

IN COLLABORAZIONE CON

Lucca
Comics&Games

5E

SPAGHETTI FANTASY

Bran CaloniA

EDIZIONE
LIMITATA

-TERRE FURIOSE-

ACHERON



Ente Organizzatore: Comune di Castelnuovo di Garfagnana

Sindaco: Andrea Tagliasacchi

Vice Sindaco: Chiara Bechelli

Consigliere delegato alla Cultura: Niccolò Roni

Comitato Scientifico:

Presidente della Regione Toscana Eugenio Giani

Rappresentanti dell'Ente Organizzatore:

Sindaco Andrea Tagliasacchi

Vice Sindaco Chiara Bechelli

Assessore agli Eventi Alessandro Pedreschi

Consigliere delegato alla Cultura Niccolò Roni

Gli Esperti

Alessandro Benassi

Pietro Luigi Biagioni

Lina Bolzoni

Lucilla Bardeschi Ciulich

Alba Donati

Francesca Fazzi

Luigi Ficacci

Silvio Fioravanti

Massimo Marsili

Francesca Velani



Luccacrea

Produzione: Lucca Crea

Presidente: Francesca Fazzi

Direttore Generale: Emanuele Vietina

Terre Furiose is powered by



Ideazione: Emanuele Vietina

Art Direction: Cosimo Lorenzo Pancini

Coordinamento: Silvia Ceccarelli e Vito Ballarino

Progettazione Scenografica: Gianluca Del Carlo

Rendering: Jacopo Croci

Design: Francesco Bonturi

Editing: Simone Bonaccorso

Consulenza: Giovanni Russo

Responsabile Comunicazione: Francesca Belotto

Uffici Stampa: Barbara Di Cesare, Veruska Motta

Social e Web: Fusion Communications, Igor Medved,

Simone Peruzzi

Area Digital: Federico Mocciano

Produzione Video: Luca Bitonte

Coordinamento Scuole: Duccio Signorini

Attività Ludiche: Andrea Faina, Tomas Paladin

Garfaludica - La Tana dei Goblin

Con il supporto di



*Fondazione Cassa di
Risparmio di Lucca*

In collaborazione con



Promo P.A. Fondazione



Acheron Books

Con il patrocinio di



*Ministero
della Cultura*



*Unione Comuni
Garfagnana*



*Regione
Toscana*

Si ringrazia per l'esposizione:

Gli Artisti

Paolo Barbieri

Dany Orizio

Lucio Parrillo

Luca Zontini

L'Editore

Wyrd Media Publishing

L'Orlando Curioso 2015

Un'idea di Renato Genovese

Si ringrazia per il programma digital:

Gli Autori

Luca Enoch

Roberto Recchioni

Fanni Santoni

Licia Troisi

I Creator

Lorenzo Fantoni

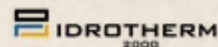
Laura Grossi

Mauro Longo

Luca Raina

Sponsorizzato da:

Idrotherm 2000



Allattamento: Allestend





SPAGHETTI FANTASY

BranCalonia

Terre Furiose è un'avventura speciale per *BranCalonia – Il Gioco di Ruolo Spaghetti Fantasy* di Acheron Games. È stata ideata e realizzata da Mauro Longo con la collaborazione di Marco Bertini, per l'iniziativa Terre Furiose promossa da Lucca Crea e dalla Città di Castelnuovo di Garfagnana nel 2022.

Comprende alcune mappe originali e alcuni personaggi pregenerati di Livello 3, che possono essere scaricati andando su acheron.it/gdr, assieme a molto altro materiale gratuito di gioco e a un'introduzione generale a *BranCalonia*.

Per potere utilizzare questa espansione è necessario possedere il *Manuale di Ambientazione di BranCalonia* e conoscere la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo.

CREDITI

DIREZIONE EDITORIALE: Samuel Marolla

DIREZIONE CREATIVA: Mauro Longo

REDAZIONE: Masa

DESIGN E SVILUPPO: Mauro Longo

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Lorenzo Nuti

IMPAGINAZIONE E GRAFICA: Carolina Fiandri

TESTI E COORDINAMENTO CONTRIBUTI: Mauro Longo

MAPPE: Moreno Paissan

SCHEDE DEI PERSONAGGI: Fabio Porfidia

DESIGN E SVILUPPO DELLE REGOLE:

Marco Bertini

ILLUSTRAZIONI INTERNE: Alessandro Balluchi, Moreno Paissan, Lorenzo Nuti

SCRITTURA E REVISIONE REGOLISTICA: Marco Bertini (stesura e revisione generale); 20 di Ruolo (revisione schede personaggi); Epic Party Games (prima revisione avventura iniziale, prima stesura quattro schede personaggi)

Un ringraziamento speciale a tutte le giocatrici e i giocatori che hanno vissuto sulla propria pelle e testato questa piccola campagna ariostesca: Laura Grossi "La Madre dei Draghi", Licia Troisi, Lorenzo Fantoni, Luca Enoch, Luca Raina, Roberto Recchioni, Vanni Santoni e tutto il team di Inntale e Arkadia Media Agency.



BranCalonia è l'ambientazione spaghetti fantasy per la 5a Edizione del gioco di ruolo più famoso al mondo, basato su tradizione, folklore, storia, paesaggi, narrativa e cultura pop italiana.

"BranCalonia" e *"Spaghetti Fantasy"* sono Copyright © Acheron Games 2022
È vietato ogni utilizzo non autorizzato



Nel febbraio 1522 Ludovico Ariosto arrivò a Castelnuovo di Garfagnana in qualità di Commissario al servizio della famiglia D'Este. Fu subito profondamente colpito dall'asprezza e dalla forza dei paesaggi naturali in cui si trovò immerso e per tre anni abitò nella Rocca, nel cuore della città, che oggi porta il suo nome. Qui ce lo possiamo immaginare impegnato a eseguire parte di quella revisione della sua maggiore opera, *L'Orlando Furioso* che condusse in quegli anni e, ci dicono gli studiosi, i nostri paesaggi trovarono riscontro nella sua creazione fantastica.

Per celebrare il 500° anniversario del suo arrivo in Garfagnana, nasce *Terre Furiose*: un programma di eventi che per tutto il 2022 animerà il territorio, realizzato grazie al supporto della **Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca** e alla collaborazione con **Promo P.A. Fondazione** e ricorrendo all'esperienza di **Lucca Crea**, che organizza eventi culturali e manifestazioni come **Lucca Comics & Games**. Le iniziative culturali che si svilupperanno durante tutto l'anno saranno incentrate sulla figura dell'illustre poeta e scrittore e, più in generale, sul periodo storico, durato quattro secoli, in cui Castelnuovo di Garfagnana fece parte del Ducato Estense. Questo perché, celebrando Ariosto, vogliamo anche portare la nostra comunità a riscoprire la propria storia, e invitarla alla riscoperta di una ricchezza culturale che appartiene alle terre di Garfagnana.

I contenuti del *Furioso*, poi, sono straordinariamente contemporanei, perché parlano di valori sempre eterni e profondamente umani, seppur presentati in chiave fantastica. Per questo abbiamo pensato di riproporli ai giovani, utizzando quel linguaggio ludico e fantasy, loro così vicino, e avvalendoci anche di strumenti didattici non convenzionali, come appunto il gioco di ruolo, grazie alla collaborazione con Lucca Comics & Games e Acheron Games.

