tessuti delle braccia sono distrutti da ulcere e protuberanze
<b>Cavallo Spadi</b> La carne rigetta gangli di metallo da gambe e braccia. Causa sanguinamento	<b>Cavallo Bastoni</b> Il corpo si ricopre di scaglie e cortecce	<b>Cavallo Denari</b> Le piume ricoprono anche busto e schiena	<b>Cavallo Coppe</b> Necrosi alle braccia. Bozzi pulsanti sulla carne. Sanguinamento e dolore
<b>Fante Spadi</b> Il metallo nella carne arrugginisce. Genera infezioni	<b>Fante Bastoni</b> Hai la faccia e la lingua di un rettile. Muschi e licheni sulla pelle	<b>Fante Denari</b> I bargigli sono sempre più lunghi e osceni. Piume sul volto	<b>Fante Coppe</b> Le braccia sono grigie e insensibili. Larve proliferano
<b>7 Spadi</b> Carne e ossa sostituite dal metallo si accumulano sulle scapole in ali flaccide	<b>7 Bastoni</b> Ti nutri solo di carne cruda. Inghiotti cibo senza masticare	<b>7 Denari</b> Piedi con 3 dita lunghe e artigliate	<b>7 Coppe</b> Nei tessuti morti delle braccia proliferano larve e piccole serpi
<b>6 Spadi</b> Gambe e braccia sono lastre di metallo. Ingranaggi al posto delle articolazioni. Velocità dimezzata	<b>6 Bastoni</b> Le mani perdono il pollice opponibile. Dalla corteccia crescono rovi	<b>6 Denari</b> Piume e bargigli su tutto il corpo. Ti nutri di vermi, insetti e rettili	<b>6 Coppe</b> Le braccia sono ossa mangiate da vermi e attorniate da serpi
<b>5 Spadi</b> La carne del busto spurga metallo, emorragie interne	<b>5 Bastoni</b> Arti si accorciano e il busto si allunga	<b>5 Denari</b> Le gambe diventano zampe di gallo	<b>5 Coppe</b> Cresce una seconda faccia dietro alla testa. Ha occhi ciechi
<b>4 Spadi</b> Gli organi interni sono forni. Non esistono più tessuti molli. Ti cibi solo di carbone e metalli	<b>4 Bastoni</b> Ti muovi strisciando. Tutto il copro è una corteccia di rovi, muschi, licheni e boccioli fioriti	<b>4 Denari</b> Cresce un becco al posto della bocca, non sei più in grado di parlare	<b>4 Coppe</b> Un arto cade e la cancrena di larve e serpi si diffonde su spalle, collo e polmoni. Respirare causa dolore
<b>2 Spadi</b> Il metallo intacca anche il cranio. Eemicranie lancinanti e occhi sanguinanti. Vista e udito compromessi	<b>2 Bastoni</b> Perdi l'uso della parola. Emetti solo soffi e sibili	<b>2 Denari</b> Le braccia sono ali rattappite	<b>2 Coppe</b> Il corpo è uno scheletro coperto da larve e serpi. Ogni attività provoca dolore. La testa si può staccare dal collo



## FETICCIO

Il corpo di un Disumano è un mero simulacro, la sua anima è vincolata dentro un filatterio, un **Feticcio**.

Quando un Disumano muore, il suo corpo annerisce, si sbriciola e diventa cenere, solo il Feticcio sopravvive alla disgregazione. Ogni Necroboia deve decidere in quale Feticcio confinare la propria anima dannata.

## ARSENALE DI PARTENZA

Tutti i personaggi iniziano con:

- Tunica da Necroboia (0 slot)
- 8 giorni di razioni (1 slot)
- 4 torce (1 slot)
- 4 Frattaglie di Diavolo Scartino di Coppe (0 slot)
- 40 oboli (0 slot)

Per determinare il suo Arsenale di Partenza un Necroboia usa il seme del Voto e cerca il corrispettivo sulla tabella ARSENALE DI PARTENZA qui sotto.



<b>Scudo teschio</b> (Armatura 1, Slot 1 o 1 mano)	10
<b>Farsetto di budelli</b> (Armatura 2, Slot 1)	30
<b>Brigantina di costole</b> (Armatura 3, Slot 1)	100
<b>Cotta di maglia vulcanica</b> (Armatura 4, Slot 2)	200



## ARMI

<b>Randello di NecroFaggio, Manganello Chiodato, Artigli</b> (Danno 3/Critico 6, 1 slot, 1 mano)	5
<b>Striscia del Codardo</b> (Danno 3/Critico 14, 1 slot, 1 mano, Vantaggio in Combattimento)	8
<b>Gladio Trafugato</b> (Danno 4/Critico 8, 1 slot, 1 mano, Vantaggio in Combattimento)	10
<b>Lancia, Spada, Mazza, Ascia, Flagello</b> (Danno 6/Critico 14, 1 slot, 1 mano)	10
<b>Falce del GranBoia, Spadone Nero, Mannaia Reale, SegaOssa</b> (Danno 9/Critico 23, 2 slot, 2 mani)	100
<b>Arco Spinale</b> (Danno 6/Critico 19, 1 slot, 2 mani)	15
<b>Psicopistola</b> (Danno 8/Critico 21, 1 slot, 1 mano, 1 turno per Mano di Gioco, Vantaggio in Combattimento)	100

## OGGETTI

<b>Sangue di Diavolo Minore</b>	20	<b>Razioni da viaggio</b> (1 giorno)	1
<b>Belzebue</b> (+6 slot Arsenale)	150	<b>Fegati per bestie</b> (1 giorno)	1
<b>Candele</b> (4 ore)	1	<b>Pasto in bettola</b>	2
<b>Carretto</b> (+8 slot, lento)	70	<b>Tunica da Necroboia</b>	5
<b>Cavalce</b> (+4 slot Arsenale)	100	<b>Torcia</b> (1 ora)	
<b>Cappuccio d'ombra</b> (30min/giorno invisibilità)	300	<b>Satanatra per sacrifici</b>	2
<b>Corda</b> (9m)	2	<b>Frattaglia di Diavolo Minore</b>	5
<b>Dromediavolo</b> (+4 slot Arsenale)	150	<b>Abiti cerimoniali</b>	50
<b>Mazzo da Necrobriscola</b>	1	<b>Postribolo per notte</b>	5
<b>Pala da tombarolo</b>	2	<b>Bagno Termale</b>	5
<b>Pece</b> (barattolo)	1	<b>Stalla per animali</b>	1
<b>Attrezzi da scasso</b>	10	<b>Strumenti da chirurgo</b>	20
<b>Rampino</b>	2	<b>Loculo da viaggio</b> (per 2 persone, ingombrante)	10

# CREAZIONE DELLA CONGREGA

I personaggi sono Disumani che decidono di intraprendere la carriera da Necroboia e servire la Dea del Castigo. Per farlo devono recarsi nei piani inferiori del Tempio di Ûteria e votarsi alla Raccolta dei Frammenti dei Semi. I Necroboia non agiscono mai da soli ma si riuniscono in gruppi chiamati Congreghe. I Necroboia devono decidere come si è formata la loro Congrega, scegliendo una delle seguenti opzioni. Così facendo danno al Mazziere il tempo e il modo di impostare la **Caccia Diabolica**:

- **Canonica:** I personaggi si votano alla carriera da Necroboia e stringono un patto vincolante per dedicarsi anima e corpo alla Raccolta dei Frammenti dei Semi.
- **Eretica:** I personaggi si votano alla carriera da Necroboia ma tradiscono il Patto originale stipulato con la propria Dea. In gran segreto stringono un secondo patto interno con lo scopo di impedire che i Frammenti dei Semi vengano riuniti.





# REGOLE

## PESCATA SALVEZZA

Una **Pescata Salvezza** è un'estrazione di una carta dal mazzo per evitare un pericolo o una situazione rischiosa. Il Seme (Spadi, Bastoni, Denari, Coppe) dell'Abilità su cui si basa la prova viene definito **Seme di Briscola**.

Estrai una carta dal mazzo e guarda il risultato: se il valore della carta è uguale o superiore alla Soglia di Successo di Abilità hai successo, altrimenti fallisci.

Un 2 è sempre un **Fallimento Maggiore**, tranne se la carta pescata è un 2 di Briscola, in quel caso è un fallimento semplice. Un **Fallimento Maggiore** è un fallimento a cui il Mazziere aggiungerà delle condizioni negative.

Se durante una Pescata Salvezza il personaggio estrae una carta dello stesso seme dell'Abilità su cui è stato fatto il test ottiene una **Briscola**. Una carta di Briscola garantisce un **Successo Maggiore**, ma il valore della carta pescata deve essere comunque superiore alla Soglia di Successo dell'Abilità.

## VANTAGGI E SVANTAGGI

Alcuni **elementi esterni al personaggio** o **aspetti intrinseci del personaggio**, come i *Tratti descrittivi* o l'*Incarico* (vedi paragrafo successivo) possono offrire **vantaggi** o **svantaggi**. Questo si traduce in una **Pescata con Vantaggio** o con **Svantaggio**.

**Pescata con Vantaggio:** il Necroboia pesca 3 carte e sceglie la carta che preferisce.

**Pescata con Svantaggio:** il Necroboia pesca 3 carte e il Mazziere sceglie la carta per lui.

Se ci sono più situazioni che si accumulano, tra Vantaggi e Svantaggi, al Mazziere spetta una decisione definitiva globale se di Vantaggio, Svantaggio o di normalità.

## RICORRERE AL VOTO

Dopo una Pescata Salvezza, se il Necroboia non è soddisfatto a causa di un fallimento, ha una possibilità di cambiare il destino avverso. Dovrà marchiare una slot **Oppressione** e usare il valore (e seme) del proprio Voto al posto della carta estratta. Il Voto può portare a un successo ed eventualmente anche a una Briscola, se il seme è quello corretto.

Non è possibile attivare il Voto se i 3 slot di Oppressione sono già marchiati.



## OPPRESSIONE

La condizione di Oppressione è uno stress psicofisico grave frutto della frustrazione del personaggio combinata con la natura corruttiva del mondo infernale in cui vive.

Ogni personaggio ha 3 slot Oppressione. Un personaggio si definisce Oppresso e subisce gli effetti negativi dell'Oppressione quando tutti e 3 gli slot sono marchiati.

Gli slot Oppressione vengono marchiati nei seguenti casi:

- 1 Ogni volta che un Necroboia attinge alla meccanica di Voto.
- 2 Se un personaggio non dà sfogo alla propria Ossessione durante una giornata di gioco, dovrà marchiare 1 slot Oppressione al risveglio.



Un personaggio Oppresso è gravato da un'ombra negativa, una sorta di umore nero e depresso unito alla forte tentazione di dare sfogo all'ira. In una Pescata Salvezza non può ottenere alcun Successo Maggiore, né godere di un Vantaggio (ma può subire gli effetti di Svantaggi).

Gli slot Oppressione possono essere ripristinati dopo 8 ore di riposo.

### **GUARIGIONE**

- Riposare per qualche minuto: ripristina il Dolore Base.
- Riposare 8 ore: ripristina Dolore Extra, punti Abilità persi, recupera condizione Oppresso.

### **ARMATURA**

Quando un personaggio subisce danno, al valore del danno deve essere sottratto quello dell'armatura. Ogni disumano ha un'Armatura naturale di 0.



# LA MAGIA NEI QUATTRO PASCOLI

Nei Pascoli esistono 3 tipologie di Magia ed è sempre necessario stringere un **Patto** con un Diavolo.