Tutto questo coinciderà inoltre con la conclusione dei lavori di ristrutturazione del monumento simbolo di Castelnuovo di Garfagnana: la Rocca Ariostesca, che nell'ambito del progetto turistico culturale "Cantiere Estense" promosso dal MiBACT, è oggetto di un intervento di restauro e valorizzazione che la porterà a diventare un polo museale, incentrato proprio su Ludovico Ariosto e la Garfagnana del '500, e un centro di studi ariostesco, strettamente collegato al territorio.

Un progetto culturale, quello che abbiamo realizzato, che coinvolge tante competenze, tante esperienze e tanti luoghi e che mette tutto questo al servizio del territorio, per riuscire da una parte a valorizzarlo insieme alla storia e dall'altro a renderlo ancora di più vivace e invitante.

Andrea Tagliascacchi

SINDACO DI CASTELNUOVO DI GARFAGNANA

1522. Ludovico Ariosto viene inviato a Castelnuovo con il difficile incarico di Governatore della Garfagnana, da poco annessa al Ducato Estense di Ferrara. Una vera e propria sfida, l'inizio di una nuova avventura.

2022. Cinquecento anni dopo, l'eredità del grande poeta e commediografo viene colta dai suoi ideali successori, per rivivere il suo lascito artistico nelle terre che lo hanno accolto.

Terre Furiose non è semplicemente una celebrazione, un atto commemorativo dell'opera di un grande autore, ma è il riconoscimento della vitalità e dell'attualità delle sue immagini, dei suoi valori, delle vicende che prendono corpo nelle sue narrazioni. Delle sue idee e capacità di rappresentare. E soprattutto del suo ruolo oggi: Ludovico Ariosto è il primo, vero interprete della letteratura fantasy, prodromico all'invenzione di un genere, Maestro per intere generazioni future, senza il quale forse non avremmo avuto *Harry Potter* e *Game of Thrones*. E poi il suo viaggio nelle terre selvagge delle terre estensi, attraverso la Garfagnana per giungere a Castelnuovo. Un viaggio che ha inevitabilmente attraversato le gesta del suo poema più celebre, ma che idealmente si congiunge a quelle dei nostri eroi dei giochi di ruolo che sfidano le Wilderness di ogni ambientazione per giungere all'ambito trofeo: vivere una storia fantastica, in luoghi immaginifici con i propri amici. È per questo che abbiamo deciso di portare quattro grandi autori del fantastico italiano (Licia Troisi, Roberto Recchioni, Vanni Santoni e Luca Enoch) a risciacquare i panni in Serchio. Giocando prima online grazie allo Spaghetti Fantasy di *Branconia* un'avventura tra il reale e il fantastico in cui l'Ariosto attraversa con improbabili compagni di viaggio le Terre Furiose. Un viaggio virtuale e poi fisico, nelle terre in cui le fortezze come Mont'Alfonso e Le Verrucole graffiano il cielo proteggendo la rocca del Governatore emiliano, per lasciarsi ispirare dalle vestigia del passato avventuroso ancora presenti.

Un viaggio che si fa guidare da strumenti di scrittura collettiva come il gioco di ruolo e le infinite possibilità della crossmedialità, per raggiungere e coinvolgere il pubblico di ogni dove come quello su Twitch. Abbiamo sfidato questi grandi interpreti a "Narrare l'Epica" cogliendo l'eredità di narratori di mondi eroici dall'*Orlando Furioso* a *Dungeons & Dragons*. Insieme a loro e questo pamphlet che avete in mano vogliamo quindi rivivere lo spunto ideale e avventuroso del viaggio di Ariosto, non solo quello fisico da Ferrara a Castelnuovo di Garfagnana, ma anche quello ideale tra i suoi temi e personaggi, capaci di far sognare, ispirare ed emozionare. Un'occasione quindi per avvicinare anche il pubblico di ogni età coinvolgendolo con i linguaggi e temi che ama nella scoperta di uno dei cardini della letteratura italiana e mondiale.

Da questa idea è nata la due giorni dedicata al gioco e al fantastico prevista per il 28 e 29 maggio, che vede tra i suoi protagonisti, oltre agli autori, anche i content creator del web Lorenzo Fantoni, Laura "La Madre dei Draghi" Grossi, il gruppo InnTale, il Prof. Luca Raina e Mauro Longo, autore di giochi che si è prestato a fare da Game Master a questa meravigliosa compagnia di amici e avventurieri. Giornate che, oltre a essere dedicate all'Ariosto, vogliono ricordare il diritto al gioco del bambino (e degli adulti per estensione) nel World Play Day, che si celebra proprio il 28 maggio con un ospite d'eccezione: Andrea Angiolino, uno dei più importanti e celebrati game designer italiani.

Una data insomma non casuale: nella nostra "missione", come Lucca Comics & Games, è insito il valore del Gioco in tutte le sue forme ed espressioni. Gioco che non è solo passatempo, ma primo e fondamentale strumento educativo e di apprendimento delle democratiche regole del vivere assieme grazie al contratto gratuito del divertimento. Gioco, divertimento, socialità... diritti fondamentale, diritti troppo negati.

E invece oggi, insieme all'Ariosto, saranno gli strumenti ideali per vivere e raccontare insieme una nuova, grande, immortale, avventura fantastica. Il viaggio sta per cominciare... voi, siete pronti?!

Emanuele Vietina

DIRETTORE DI LUCCA COMICS & GAMES -

ALTO COMMISSARIO DELLA FIERA DEL BALOCCO E DEL FOGLIO ILLUSTRATO DI LUCCA

VISIONE D'INSIEME

Questa avventura è suddivisa in due sezioni principali e ricalca le imprese dei personaggi e dei giocatori che l'hanno creata insieme giocandola, durante la campagna *Terre Furiose* organizzata dal Comune di Castelnuovo di Garfagnana, Lucca Crea e Acheron Games.

Molti dei personaggi, degli eventi e delle situazioni che trovate nelle prossime pagine sono state create per l'occasione, e spesso "all'impronta"; al tavolo dai partecipanti alla campagna, dapprima nella sessione dal vivo di Lucca, poi in quelle giocate online su Twitch.

La prima sezione riprende esattamente la sessione ambientata a Ferrara, punto di partenza del viaggio del nostro eroe. Invece la seconda parte è quella pensata per essere giocata e ambientata direttamente a Castelnuovo di Garfagnana, in occasione dell'arrivo del letterato e delle celebrazioni di maggio 2022.

In questa versione scritta dell'avventura mancano le tappe del viaggio che Ariosto e i suoi compagni fanno da Ferrara fino alla Garfagnana, costellato di insidie e pericoli, che abbiamo giocato in remoto durante la prima metà del 2022 e che trovate sul canale Twitch di Lucca Comics & Games.

Una differenza fondamentale rispetto a quanto giocato al tavolo e in diretta su Twitch è che il senno dei compagni dell'Ariosto non viene attirato nella mente del poeta alla fine della prima sezione, ma rimane al proprio posto. In altre parole, al contrario di quanto è avvenuto nella campagna giocata su Twitch, l'intero scorrere degli eventi può venire giocato dalla medesima cricca di personaggi.