Per evocare un Diavolo basta incidere un sigillo su una sua **Frattaglia**. Le Frattaglie sono parti di Diavolo, come liquidi, ossa, schegge, piume.

Le tre tipologie di Magia sono le seguenti:

- Gli **Incantesimi** nati dai Patti con i Diavoli di Coppe che fanno capo alle arti oscure di re Malaria. Per gli Incantesimi di Coppe conta la capacità di imparare a memoria formule oscure e la capacità mentale di reggere quanto richiesto. Richiedono un prezzo di sangue.
- Le **Illusioni** e le **Divinazioni** generate dai Patti con i Diavoli di Denari che fanno capo ai Capricci di re Zeccaria. Le Illusioni e le Divinazioni di Denari si basano sulla malizia, l'intelligenza, l'immaginazione e la furbizia nell'immediato susseguirsi delle azioni. Richiedono un prezzo materiale.
- Le **Manipolazioni** frutto dei Patti con i Diavoli di Spadi o Bastoni danno benefici fisici, come incrementi temporanei di Maestria o Vigore, ottenere Vantaggio durante un attacco o Punti Dolore aggiuntivi. Richiedono un prezzo psicofisico.

In questa Demo trovate le regole specifiche solo per gli Incantesimi.

## GLI INCANTESIMI DI MALARIA

Qualsiasi Necroboia può lanciare un Incantesimo di cui conosce formula e sigilli, deve solo evocare un Diavolo di Coppe, incidere un sigillo sulla sua Frattaglia e avere il tempo per mormorare la formula.

Ma imparare sigilli e frasari è una faccenda complessa, e si possono tenere a memoria un numero massimo di incantesimi secondo i riferimenti della seguente tabella basata sul valore dell'Abilità di Coppe (Fede).

VALORE DI COPPE	INCANTESIMI MEMORIZZABILI
A	10
R/3	8
F/C	6
6/7	4
4/5	2
2	0



Per lanciare un Incantesimo è necessario stringere un Patto con Malaria o un suo Diavolo sottoposto e richiede sempre un Prezzo, chiamato anche Vincolo. Senza un prezzo di sangue nessun Incantesimo può avere luogo:

- Occorre autoinfliggersi una ferita da cui far sgorgare sangue, provocando una perdita di 1 punto Dolore.
- In alternativa a versare il proprio sangue, se si stringe un Patto con un Diavolo Scartino, di norma basta sacrificare un animale di piccola taglia, come ad esempio una satanatra.



# COMBATTIMENTO

## FLUSSO DI COMBATTIMENTO

Ogni **Mano di Gioco** è costituita da 3 turni determinati dalla giocata di altrettante carte.

Ogni personaggio in combattimento deve giocare 1 carta ed effettuare la sua azione all'interno del turno prima che si passi al successivo.

I 3 turni di combattimento sono legati insieme dal fatto di condividere la stessa Mano di 3 carte.

Se il combattimento non si risolve dopo che tutti i personaggi coinvolti hanno giocato le 3 carte, si può ripetere l'operazione e proseguire con una nuova Mano di Gioco.

## DARE LE CARTE

In combattimento il Seme di Briscola è *sempre quello di Spadi*.

Il Mazziere prende il mazzo e distribuisce 3 carte coperte a ognuno dei giocatori in senso orario partendo dalla sua sinistra.

Poi pesca 3 carte per sé per ogni gruppo di attacco che decide di utilizzare, in modo da gestire tutti i PNG in combattimento.

Nel caso uno o più Necroboia godano di Vantaggio o Svantaggio in combattimento:

**Vantaggio in Combattimento:** il Mazziere distribuisce 6 carte al giocatore, che le guarda e ne scarta 3.

**Svantaggio Combattimento:** il Mazziere guarda 6 carte e ne sceglie 3 per il giocatore.

Le carte scartate vanno messe in fondo al mazzo, coperte, eventualmente pescabili secondo le necessità.

## GIOCARE LE CARTE

Ogni Necroboia dovrà scegliere una delle 3 carte della propria Mano.

A turno, ognuno dei Necroboia deve rivelare la propria carta.

I Necroboia non possono accordarsi verbalmente durante la gestione delle carte, anche se sono permessi gesti.

## INIZIATIVA

Rivelate tutte le carte, viene determinato l'ordine di Iniziativa delle singole azioni dei personaggi:

- 1 Per primi attaccano i personaggi che hanno giocato una Briscola (carta di Spadi) in ordine di valore decrescente.
- 2 Poi tutti gli altri secondo l'ordine di valore delle carte: A-Tre-Re-Cavallo-Fante-7-6-5-4-2.  
In caso di stesso valore, l'ordine dei Semi è: Spadi – Bastoni – Denari – Coppe.
- 3 Gli aiutanti PNG dei Necroboia agiranno sempre per ultimi.

## AZIONI

Seguendo l'ordine d'iniziativa, un personaggio può muoversi fino a 12 metri ed effettuare al massimo un'azione. Questa può essere un attacco, una manovra, un secondo movimento, il lancio di un Incantesimo, il lancio di un'Illusione, o l'uso di una reliquia.

## ATTACCHI E DANNI

L'attaccante indica un bersaglio a portata e controlla la carta giocata.

- Se il valore della carta giocata è uguale o superiore alla Soglia di Successo dell'Abilità di Spadi (Maestria) l'attacco riesce: il giocatore infligge il valore di Danno dell'Arma meno il punteggio di Armatura al Dolore del bersaglio. Se la carta è una Briscola (Spadi), si ignora l'Armatura del bersaglio.
- Un Asso è sempre un successo e infligge il Danno Critico dell'Arma.
- L'Asso di Briscola (Spadi) infligge il Danno Critico dell'arma e ignora l'armatura del bersaglio.
- Se il valore della carta è inferiore alla Soglia di Successo dell'Abilità Maestria l'attacco fallisce.

Le armi in mischia possono colpire nemici adiacenti.