RETROSCENA GENERALE

La nostra storia inizia nell'inverno del 1522 in una delle tante Delizie Estensi che si trovano attorno Ferrara, volute dai munifici principi cittadini. La "delizia" indica storicamente l'abitazione principesca, aperta alla vita di corte e caratterizzata dal legame tra natura e artificio, architettura e spettacolo, quindi prevalentemente luogo di piacere e di svago. Di delizie estensi, tra la città e la campagna, se ne contavano oltre cinquanta tra ville, palazzi, casini da caccia e ritiri estivi, fatti erigere dai d'Este nei decenni precedenti.

In questa villa con parco, espressamente dedicata a banchetti e sollazzi, Ludovico Ariosto è chiamato a organizzare una festa in maschera, che si tiene tra le Dodici Notti e il Carnevale, ed esattamente tra l'1 e il 2 Febbraio (sabato e domenica), in corrispondenza della Festa di Mezzinverno.

Ariosto infatti inizia la sua attività di letterato di corte con Ercole I d'Este, padre dell'attuale Duca e per i d'Este si occupa anche di realizzare commedie, organizzare ricevimenti e allestire spettacoli teatrali.

La festa è sontuosa e brillante e Ariosto, assieme ad alcuni aiutanti, vi progetta coreografie, meraviglie meccaniche, balli e mascherate, veri e propri giochi di ruolo dal vivo dell'epoca.

Il tema della festa è il Regno delle Fate, e la mascherata si prende particolarmente beffa di fate e folletti della tradizione, ma anche dei personaggi dell'Orlando Furioso, l'opera più nota e celebrata del Nostro, tanto più che la maggior parte dei personaggi che si incontrano recita il ruolo di alcuni personaggi del poema. Richiamato da tale diletteggio, a questo evento tuttavia si insinua un essere fatato, permaloso e vendicativo, che ha voglia di rivalersi contro la tracotanza dei mortali gettando malefici e combinando dispetti durante la festa. Questo essere assume durante la festa l'aspetto di un nano allegro e chiassoso di nome Brunello, ed è venuto nel nostro mondo tramite il Pozzo dei Folletti che si trova a Castelnuovo di Garfagnana, che si dice sia la porta di accesso verso un altro mondo, il reame



MOSTRI E NOMENCLATURA

Quando il nome di una creatura compare scritta in grassetto (**creatura**), la sua scheda delle statistiche potrà essere trovata nel Bestiario a pagina 22. Quando invece il nome di una creatura compare scritto in grassetto e asterisco (**creatura***), la sua scheda delle statistiche potrà essere trovata nell'SRD – OGL oppure in *Branconia - Manuale di Ambientazione*.

fatato dei folletti. Inoltre, egli ha condotto con sé un suo corteggio di seguaci, noti come i Maneschi, come gruppo musicale e di intrattenitori, ma anche con lo scopo di gettare scompiglio alla festa. I Maneschi sono di fatto dei “Manichini”, ovvero esseri di legno del tutto simili agli umani, ma animati dalla Fandonia, il magico potere dei folletti.

Durante la serata, Ariosto e i suoi aiutanti si confrontano con Brunello e sventano i suoi malefici, sempre più inquietanti. A quel punto egli getta un maleficio su Ariosto e imprigiona il suo senno in un’ampolla, che si porta poi via, fuggendo nella notte.

Un paio di settimane dopo questo evento scatenante, Ariosto è ancora senza senno. Non appena il grande letterato è in grado di viaggiare, il 20 febbraio, del tutto imbambolato e svanito egli viene dunque affidato alla scorta dei suoi aiutanti e il gruppo raggiunge Castelnuovo di Garfagnana.

La spedizione ha uno scopo ben preciso: rintracciare il vile Brunello, fargli restituire il senno di Ariosto e far tornare il poeta alla normalità.

Il trucco fondamentale per battere Brunello e ottenere indietro il senno di Ariosto, o in generale per dissolvere i suoi incanti e malefici, è quello di esclamare a voce alta **“Fandonie!”**

Questa esclamazione è prima di tutto l’anagramma del suo vero nome: la creatura misteriosa infatti si chiama in realtà “Nefandio”. Inoltre questo termine sancisce come i sortilegi e i trucchi del popolo fatato funzionino solamente se ci si crede. Ridurli a una “fandonia” vuol dire appunto smascherare il grande segreto dei folletti e dei maghi: la magia non esiste, è una fandonia che funziona solo nella testa di chi ci vuole cascare.

Questo segreto dovrebbe venire usato in teoria solo nelle scene finali dell’avventura, pena una prematura conclusione dell’intera trama, ma il condottiero del gioco dovrebbe disseminare indizi attraverso tutta la storia: il vero nome di Brunello, come egli usi il suo vero nome per gettare incanti, come nell’anagramma del suo nome si celi anche il segreto della sua sconfitta...

FINTRODUZIONE PER I GIOCATORI

In un modo o nell’altro siete tutti amici e collaboratori di Ludovico Ariosto, e siete stati chiamati da lui o assegnati a lui dai vostri patroni come suoi aiutanti per mettere in piedi e far funzionare la Festa di Mezzinverno.

Nella cartella free access di Brancalonia, è possibile scaricare alcuni personaggi pregenerati di livello 3 tra cui è possibile scegliere per giocare questa avventura o che possono essere utilizzati come personaggi non giocanti: acheron.it/gdr. Ecco alcuni stralci dei loro background:

Agazia “Spaccaossa”: guardaspalla dell’Ariosto e sua fedele servitrice, funge da corpo di sicurezza principale della festa, attenta ad evitare l’ingresso di intrusi, incidenti banali e incendi. È segretamente innamorata del poeta.

Salai: Al secolo Gian Giacomo Capròtti, apprendista di Leonardo Da Vinci dall’età di dieci anni nonché uno dei suoi eredi, dopo la morte del maestro avvenuta un paio di anni addietro. Ariosto lo ha ingaggiato per costruire a Ferrara un automa meccanico di nome “Bradamante”, simile al “Cavaliere” del suo maestro.

Ferdinando Colonna: Vero prototipo di cortigiano italiano, è stato incaricato di intrattenere gli ospiti più importanti, padroneggiando l’arte della conversazione. Si dice sia figlio illegittimo di un papa, è dotto e intelligente, ed è venuto a Ferrara al seguito di Isabella d’Este, che ammira e rispetta profondamente, e di cui è spia, emissario, amante e consigliere.

Frate Drankaard “Drancardo Culopesante”: Per ordine del Duca Alfonso è lui che si occupa delle provvigioni di vini e alcolici della cantina della festa. Che sia davvero un religioso non è dato saperlo con certezza, ma di sicuro si è distinto alla Corte di Ferrara per le sue capacità erboristiche ed enologiche, la sua conoscenza di vini, liquori e bevande di ogni sorta.

Goffredo Cicero, del seguito di Isabella e compagno di espedienti di Ferdinando Colonna, è un furbo di tre cotte e un falsario conclamato, in grado di cavarsela in mille occasioni.

Padre Giantristano Maria della Fratta, sacerdote in odore di santità, ma non troppo, e amico di Frate Drancardo, si dice possieda davvero dei divini talenti, anche se la sua fede non è mai stata molto salda.

Donato Lamorte, noto menagramo della zona, è stato invitato alla festa in quanto personaggio discusso e discutibile della corte estense, ma dato il suo basso lignaggio gli è stato conferito il ruolo di aiutante dell’Ariosto per dare una mano all’organizzazione.



Parte 1

Sogno di una sera di Mezzinverno

PRELUDIO

“Benvenute dame, benvenuti cavalieri a questa Delizia, che la signora nostra Logistilla ha fatto allestire per la festa di Mezzinverno. Lontano dai mortali, dalla politica e dalle loro guerre, qui noi spiriti eletti, fate e folletti, maliarde e incantatori, possiamo aver pace e gran dilette, danze, primizie e infino amori.”

La giovane donna che ha pronunciato tali parole, in vesti di “Maga Melissa” è Miriam, un personaggio della corte estense, a cui Ariosto ha assegnato l’apertura della festa. Al sentire le sue parole ben recitate, Ludovico vicino ai suoi aiutanti, applaude con gusto. La festa ha inizio, mentre “Ruggero”, “Logistilla” e tutti gli altri entrano e prendono posto.

La festa in maschera ha inizio in un sereno pomeriggio di fine inverno. Cavalli e carrozze rimangono all’esterno della delizia, mentre paggi e serventi offrono “Acqua della Fonte Incantata di Dragontina” a tutti coloro che aspettano.

Molti invitati hanno maschere e vesti a tema, mentre la maggior parte degli inservienti non è mascherata e ha livree decorose ma semplici.

Tutte le maschere e i nomi utilizzati dai partecipanti alla festa sono a tema “Orlando Furioso” oppure pescano dalla tradizione fiabesca italiana.

A pagina 7 sono descritti alcuni dei più importanti personaggi storici e inventati che si possono incontrare durante la festa o compiendo le prime indagini.

I giocatori possono usare questo momento iniziale della festa per presentare i propri personaggi, se necessario. Tutti i personaggi hanno il ruolo di aiutanti dell’Ariosto nell’organizzazione della festa e il poeta li manda in giro a curarsi delle piccole necessità di quel momento di accoglienza iniziale.

GLI INCANTI DI BRUNELLO

Il potere dell’essere fatato che si è infiltrato alla festa è grande ma non infinito. A parte l’animazione di Bradamante e altri effetti speciali minori, l’Incanto che lancia sulla festa è triplice e si manifesta solo in combinazione di due o più elementi dei seguenti:

- **Chi beve Acqua della Fonte Incantata:** in teoria è solo acqua della fontana all’ingresso della delizia, in cui sono state fatte galleggiare fiori, agrumi ed essenze profumate, secondo una comune ricetta di corte. Anche un’analisi accurata non rivela alcuna droga o sostanza speciale, inizialmente, e nessun effetto. In realtà Brunello ha sostituito al melangolo lo strambotto, un agrume incantato che “stramba” le persone, ma solo quando queste ascoltano particolari melodie ipnotiche. A quanto pare, gli alcolici assunti in abbondanza cancellano questo effetto.

- **La Discordanza dei Maneschi:** la melodia dei musicisti fatati ha delle note ipnotiche segrete, che agiscono espressamente su chi ha bevuto della Fonte Incantata, irretendolo in una danza ipnotica che non si può evitare di ballare. Chi non è sotto gli effetti dello strambotto, tuttavia, sentirà delle note discordanti e sgraziate. In particolare, l'effetto magico è provocato dal bassoliuto, uno strumento i cui toni non vengono percepiti oltre le pareti del salone da ballo. Tapparsi le orecchie con cera per qualche minuto aiuta a rimuovere l'effetto.
- **Le Maschere:** indossare una maschera di quelle della festa è estremamente straniante, e porta i mascherati a calarsi completamente nella parte, divenendo vacui e intorpiditi, ma cadendo completamente nell'illusione di essere il personaggio che interpretano. Questo effetto agisce solo se si indossano maschere dopo aver bevuto l'Acqua della Fonte Incantata.

Anche i poteri speciali e magici dei personaggi sono una novità sorprendente, in prima battuta per loro stessi, e sono causati proprio dalla magia di Brunello, che amplifica ogni effetto prodigioso tutto intorno. Dopotutto si gioca nella Ferrara del nostro mondo, e la magia non dovrebbe esistere, eppure grazie a Brunello gli incanti dei folletti riescono a filtrare anche nella nostra realtà e suscitare poteri portentosi nei personaggi. Man mano che l'avventura va avanti, essi riescono ad attivare i loro poteri in maniera sempre più consapevole e usarli appieno.

UBRIACARSI

Un modo per essere immuni agli incanti di Brunello, e in particolare all'effetto dell'Acqua della Fonte Incantata, è quello di ubriacarsi. In questo caso, i personaggi subiscono Svantaggio alle prove di caratteristica finché rimangono alticci, ma non sono soggetti allo straniamento dovuto all'Acqua della Fonte Incantata.

AIUTI PER IL CONDOTTIERO

In questa prima parte dell'avventura, il Condottiero ha molti strumenti a disposizione per guidare e indirizzare i giocatori verso la cosa giusta da fare e verso il finale corretto, indispensabile per poi proseguire con le sezioni successive.

Per prima cosa può usare e interpretare il personaggio di Ariosto, dando istruzioni e suggerimenti per sua bocca ai propri compagni, o offrendo loro tutte le spiegazioni che dovessero servire sulla Delizia, sui personaggi della festa,

su cosa c'è da fare. Dopotutto, Ariosto è l'organizzatore della festa, i personaggi sono tutti suoi aiutanti incaricati di risolvere problemi di ogni tipo, e Nefandio ha esattamente lo scopo di rovinare la festa e punire i partecipanti e soprattutto lo stesso poeta: il quadro complessivo è estremamente coerente e l'agire dei personaggi dovrebbe essere integralmente indirizzato su tale percorso.

Molti personaggi della festa sono poi ottimi possibili alleati: il Duca Alfonso e sua sorella Isabella, Miriam, Alessandra Benucci e il pittore Tiziano, per non parlare di tre personaggi "eccezionali": Bradamante, Frontelatte e il fantasma del Cardinale Ippolito.

Tutti questi personaggi possono apparire durante l'esplorazione della Delizia o quando i personaggi sono in difficoltà e aiutarli, dando loro suggerimenti (Isabella), indirizzandoli con acide frecciate (fantasma di Ippolito), mostrando vie di fuga (Frontelatte) o perfino combattendo (Bradamante).

PERSONAGGI DELLA FESTA DI MEZZINVERNO

Alfonso I d'Este, (mascherato da Ruggero) a 45 anni, "il duca artigliere" è signore di Ferrara, Modena e Reggio, dopo essere succeduto al padre all'età di 29 anni. Organizzatore della festa e patrono di Ludovico Ariosto, è un uomo d'armi, un politico e uno dei mecenati più generosi del Rinascimento. Condottiero e appassionato cacciatore, sotto l'influsso dell'Incanto ha un atteggiamento svanito, malinconico e riflessivo.