Le armi a distanza non possono essere usate se il personaggio è impegnato in un combattimento corpo a corpo.

I colpi senz'armi infliggono 2 danni alla soglia di Dolore.

### **LANCIARE UN INCANTESIMO IN COMBATTIMENTO**

Per lanciare un Incantesimo durante un combattimento il Necroboia deve giocare nel turno una carta del Seme di Coppe con un valore uguale o superiore a quello della Soglia di Successo della propria Abilità di Coppe (Fede) oltre alle normali regole degli Incantesimi.

### **AZIONI DEL MAZZIERE**

I personaggi del Mazziere, divisi in gruppi, seguono le stesse regole indicate per i Necroboia, rispettando l'ordine di iniziativa.

### **AVANZAMENTO**

Nel gioco completo saranno rese disponibili le regole per l'avanzamento e potenziamento del personaggio e la sua corruzione infernale.



# INCANTESIMI

## SCONGIURI

**Circolo di Protezione:** Viene tracciato un circolo iridescente a forma di pentacolo di 15 metri. Scegli una cosa che non può oltrepassarlo: Diavoli, Disumani, armi e proiettili, oggetti pesanti, gas e liquidi. Dura 30 minuti.

**Esca:** Un oggetto che tocchi diventa bersaglio di qualsiasi Incantesimo o proiettile lanciato nelle vicinanze.

**Insetticida:** Tutti gli insetti nel raggio di 2 metri dallo scongiuratore muoiono stecchiti sul colpo. Dura 1 ora.

**Scongioro minore:** Lancia questo scongiuro per annullare qualsiasi azione sarà rivolta verso di te. Agisce in maniera retroattiva su azioni che sono avvenute all'interno dello stesso turno, annullandone l'effetto. Ha effetto solo su azioni fisiche e non sugli Incantesimi.

## MALOCCHI

**Accecare:** Un Disumano vicino diventa cieco per 1 ora.

**Avidità:** Un Disumano bersaglio vicino sviluppa il desiderio irrefrenabile di possedere un oggetto.

**Cancrena:** Un arto di un Disumano o di un Diavolo Scartino va in cancrena e diventa inutilizzabile.

**Fobia:** Un bersaglio vicino è terrorizzato da un oggetto a tua scelta. Dura 1 ora.

**Infestare:** Una stanza o un luogo circoscritto si riempie di insetti fastidiosi e ributtanti.

**Scambio di corpi:** Scambi di corpo le prime due creature (Disumani o Diavoli minori) che tocchi, te compreso. Dura 1 giorno, se un corpo muore, muore anche l'altro.

## NEGROMANZIE

**Golem di Bestie:** Un corpo, o l'insieme ricombinato a caso di più corpi di abomini o Diavoli morti si rialza per servirti. Il costruito è incredibilmente stupido, non ha poteri speciali e può solo obbedire a ordini semplici.

**Seduta spiritica:** L'anima contenuta in un Feticcio manifesta forma ectoplasmatica e risponderà a 3 domande.

**Sigillo:** Sei in grado di bloccare una porta o un cancello come se fossero stati chiusi a chiave e senza possibilità di aprirlo, per sempre. Può comunque essere aggirato o sfondato.

**Cappio Tomba:** Un cappio diventa un ingresso per un tumulo.

**Passaspecchi:** Uno specchio diventa un passaggio per un altro specchio in cui hai guardato oggi.

**Ombrobotola:** La tua ombra diventa una botola che ti conduce a un'ombra nelle vicinanze.

**Smontare:** Qualsiasi parte del tuo corpo può essere staccata e riattaccata a volontà senza causare dolore o danni.





# CASTEL CALVARIO



## INCIPIT

Un mantello grigio di ceneri vaga nel labirinto di sale fumose del Borsa Nera, nella necropoli di Utèria. Il cappuccio fascia il volto di una Disumana. Le rughe sul volto scarno parlano di tragedie e gli occhi spiritati dagli orrori del viaggio saettano al tavolo dove è adunata la Congrega.

«Ci sono maledizioni nei Pascoli che straziano i corpi più delle anime!» La Disumana posa sulla tavola un medaglione di ferro con l'effigie del Seme di Spadi. Metà della mano è monca delle falangi. Nel silenzio lugubre, le dita tarpate capovolgono l'amuleto. Sul metallo corrosivo campeggia l'araldica di un elmo crepato in due. «Il male è dilagato quando il Visconte fece ritorno dalla guerra, e riportò con sé un cristallo...»

La Congrega si scambia sguardi avidi mentre la Disumana prosegue la storia...

## SCENARIO

I Necroboia ricevono l'informazione che un Frammento del Seme di Spadi si può trovare a Castel Calvario. La rocca è un avamposto sudoccidentale del Supèrbatro (dominio di Re Disfàele e della sua gerarchia diabolica), dimora del Visconte, un Capitano di Ventura sanguinario ma leale, veterano di mille stragi e feudatario dei territori circostanti. Un'armata sta marciando da nord del Pascolo per assediare il castello.