Isabella d'Este, (mascherata da Logistilla), sorella di Alfonso, 48 anni, "Bella, la prima donna del mondo". Astutissima, machiavellica e preparatissima nobildonna, scacchista, governante di Mantova per anni dopo la morte del marito Francesco II Gonzaga, è una delle donne più autorevoli del Rinascimento e del mondo culturale italiano. È una mecenate delle arti, nonché capofila nella moda, il cui innovativo stile di vestire viene copiato da nobildonne in tutta Italia e alla corte francese. Ludovico Ariosto la ammira profondamente come "Isabella liberale e magnanima", Grazie alla sua eccezionale intelligenza, spesso discute di arte, letteratura e affari di stato con nobili e ambasciatori. È anche una brava cantante e musicista, inventrice di nuove danze, essendo stata istruita nell'arte da Giovanni Ambrosio. La marchesa ha lasciato Mantova l'anno scorso assieme al suo cortigiano Ferdinando Colonna, divenuto maggiorenne il figlio Federico e alla festa finisce ben presto irretita negli incanti di Brunello, costretta ad una interminabile partita alle minchiate nella Sala da Gioco.

Alessandra Benucci, (mascherata da Antea) dama della corte estense, è il prototipo di nobildonna presente alla festa. Scaltra, colta, intelligente e dinamica, ha 42 anni ed è segretamente amante di Ariosto. Per questo motivo guarda con sospetto Agazia, che sa di essere molto innamorata del poeta. Non riesce proprio a capire perché Ludovico si porti sempre dietro quella strana e inquietante donna, con tutti i bravi che ci sarebbero potuti essere a disposizione.

Giovanni Ambrosio vestito da Atlante ma senza maschera (102 anni). Questo vecchissimo maestro di danza è stato istruttore di Isabella d'Este e da tempo ha un'accademia di ballo a Ferrara, assieme al figlio Pier Paolo. Di origine ebraiche, è un vecchiccio malmostoso ma arzilla e competente, che guarda ai giovinastri con fastidio, ma segreta invidia.

Sua nipote, luce dei suoi occhi, è la bellissima e aggraziata Miriam, che prende il ruolo della Maga Melissa. Durante l'Incanto, Giovanni Ambrosio riesce a seguire le danze e a seguire i passi dei ballerini, ma è sordo come una campana, per cui non è sotto l'effetto del bassoliuto dei Maneschi.

Tiziano Vecellio, 42 anni, questo pittore già famoso e titolare di una vera e propria bottega, è stato invitato alla festa e si può ritrovare nella sala dei dipinti a studiare alcune opere, e fare "live painting". Non ha maschere, non balla e beve vino, quindi è la persona più sobria della festa.

Il fantasma di Ippolito d'Este. Morto nel 1520, il Cardinale Ippolito, fratello di Alfonso e Isabella, era un prelato altezzoso e serio che non apprezzava le "corbellerie" del suo vecchio segretario, lo stesso Ludovico Ariosto. Grazie all'atmosfera magica che aleggia nella Delizia, può apparire come fantasma durante la festa, soprattutto per rimbrottare l'Ariosto, per le sue corbellerie, o per aver organizzato una festa dedicata agli esseri pagani nel giorno della Candelora, festa cristiana.

Tuttavia, tra un mugugno e l'altro, se qualcuno prende la parola e lo rimbrotta o zittisce, può dare degli indizi su cosa fare e su chi ci sia dietro:

- un demone pagano si è inserito nella festa, portando sortilegi e follie (in realtà un essere fatato);
- qualcuno che porta una maschera per non farsi riconoscere (ma in realtà è una maschera da uomo);
- la musica, le bevande incantate, le carte e le maschere sono strumenti diabolici (sono i veicoli della magia di Brunello);
- egli usa il suo nome per compiere malefici, usa trucchi di parole come incantesimi, bisogna rivoltargli contro il suo nome, rimescolarlo e urlarglielo addosso (Nefandio / Fandonie!) per spezzare i suoi incanti.

In estremo gesto di aiuto, se convinto ad aiutare o se gli aiutanti di Ariosto acconsentono ad andare a salvare suo fratello e sua sorella, che lui avverte in difficoltà, può donare a uno dei personaggi un Crocifisso Fantasma. Questo talismano è un oggetto magico e può essere usato una volta sola in una delle seguenti maniere:

- per ottenere Ispirazione,
- per rimuovere la maledizione dell'Acqua della Fonte Incantata, buttandolo in acqua nella fontana; in questo caso, tutto l'incantamento comincia a crollare su se stesso, e tutti avvertono la Discordanza;
- per rimuovere il vantaggio di Logistilla durante la partita a carte, azzittire i quadri o i trofei.

L'automa della paladina. Questo automa, chiamato Bradamante, in omaggio al personaggio del Furioso e alla Casa d'Este, è un'attrazione della Festa, creato da Salaì sugli studi di Leonardo.

Nefandio vi ha inciso sopra il proprio nome, facendo sì che l'automa si animi e possa aiutare o intervenire durante la festa. Se tuttavia viene alzata la celata o il nome viene cancellato essa perde la sua animazione incantata e casca in terra come un mucchio di ferraglia e ingranaggi.

Appare capace di effettuare diversi movimenti analoghi a quelli umani: alzarsi in piedi, agitare le braccia, muovere la testa e la mascella in modo anatomicamente corretto. Può inoltre emettere suoni dalla bocca grazie a un sofisticato meccanismo di percussioni collocato all'altezza del petto.

All'interno è costruita in legno, con elementi in pelle e metallo, ed azionata da un sistema di cavi, a simulare tendini e muscoli, e un sistema di manovelle esterno al corpo meccanico per muovere le gambe. Ha una scatola sulla schiena che funziona come "scrigno a molla" per ricaricarla.

Nomi e Cognomi possibili di altri invitati alla festa:

DAME	Beatrice, Bianca, Giovanna, Lippa, Margherita, Parisina, Ricciarda.
UOMINI	Alberto, Azzone, Bartolomeo, Lionello, Niccolò, Obizzo, Ricciardo, Verde.
CASATE	Da Camino, Da Carrara, Della Scala, De' Roberti, Di Saluzzo, Gonzaga, Malaspina, Malatesta

S CENA I - QUALCOSA DI MALDESTRO STA PER ACCADERE...

Dopo un paio d'ore di chiacchiere e facezie all'aperto, mentre la festa prosegue, cala ormai la sera e il gelo invernale si inizia a far sentire. Gli ultimi ospiti all'esterno rientrano nel palazzo, e sul palco della sala da ballo iniziano le esibizioni dei Maneschi, un gruppo di musicisti provenienti dalla recente addizione della Garfagnana. Se i personaggi si erano separati, l'inizio delle danze e dunque il secondo momento di rilievo della festa richiede comunque la loro partecipazione nel salone.

Proprio in quel momento, un inserviente sopraggiunge in maniera discreta a cercare Ariosto e i suoi aiutanti, per chiedere loro di risolvere una bizzarra situazione. Il paggio conduce nuovamente il gruppo fuori, nel "Giardino di Dragontina", dove una dama, Fiorenza Colleoni, è atterrita e salita sul grande albero al centro. La dama è terrorizzata da uno dei pony, "i liocorni fatati" del recinto, che ha preso a parlare e la incalza.

Quando il gruppo arriva attorno all'albero, ormai nel giardino non c'è più nessun altro ospite, e il paggio è l'unico testimone di questo misterioso evento, che gli aiutanti di Ariosto sono chiamati a risolvere.

La scena è proprio quella descritta: una nobildonna mascherata è abbarbicata a un ramo della pianta, mentre sotto di essa un cavallino malamente mascherato da liocorno la apostrofa con gentilezza ma destando ovviamente sgomento e orrore nella donna.

Il liocorno parla con voce dotta da erudito ed è pacifico ma ovviamente risulta inquietante. Si è animato poco prima, quando la dama lo ha accarezzato, adducendo come motivo il fatto che... ehm... la sua specie si mostra mansueta solo con le vergini... Il liocorno dice di chiamarsi Frontalatte e non sa nulla di quanto sta accadendo, non capisce perché stia parlando, né si rende conto che la cosa è bizzarra.

Il suo è un effetto magico causato ovviamente dagli incanti di Nefandio, e in particolare dal fatto che i liocorni indossano una maschera e che la dama gli ha fatto gentilmente bere acqua della fonte, poco prima, così come ne ha bevuto anche lei. La dama non è mascherata, in quel momento. La scelta di come agire con il liocorno è lasciata

del tutto ai giocatori: parlarci, convincerlo, ingannarlo, spaventarlo, attaccarlo, lo potrebbe far allontanare abbastanza da convincere Dama Fiorenza a scendere, così come provare direttamente a persuadere lei a venire giù. Togliere al cavallino saccante la sua maschera da liocorno provoca allo stesso modo la fine immediata dell'effetto magico.

Non appena tuttavia la situazione torna sotto controllo, avviene subito qualcos'altro.

Due **leoni da giardino** del labirinto si animano e iniziano ad attaccare i nostri eroi: la Fontana dell'Acqua Incantata infatti scorre lungo le canalette e alimenta le aiuole tutto intorno di liquido incantato!

Gli Aiutanti possono evitare lo scontro (seguendo Frontalatte) fuggendo verso il dedalo di siepi del "Labirinto di Falerina", ma i meandri di siepi sembrano esser diventati qualcosa di surreale e infinito. Per superarlo, a meno di geniali idee, bisognerà riuscire in una prova di gruppo di Saggazza (Percezione) o Saggazza (Sopravvivenza) con CD 11. I personaggi che sono abbastanza ubriachi da evitare gli effetti dell'Acqua Incantata ottengono un successo automatico a questa prova. Per ogni fallimento, si accumula un livello di indebolimento.



Legenda

- 1. Ingresso
- 2. Recinto dei "Lacerati"
- 3. Salone da Ballo
- 4. Salone dei Maresciali
- 5. Sala da Giochi
- 6. Sala dei Trofei
- 7. Sala dei Sirentati
- 8. Sala dei Vinti



S CENA 2 - CORBELLERIE!

Una volta sconfitti o evitati i leoni da giardino, quando i personaggi riescono a tornare all'interno della villa, la situazione è ormai visibilmente straniante e misteriosa.

La festa continua, ma si registrano numerosi strani incidenti qua e là (ululati in cantina, strani suoni nella stanza dei trofei, servitori esasperati e in fuga).

A quel punto, Alessandra Benucci accorre verso Ariosto e i suoi aiutanti e chiede ai nostri di investigare, ma senza gettare il panico sulla festa: in particolare il Duca sembra essere sparito e non si trova da nessuna parte. La cosa è grave e sospetta, non solo per l'andamento della festa, ma perché tra i nobili invitati ci potrebbero essere spie, traditori e doppiogiochisti che è meglio non abbiano elementi per gettare discredito sui d'Este.

Per sicurezza, i servitori e i paggi chiedono agli ospiti della festa di concentrarsi nella Sala da Ballo, in modo che i personaggi possano guardarsi un po' in giro senza destare troppa attenzione.

In questa fase, i giocatori dovrebbero esplorare l'interno della villa cercando di arginare gli strani fenomeni che vi stanno prendendo piede. Usate la mappa a pagina 10 per indagare dentro e fuori l'edificio principale.

I. INGRESSO

Qui si trova fin dall'inizio della festa l'automa di Salai, Bradamante, assieme ad Alessandra Benucci vestita da Antea, principessa di Bambillona, addestrata a manovrarlo e a fare moine agli invitati che entrano ed escono. "Antea" ha bevuto l'Acqua Incantata ma ci ha dato anche abbastanza di liquore, e adesso è piuttosto sava, anche perché lontana dalla musica dei Maneschi. Tuttavia, Brunello ha gettato il suo incanto anche sull'automa, incidendo il suo vero nome "Nefandio", sul retro della corazza, che d'un tratto si anima e diventa un personaggio della serata, o un supporto per il gruppo.

Bradamante è un personaggio positivo e dotato della propria volontà, ma manifesta un attaccamento morboso con il suo creatore, Salai ("Padre!" oppure "Amor mio...").

Se il gruppo alza la celata della "paladina inesistente" o cancella il nome di Nefandio dalla corazza, Bradamante cade in terra a pezzi dopo un'ultima tragica invocazione a Salai e non si rianimerà più.

2. RECINTO DEI LIOCORNI E GIARDINO DI DRAGONTINA

Se i nostri eroi hanno superato le insidie del giardino, qui c'è poco altro da fare: la dama è fuggita via, i liocorni sono tornati normali cavallini e rimane solo la fontana, con fiori e spicchi di agrumi che ci galleggiano sopra. Se i personaggi insistono a stare in giardino, appare loro il Fantasma del Cardinale Ippolito, altrimenti tutto appare gelido e buio.

Se gli eroi hanno con sé il Crocifisso Fantasma e lo buttano nella Fontana di Dragontina, ogni effetto speciale legato all'acqua incantata finisce.

❧ SPECIALE - CANTINE E CAMERE SUPERIORI

Salette, cantine, cucine, ambienti di servizio, salotti riservati non numerati nella mappa: qui c'è un po' di pace e il via via è soprattutto quello dei servi, che sono molto disponibili con Ariosto e i suoi aiutanti, non indossano maschere e non sono affascinati dall'effetto degli incanti di Brunello.

In realtà, il vino delle cantine allestite e che i servi assaggiano con larghezza aiuta a eliminare gli effetti stranianti dell'Acqua della Fonte Incantata.

Tuttavia, se i personaggi insistono a rimanere qui troppo tempo, o chiedono "quali strani fenomeni" siano capitati da queste parti, appare il fantasma del Cardinale Ippolito, che redarguisce Ariosto e infastidisce tutti con i suoi motteggi.

3. SALONE DA BALLO

I Maneschi continuano i loro pezzi, mentre l'anziano Ambrosio, vestito da Atlante, cadenza il ritmo col bastone. Gli invitati non sembrano curarsi delle stranezze che avvengono, presi dalla danza, e ovviamente dalla Discordanza: è l'effetto del bassoliuto fatato di Nefandio, dell'Acqua Incantata e delle maschere.