## SUSSURRI

- **Asso:** Nel castello sono stati visti 2 Visconti, 2 nobili che occupano 2 ali separate della rocca, ciascuno con una corte di serventi e un corpo di guardia formato da Disumani e Diavoli Scartini. Nel castello aleggia un'atmosfera di dualismo che si traduce in faide e sfoga in atti di aperta vessazione. [Vero]
- **Tre:** La parte destra e la parte sinistra del Visconte, conosciute come il Tetro e l'Infausto, sono in preda a follie e psicosi crescenti in ragione del loro stato di dimezzati. Commettono sacrilegi, congiurano contro Disfàele e compiono soprusi nei confronti dei castellani. [Vero]
- **Re:** L'Asso di Spadi, Lamodeo, è a capo dell'armata e questo può ribaltare le sorti dell'assedio. [Vero]
- **Cavallo:** Le armi del Visconte sono magiche. Se brandite insieme rivelano un segreto. [Falso]
- **Fante:** Venelope conosce l'ubicazione di un tesoro nascosto sotto Castel Calvario. [Falso]
- **7:** Il Tetro è il padre e l'Infausto un suo figlio illegittimo. In una disputa ne sono usciti entrambi sfigurati e hanno occupato aree opposte della rocca. [Falso]
- **6:** Il Tetro e l'Infausto hanno occultato il Frammento nei livelli inferiori di Castel Calvario, in un ignoto nascondiglio tra le carceri e i sepolcri di famiglia, dove anche i Diavoli non osano addentrarsi. Ognuno dei due custodisce la metà della chiave che apre alle stanze dove è celato il Frammento, e intimamente invidia e ambisce la metà dell'altro. [Vero]
- **5:** Il Visconte è stato maledetto dopo una partita a Necrobriscola con un Diavolo di Denari. [Falso]
- **4:** il Visconte aveva stretto un Patto con il Diavolo Spezzasorte (Fante di Spadi) che lo richiamò alle armi nella cruenta guerra di confine tra le sue le schiere e quelle di un Mazzabrino (Fante di Bastoni). La vittoria andò all'esercito di Spadi e il Visconte rincasò dal fronte con la ricompensa prevista nel patto di Spezzasorte, un'imprecisata reliquia dai poteri demoniaci. [Vero]
- **2:** L'assedio è un diversivo, le armate si uniranno a quelle di Castel Calvario per marciare contro l'esercito del Pascolo di Bastoni. [Falso]

## AMBIENTI

Castel Calvario è ubicato a nord di una pianura brulla del Pascolo di Spadi, attraversata dal fiume Malora, un affluente dello Strage. È una rocca turrita di ferro nero con una cerchia pentagonale di mura granitiche, rialzate su di un altopiano di pareti scoscese che si innalza 15 metri. È circondato da un fossato alimentato dalle acque magmatiche del fiume Malora.

A sudest si estende un intrico di macchie formate da cespugli taglienti come rasoi e grovigli di siepi metalliche che intrappolano carcasse di bestie e intrusi in nugoli di moscorpioni.

Il borgo che sorge a sudovest, **Fosso Comune**, è uno squallido insediamento di case di legno. All'arrivo dei Necroboia gran parte della popolazione sta fuggendo. L'esodo è dovuto dell'imminente assedio. Nell'unica locanda, **lo Stallo**, si possono reperire ristoro, arsenali, satanatre da sacrificio, frattaglie e Sussurri.

Il cammino dal borgo alla rocca è impervio e accidentato da scarpate e burroni. Più ci si avvicina al castello più ogni elemento del paesaggio appare mutilato: tetti e abitazioni divelte, alberi tronchi, bestiame squarciato in due, ponti disastriati sui crepacci.

Tra la cerchia muraria e la rocca interna ci sono 2 piazze d'armi. Brulicano di tende e campi militari di mercenari chiamati a raccolta per difendere Castel Calvario. Ognuna ha un suo dormitorio, cambusa e santa barbara per i cannoni e gli obici indipendenti. Ai mercenari e ai civili è vietato entrare nella rocca dalla milizia personale del Visconte. Il comando della difesa si trova nel bastione sulla destra dell'ingresso principale.

Gli interni della rocca, gli ambienti, le torri e i saloni rispecchiano il clima di mutilazione che regna all'esterno: arazzi stracciati, vetrate in frantumi, dipinti incompleti, canne di organi segate in due.

## FIGURE DI RILIEVO

- **Puntachiodi**, Disumano che abita la rocca. È un fabbricante di costrutti diabolici al servizio del Tetro che in un orto mecca-botanico coltiva anatomiche e rottami per i suoi golem.
- **Aguzzino**, un Diavolo che si trova nella rocca. È 5 di Spadi agli ordini dell'Infausto che si diletta di torture, forche ed esecuzioni.
- **Gargarozzo**, il locandiere logorroico dello Stallo. Non è spaventato dall'assedio.
- **Venelope**, vergine e promessa sposa del Visconte. Il Tetro e l'Infausto si contendono la sua mano, ma nessuno dei due può convolare a nozze senza la rinuncia dell'altro. Venelope divide la tenebra dei suoi giorni e il martirio delle sue notti relegata nella torretta bassa della rocca.
- **Malaugurio**, è il capo mercenario della milizia di Castel Calvario. Presiede sulle mura della piazza d'arme dell'ingresso principale. È un freddo calcolatore, incapace di agitarsi. Ha uno scopo segreto.
- **Il Tetro e l'Infausto**, sono pressoché identici, un corpo sforbiciato in verticale da una mostruosa cicatrice vivente di cui sopravvivono metà volto, metà torace e i rispettivi arti, drappeggiati da un mantello di ombre. Ogni parte veste il lato destro e il lato sinistro dell'armatura di guerra, ormai arrugginita e putrefatta, e deambula su stampelle in un'andatura storpia e spaventosa che ne annuncia l'arrivo. Il Tetro brandisce una falce, l'Infausto una mannaia. Seppur dimezzati, sono combattenti impareggiabili e macellai privi di scrupoli. Si aggirano nelle loro stanze, ma possono comparire ovunque nella rocca. Non escono mai nelle piazze o sulle cerchie esterne.
- **Cicatrice**, Disumana seconda in capo dell'assedio. Comandante esperta, è ludopatica e ha un braccio putrefatto. Famosa per la sua pazienza e perizia tecnica nell'uso di macchine d'assedio.