LA DISCORDANZA

Se i giocatori vogliono partecipare alla Discordanza, devono prendere un ruolo a coppie: cavalieri o dame. Ogni coppia partecipante possiede un Dado Danza (d8) e deve effettuare delle prove, che in base all'esito modificheranno il Dado Danza a disposizione della coppia. Per ogni prova fallita il dado cala di una categoria, mentre per ogni prova riuscita il dado aumenta di una.

d4 - d6 - d8 - d10 - d12

SVOLGIMENTO

1. Le coppie si dispongono una di fronte all'altra, e la Dama effettua una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10.
2. Il cavaliere parte alla carica effettuando una prova di Forza (Atletica) con CD 10.
3. A questo punto ognuno dei danzatori effettua una prova di Carisma (Intrattenere), con CD 12.
4. Siamo giunti al saluto conclusivo: i due danzatori lanciano adesso il proprio Dado Danza finale e sommano i risultati ottenuti. Se il totale è maggiore di 10, la coppia effettua uno splendido giro di danza e tutto il salone scoppia in un applauso. Altrimenti, la loro prova non suscita alcun interesse ed è considerata mediocre.

Ambrosio in realtà è sordo e non ha maschera, quindi si limita ad essere semplicemente stralunato e a ritmare, o menare, col bastone, fastidiosissimo, chiunque lo interrompa o deconcentri, mentre segue le danze e le cadenza.

È facile per personaggi smaliziati capire che qualcosa non va in questa danza, e anche gli ubriachi non possono evitare di sentire qualcosa di strano nella musica, ma tuttavia nessuno vuole smettere e il vecchio è una brutta gatta da pelare.

Passare avanti e indietro attraverso la sala è sempre straniante, e le danze si fanno sempre più complesse, rapide e contorte.

Attraversare la stanza richiede invece una semplice prova di Destrezza (Furtività) con CD 12 per evitare di essere tirati in ballo nella Discordanza, ma sarà anche necessario un tiro salvezza su Saggiamente con CD 15 per evitare di essere irretiti, a meno che i personaggi non siano ubriachi e/o si siano tappati le orecchie. Usare qui il Crocifisso del Cardinale permette di essere immuni alla prova, ma la strana reliquia poi svanisce.

Le volte successive che i personaggi attraversano la stanza, le danze si fanno sempre più frenetiche e il vecchio muove sempre più rapidamente il bastone. La bassa danza si trasforma in una gagliarda, poi in un saltarello, sempre più frenetico; i ballerini sono tutti esausti ma non riescono a fermarsi, ormai affascinati dai Maneschi.

Si può parlare con il Maestro Ambrosio, ma solo se ci si è distinti nella Discordanza poco prima.

Ambrosio in questi casi rivela che c'è qualcosa che non lo convince in questi "giovinastru musicanti", ma la sua professionalità da cortigiano e i doveri per Dama Isabella gli impediscono di recriminare troppo. Parla egli comunque malissimo del loro impresario, un individuo basso e fastidioso che si fa chiamare Brunello e chissà dove è finito...

4. PALCO DEI MANESCHI

Questi musicisti hanno tratti giovanili, efebici e androgini, sono molto cortesi e preparati e le loro esecuzioni sono impeccabili. L'elemento più peculiare delle loro strumentazioni è il bassoliuto suonato da una certa "Angelica della Vittoria", che emette delle note basse e ipnotiche, ed è veramente difficile avvicinarvisi senza venire affascinati dai Maneschi, a meno di superare un tiro salvezza su Saggiamente con CD 20. Chi vi riesce, tuttavia, potrebbe notare sul bassoliuto incisa la firma del liutaio, un nome mai sentito: "Nefandio".

Infastidire i Maneschi prima di aver ritrovato il Duca, individuato Nefandio o liberato Isabella è sconsigliato, e lo stesso Ariosto lo proibirà ai suoi aiutanti. Se tuttavia questi insistono, bisogna considerare che vi sono nella sala oltre un centinaio di ballerini affascinati da affrontare. La situazione sarebbe ingestibile e interverrebbe perfino "Brunello" nascosto tra la folla, finendo per convincere tutti a gettare i guastafeste fuori al freddo o nelle cantine (usare a questo punto il fantasma del cardinale Ippolito, Tiziano, Alessandra Benucci, Miriam, Bradamante o Frontalatte, se serve).

5. SALA DA GIOCO

In questa sala si trova Isabella d'Este assieme a uno stuolo di nobili e marchesi, che giocano alle minchiate con un mazzo truccato da Nefandio (il suo nome appare nel retro delle carte, tra motivi floreali).

L'incanto di Nefandio l'ha imprigionata e tramutata nella stessa maschera che indossa, quella della Fata Logistilla, mentre gli altri giocatori di carte sono mascherati dagli eroi del Furioso: Rinaldo, Ferraguto, Agricane, Rodomonte e Stordilano. Tutti i membri della tavolata discorrono dunque e si atteggiavano da personaggi dell'Orlando Furioso, e non è possibile ottenerne informazioni fin quando non viene spezzato questo incanto, un effetto combinato dell'Acqua della Fonte Incantata, della maschera e del mazzo.

Per liberare Isabella e i marchesi imbambolati, bisogna batterla al gioco delle minchiate (vedi Brancalonia – Manuale di Ambientazione), oppure sfilarle la maschera prima che i cinque scatenino una Rissa, credendosi paladini saraceni che devono difendere l'onore della fata.

Giocare a Le minchiate

Isabella tira due volte con vantaggio, a meno che i giocatori non pronuncino preghiere al tavolo, non mormorino "fandonie!" o non posseggano il Crocifisso del Cardinale.

Scatenare una Rissa

Rodomonte è un Capoccia e tutti gli altri sono Marmaglia. Per le loro statistiche si può utilizzare il **duellante***. Il Condottiero può decidere di applicare il pericolo vagante: La Taverna dei Pugni Volanti.

Una volta liberata Isabella d'Este dalla Maschera di Logistilla, questa diverrà alleata dei personaggi e potrebbe dare una mano ad affrontare i Maneschi nel Salone da Ballo. Altrimenti, se siamo in anticipo, chiederà prima di ritrovare Alfonso I.

6. SALA DEI TROFEI

Molti dei trofei di caccia di questa camera arrivano dal Barco di Belfiore, una tenuta venatoria estense fuori Ferrara. Chi cerca qualcosa nella camera potrebbe udire lontano rumore di spari dietro il camino. Purtroppo i cervi appesi alle pareti cominciano a insultare i presenti "assassini!" "senzacuore!" dapprima piano, poi sempre più forte.

I personaggi devono effettuare un tiro salvezza, con vantaggio se sono ubriachi, su Saggiamente con CD 12 per non essere spaventati.

Seguendo il rumore di spari, è possibile trovare un passaggio segreto di natura paradossale che si apre dietro il camino. La porta nascosta si schiude su una palude immersa nel crepuscolo: una versione fantastica e onirica del Barco.

Il Duca si trova lì, senza maschera. Con una sua colubrina sta puntando a una preda fantastica che gli si pone costantemente davanti, l'Ircocervo, avente corna di cervo, e il mento irto per la lunga barba, spalle pelose, impeto velocissimo nel primo correre, e facilità a stancarsi subito.