## OROLOGIO DELL'ASSEDIO

- All'ingaggio della Congrega: si dice che l'armata sia a 10 giorni di marcia da Castel Calvario.
- Quando la Congrega raggiunge Castel Calvario: voci ben informate dicono che l'armata sia a 4 giorni di marcia.
- Primo giorno dall'arrivo: l'armata è in vista.
- Secondo giorno dall'arrivo: all'alba c'è un attacco di Rasaquile e Sciabolifanti. Se i Necroboia non prendono parte all'azione, l'attacco non provoca gravi danni alla struttura, ma Malaugurio viene ucciso.
- Terzo giorno dall'arrivo: l'esercito si predispone per l'assedio. Non è più possibile uscire senza l'uso della magia o su accordo con gli assediati.
- Quarto giorno dall'arrivo: 2 assalti al giorno. Se i Necroboia non intervengono le mura esterne cadono al settimo assalto.



## LA ROCCA DI CASTEL CALVARIO

La zona nobile del castello, definita rocca, è disposta su tre piani.



### PIANO TERRA

A ovest si trova l'ingresso principale (1) circondato da due guardiole (2). Negli spazi delle torri a nord e a sud si trovano delle stanze di servizio (3) che fungono anche da stanze degli ospiti e foresteria.

Al centro, dopo l'atrio (4) si trova la stanza del trono (5), questo è al momento spaccato a metà e tenuto in piedi grazie a dei puntelli. A ovest del trono si trova lo studio per gli incontri privati del Visconte (6).

Più a sud una sala per i ricevimenti (7) con un grande camino e uno scalone nobile che porta al primo piano.

A est si trovano la cucina (8), con la dispensa (9) e le stanze della servitù (10) divise per aree per le due corti e con uno stanzino più piccolo per la dama di compagnia e le cameriere per dama Venelope. C'è un'uscita per la servitù e una scala per accedere al primo piano (11).

Si può accedere alla rocca solo con inviti esclusivi, o intrufolandosi.

### PRIMO PIANO

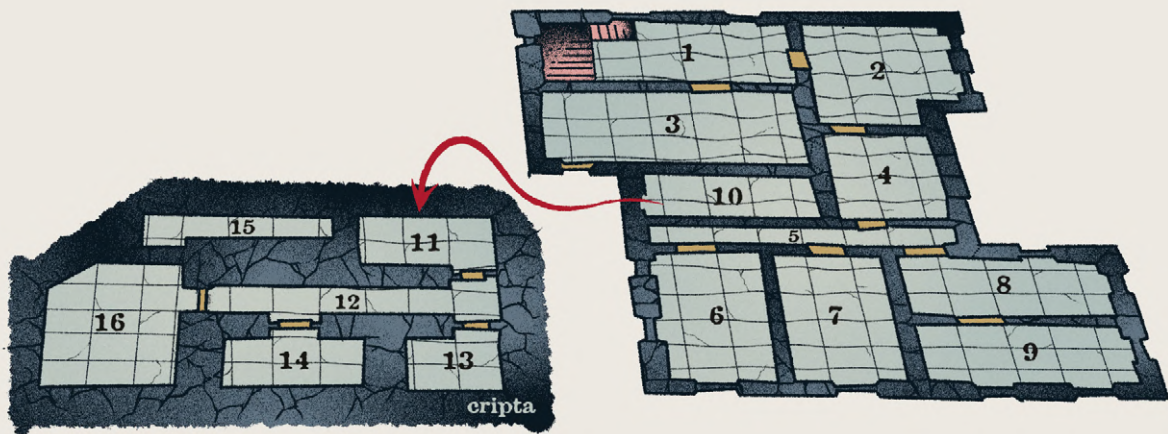
Una biblioteca (1), due bagni (2), una stanza della musica (3), un salone per cerimonie diviso in due (4), una stanza delle torture (5), una stanza per ospiti di alto rango (6) e alcune stanze di servizio (7). In ogni stanza possono essere trovati oggetti di lusso, gioielli e monete per almeno 50 oboli.

### SECONDO PIANO

Le 3 stanze della torre di nordovest (1) sono le stanze del Tetro.

Le 4 stanze della torre di nordest (2) solo le stanze dell'Infausto.

La torre di sudovest (3) è la stanza di Venelope. Di giorno la promessa sposa si trova al primo piano e durante l'assedio si aggira per il salone del piano terreno.



## LA CRIPTA DI CASTEL CALVARIO

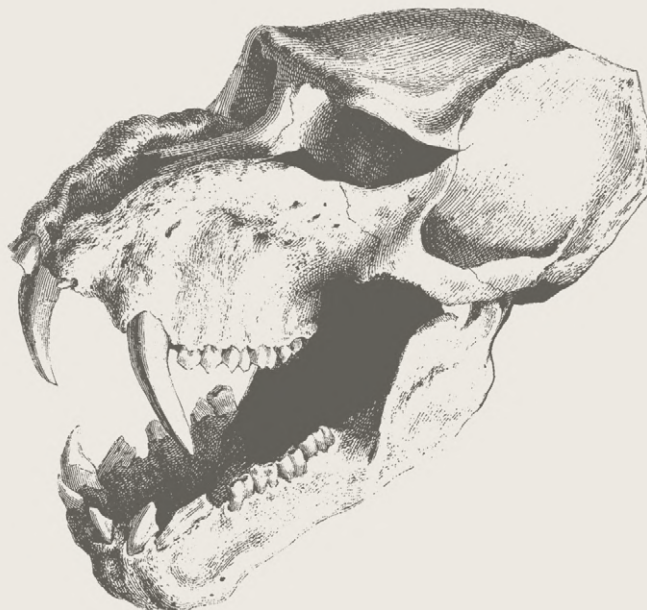
- 1 Si accede alle cripte da una scala segreta sotto il trono. C'è un arazzo che ritrae il Visconte, ha uno squarcio di spada che lo taglia a metà. Ci sono finestre che danno su un fiume di lava sotterraneo. La luce è data dalla lava.
- 2 Ci sono 2 **Sciabolifanti** di guardia, a est due finestroni sul fiume di lava.
- 3 Ci sono 3 forzieri: 2 contengono un totale di 300 oboli e una decina di rubini, ma quello al centro è una **Coccaforte** (Diavolo Fante di Denari). È costretta da un Patto a servire il Visconte fino a quando il Frammento del Seme rimarrà nel castello. Si finge un forziere e attacca grazie alle sue abilità illusorie. Non cederà o fuggerà mai, legata al Vincolo, ma se si sopravvive al primo attacco è possibile convincerla ad aiutare i Necroboia. Se convinta, rivelerà la porta segreta dietro di sé. A ovest c'è una rastrelliera con armi del Visconte e una copia della sua armatura a piastre dorate.
- 4 La stanza è buia, le finestre sono murate. Oscurità magica che impedisce qualsiasi visione. Al centro c'è una botola di 3 metri cubi che cede al primo passo. Sul fondo ci sono dei rostri (3 danni).
- 5 La porta a nord è bloccata. Può essere aperta solo forzandola. Conduce a un corridoio buio, senza trappole o guardie.
- 6 Ci sono 2 **Sciabolifanti** di guardia. Accorrono nelle stanze circostanti al minimo rumore, sanno evitare le trappole. Questa stanza è una biblioteca eretica e che contiene tomi proibiti che venduti sul mercato nero fruttano almeno 600 oboli. Ci sono anche due Grimori magici.
- 7 Stanza spoglia. A causa di un alone malefico, riposare qui non porta benefici.
- 8 Nella porta c'è trappola magica. Chiunque la apra senza disincantarla viene teletrasportato assieme a chi si trova nel raggio di 1 metro fuori dal portale di ingresso del castello, nello spazio tra le mura e il fossato lavico. Chi rimane vede l'illusione di uno o più corpi che si dissolvono. Dentro ci sono 2 **Piccarughe** di guardia. Hanno ordini di attaccare chiunque entri, eccetto il Visconte. La stanza è permeata di un odore nauseabondo, illuminata dalla luce della lava che filtra dalle finestre.
- 9 Ci sono 2 **Disumani**, apparentemente sacerdoti di Disfaèle, e un altare, sopra il quale c'è una copia falsa del **Frammento**. La stanza è arredata come un tempio, ma tutto è deturpato a metà. A un Disumano manca il braccio destro, all'altro il braccio sinistro. Entrambi utilizzano la magia e hanno due satanatre a testa da poter sacrificare.
- 10 Stanza buia. Se illuminata si notano affreschi dedicati alla Dea Boia e al suo culto. C'è una statua della Dea con due mani libere. Se si posizionano le 2 chiavi recuperate dal Tetro e dall'Infausto, una luce rossastra la pervade e teletrasporta istantaneamente i personaggi nella parte segreta della cripta. Senza le 2 chiavi è impossibile accorgersi della magia, anche tramite mezzi di individuazione magica. Ma è molto chiaro che la statua aspetta 2 offerte.
- 11 La stanza identica alla precedente, statua compresa, ma più piccola. Sulla statua si possono trovare le chiavi. Se vengono tolte, chi si ritrova nella stanza viene riportato indietro e chi rimane all'interno della cripta nascosta, rimane bloccato senza possibilità di uscire.  
C'è una porta a sud e uno specchio nell'angolo nord-ovest che riflette l'immagine ma sullo sfondo di un corridoio illuminato da torce di fiamme verdi. Sullo specchio c'è una scritta di sangue: *«Abbatti la tua metà migliore»*. Se qualcuno colpisce la sua immagine riflessa subisce il danno critico dell'arma, se sopravvive la sua immagine riflessa scompare e si può entrare nel corridoio illuminato da torce. Quando uno passa, il passaggio si blocca e torna a riflettere chi vi si para davanti.

- 12** Un corridoio di pietra con un pavimento d'ossa e polvere, illuminato da torce di fiamme verdi, affreschi della Dea Boia e dei 4 Semi, 2 porte a sud e 1 a ovest.
- 13** Sulla porta c'è un monito: *"Entra se sei in grado di sopportare il peso dei tuoi peccati!"*. Gli affreschi sulle pareti ritraggono una moltitudine di Diavoli che additano con fare accusatorio. Chiunque entri sarà pervaso da un forte senso di colpa e dovrà marchiare 3 slot Oppressione. Chi ha la condizione di Oppresso già attiva, sarà preda di un Raptus di Follia omicida: sarà gestito dal Mazziere per qualche minuto e dovrà scagliarsi contro un membro della Congrega per sfogarsi.
- 14** Sulla porta c'è un monito: *"Entra se guardi oltre le tue menomazioni!"*. Chi entra deve peggiorare di 1 grado la propria Putrescenza. La stanza è riccamente arredata e decorata. Si trovano opere d'arte, gioielli e monete per un valore di 3000 oboli. C'è **1 Piccaruga** a guardia del tesoro che ha l'ordine di uccidere chiunque entri, eccetto il Visconte.
- 15** Il corridoio di torce termina in un'alcova sulla sinistra. Qui si trovano 2 statue che sono le riproduzioni fedeli del Tetro e dell'Infausto. A chiunque si farà avanti le statue domanderanno: *«Sei tu il Visconte?»*. Se chi si para davanti dice *«Sì»*, le statue si faranno da parte per aprire un passaggio. Se dice *«No»* o tace per più di 1 minuto, le statue grideranno, attirando nel corridoio le 2 parti del Visconte. Le statue permettono il passaggio a massimo 2 persone. Se una terza prova a passare scatta l'allarme.
- 16** Un tempio affrescato dedicato alla Dea Boia. Al centro c'è un altare su cui è poggiato il **Frammento del Seme di Spadi**. La porta d'ingresso è bloccata e c'è una scritta sulla sua sommità: *"La via è chiusa, si aprirà soltanto di fronte a chi ha affrontato entrambe le due prove"*. La porta effettivamente è bloccata magicamente e non reagirà a nessun tentativo fisico o magico, anche se rimane possibile tentare di aggirarla in altre maniere. La porta si può effettivamente aprire solo se nel corridoio ci sono persone che sono state nelle stanze 13 e 14 e ne hanno subito gli effetti. Sarà impossibile attraversarla, anche aperta, se fossero presenti persone che avessero evitato anche solo una delle suddette stanze. La rimozione del Frammento dalla sua sede provoca l'istantanea ricomposizione del Visconte nella sua forma completa, anche se solo una metà fosse rimasta in vita.

## EPILOGO

Una volta trafugato il Frammento, i Necroboia devono riuscire a capire come sfuggire all'armata assediante. Il Visconte, così come Venelope, se fossero vivi, saranno loro grati per aver dissolto la maledizione del Patto e aiuteranno i Necroboia a fuggire con il Frammento maledetto.

Ciò che accadrà dopo è nelle grinfie della Congrega.



# BESTIARIO

## RASAQUILA (2 DI SPADI)

- Rapaci con coltelli affilatissimi al posto di becco e ali.
- Evitano la battaglia, scendono in picchiate improvvise su Disumani isolati, o puntano alla gola di chi salta o si trova in posizione elevata.
- Le loro ali, disossate, si rivelano pugnali di ottima fattura.



PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
5	2	Cavallo	Re	Tre	Asso	(3 Danno/ 12 Danno Critico)

## SCIABOLIFANTE (4 DI SPADI)

- Una grande testa di pachiderma con sciabole al posto delle zanne e una lama sulla proboscide. Si muove volando sulle fiamme che sputa dal collo mozzato.
- Carica quando ha almeno 12 metri di rincorsa. Se colpisce butta a terra automaticamente (senza Pescata Salvezza).



PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
6	4	Fante	Re	Cavallo	Asso	(4 Danno/ 16 Danno Critico)

## PICCARUGA (7 DI SPADI)

- Testuggine con lame che spuntano dal carapace, un lungo collo di facce e una coda che termina con un braccio che brandisce una sciabola.
- Si muovono in gruppi di 2 o 3 elementi.
- Danno Critico: un colpo di coda colpisce un secondo avversario a portata che deve effettuare una Pescata salvezza su Spadi per evitare la decapitazione.



PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
11	7	6	Fante	Tre	Re	(5 Danno/ 20 Danno Critico)

## COCCAFORTE (FANTE DI DENARI)

- Appare come un forziere o una cornucopia d'oro luccicante. Quando viene aperto si viene investiti da un'aura dorata di medaglioni su un giacimento di oboli. Poi emette un alito impuro, di uova marce e guano, e rivela la sua vera forma. Zaffiri sbarrano una pupilla avida da gallinaccio. Il forziere ha una mascella di fauci, da cui spunta un orrore con becchi, piume e artigli.
- Il Fante di Denari si maschera prendendo le sembianze del più ricco dei tesori.
- La sua malia è talmente forte che i personaggi sono chiamati a una Pescata Salvezza su Denari per non rimanerne attratti (in qualunque situazione si trovino).
- Se i personaggi mettono mano al tesoro, devono fare una Pescata Salvezza su Spadi. Se la Pescata fallisce un arto viene mutilato.
- In combattimento utilizza l'abilità di Denari come Briscola al posto di Spadi.



PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
11	7	Fante	Tre	7	6	(7 Danno/ 12 Danno Critico)

## DISUMANO MERCENARIO

- Statistiche adatte per qualsiasi Disumano militare.
- Se il Disumano è un comandante: +1 Punti Dolore, SdS Spadi a 6, SdS di Coppe a Fante e l'arma ha 6 Danno/14 Danno Critico, o Psicopistola.
- Se il Disumano non è un militare, peggiorare di 1 o + le statistiche.

PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
5	3	7	Cavallo	3	Re	(4 Danno/ 8 Danno Critico)

## DISUMANO PRETE

- Statistiche adatte per qualsiasi Disumano che sia esperto di Magia.
- Conosce 4 incantesimi presi dalla lista. Di base si usino: Esca, Scongioro Minore, Accecare, Cancrena.
- In questa avventura gli utilizzatori di magia stringono patti solo con Diavoli Scartini.

PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
3	1	Cavallo	Re	7	Re	(4 Danno/ 6 Danno Critico)

## IL VISCONTE: IL TRISTO E L'INFAUSTO

- Le 2 metà del Visconte hanno le stesse statistiche.
- Se una delle 2 metà viene uccisa si dissolve e lascia cadere un feticcio dimezzato. La metà del corpo si rigenera dopo 1 ora.
- È resistente alla magia grazie alla maledizione del Frammento del Seme.
- Solo il Visconte conosce l'esatta ubicazione del Frammento e il modo per raggiungere la parte segreta della Cripta. Nessun'altro, a parte Venelope e i 2 attendenti, sono a conoscenza della prima parte della Cripta, ma hanno solo sentito parlare del segreto del forziere.

PD:	Armatura:	SdS Spadi:	SdS Bastoni:	SdS Coppe:	SdS Denari:	Arma:
15	10	6	5	Cavallo	7	(8 Danno/ 16 Danno Critico)

GIOCATORE

TRATTI

ETA

# MANO SINISTRA

(terrobriscola)

FETICCIO

**SPADI**  
(MAESTRIA)



VALORE SdS

**BASTONI**  
(VIGORE)



VALORE SdS

NOME \_\_\_\_\_

CONGREGA \_\_\_\_\_

**DENARI**  
(INTUITO)



VALORE SdS

**COPPE**  
(FEDE)



VALORE SdS

OSSESSIONE



PUTRESCENZA



VOTO

INCARICO

DOLORE

ARSENALE

ARMI

ARMA	DANNO	CRITICO	SPECIALE

INCANTESIMI

PATTI

NOTE

ARMATURA

OBOLI

FRAMMENTI

ESAUSTO

OPPRESSO