Nonostante il Duca sia un provetto cacciatore, sembra tuttavia non riuscire a colpire in alcun modo l'ircocervo, e continua a correre dietro di esso tra i cespugli e le macchie, dentro e fuori le ombre.

I giocatori devono accompagnarlo, parlargli e fargli capire che è tutta illusione, in un modo o nell'altro: il Crocifisso Fantasma per esempio dissolve il miraggio, oppure i personaggi possono convincerlo superando una prova di Saggezza (Persuasione) con CD 18, o ancora portandolo via di peso.

Una volta vinto il miraggio, il duca rimane dunque pensieroso e melanconico e pronuncia frasi addolorate.



“Forse è la gioventù che ho ormai perduto, o il sogno di un dominio in pace, grande e perfetto, forse è la serenità della vita, lontana da tutte queste guerre, tradimenti, beghe e affanni”

“Riusciremo mai a catturare i nostri ircocervi?”

Quando i personaggi rientrano nella sala in compagnia del duca, la grande testa di cervo sopra il camino si anima e cerca di afferrare il primo malcapitato che gli passa accanto, che deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15 per evitare di essere afferrato, mentre uno stormo di pernici, girifalchi, astori e francolini si lancia contro gli altri (**stormo di uccelli impagliati**).

Il cervo non infligge danno e il personaggio afferrato può usare la sua azione per sfuggire, superando una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) con CD 15.

7. SALA DEI RITRATTI

Qui Tiziano sta dipingendo dal vivo una modella, “Melissa”, con cui c'è anche una evidente intesa in corso. Tiziano e Melissa non sentono la Discordanza, hanno bevuto vino e non indossano adesso delle maschere, quindi sono immuni agli effetti fandonici degli incanti di Brunello.

Per tutti gli altri, invece, i quadri della Casa d'Este sembrano così reali da sembrare vivi: signori e dame che guardano alla scena con sospetto, malizia e sussiego, mormorii di sottofondo, brusii, frasi di guerra, rivalità, politica di intrighi e tradimenti, così tipica delle corti di questi anni, e di quei personaggi.

I personaggi devono effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12 per non essere spaventati dai quadri. Essi hanno vantaggio al tiro salvezza se sono ubriachi.

Se qualcuno dei personaggi compie un discorso sentito contro il loro bigottismo, o li apostrofa per bene, ottiene Ispirazione e un consiglio dai Ritratti: “guardati da chi non beve vino e indossa la maschera da mortale; egli usa il suo nome per compiere malefici, usa trucchi di parole come incantesimi, bisogna rivoltargli contro il suo nome, rimescolarlo e urlarglielo addosso (Nefandio / Fandonie!) per spezzare i suoi incanti.”

In quel momento tuttavia, i quadri si girano spaventati verso la statua di Ercole (**telamone**), che si anima grazie alla solita scritta “Nefandio” incisa sul retro (cancellarla, imporre il Crocifisso o gridare “Fandonie!” cancella l'effetto e la statua si spezza).

Di fronte a una scena del genere, anche Tiziano e Miriam devono constatare che qualcosa non va e divengono alleati del gruppo. Tiziano può far capire che, avendo bevuto vino come un pozzo senza fondo, lui era divenuto immune agli incanti di Brunello, mentre Miriam può chiedere un aiuto al nonno, nel Salone da Ballo, che a quel punto non c'è bisogno di convincere ballando.

8. SALA DEI VINI

In questa camera si sono riuniti a sbezzare un gruppo di vecchi artiglieri e conti di Ferrara, che non intendono partecipare alle danze; stanno bofonchiando tra loro e parlano di politica, rivangando con malinconia antiche battaglie e massacri a cui hanno partecipato a fianco del Duca. Semplicemente parlandoci è possibile scoprire che:

- Il Duca Alfonso è stato visto entrare nella Sala dei Trofei, qualche tempo prima;
- Chi beve i vini di corte non è soggetto alle malie della Fandonia;
- Isabella è stata vista giocare a carte nella sala dei giochi;

Brunello il nano è qui nella saletta, come mescitore di vini e cameriere. Non ride alle battute sul Montalcino, non beve, e

in realtà se interrogato sembra non comprendere bene tutti i dettagli del mondo degli umani.

A ripensarci bene, anche se tutti sembrano ricordarsi di lui, nessuno saprebbe menzionare una memoria in comune che lo riguardi o della volta in cui qualcuno gli ha affidato l'incarico di mescitore alla festa.

Brunello è in realtà Nefandio, la causa di tutto quanto sta accadendo nella Delizia questa notte, ed è anche venuto alla festa come impresario dei Maneschi.

Così come molti ospiti della festa hanno la maschera da folletti e fate, ma sono umani, egli ha indossato la maschera

di umano, essendo in realtà una creatura fatata proveniente da un altro mondo.

Rimane nella camera cercando di capire come mai quello strano liquido protegga i mortali dall'effetto dei suoi poteri, e in realtà è anche già alticcio.

Confrontarsi con lui direttamente è impossibile, visto che cercherà di fuggire tra i Maneschi nel Salone da Ballo.

S CENA 3 - OH GRAN BONTÀ DEI CAVALIERI ANTIQUI!

Il momento di maggior tensione nel Salone da Ballo dovrebbe avvenire verso la fine della sessione. Ecco alcuni agganci per indirizzarsi verso il finale:

- Nella Sala dei Vini viene scoperto che Brunello sa molto più di quanto non sembri, e questi corre via nella Sala da Ballo, dove scatena i Maneschi.
- Ritrovato il Duca nel Barco e ricondotto nella villa, questi riprende in mano la questione e si fonda nella Sala da Ballo fermando tutto e sciogliendo di fatto l'incanto del ballo. A quel punto il Fato Padrino scatena i Maneschi.
- Liberata Isabella dalla maschera di Logistilla, questa riprende in mano la questione e si fonda nella Sala da Ballo fermando tutto e sciogliendo di fatto l'incanto del ballo. A quel punto il Fato Padrino scatena i Maneschi.

- Il gruppo ha sospetti immensi verso i Maneschi e irrompe direttamente nella sala da ballo, cercando di fermare tutto. In quel caso, per prima cosa bisogna affrontare il vecchio Ambrosio e una torma di nobili e cavalieri affascinati pronti a difenderli.
- Se nessuno c'è ancora arrivato, Alessandra, il fantasma del Cardinale, Miriam o Bradamante irrompono e chiamano il gruppo, invitandoli a prendere provvedimenti nella Sala da Ballo.

I Maneschi continuano a suonare imperterriti, ma se vengono attaccati, si rivelano essere nient'altro che quattro **manichini**. A quel punto si scatena un combattimento. In quel momento, avendo smesso di suonare, i Maneschi non riescono più ad affascinare i partecipanti alla festa che rimangono fermi e imbambolati.

FINE PRIMA PARTE

Sconfitti i Maneschi, la musica cessa, e tutti i danzatori cadono a terra stremati, mentre servitori, paggi e guardie svengono.

“Brunello” si toglie la maschera da umano, i suoi capelli diventano di un turchino acceso e rivela di essere la causa di quanto sta accadendo. Con un gesto incantato ferma e paralizza tutti e si lancia nelle sue piccate spiegazioni.

“Mortali, poetastri, dilettanti, cortigiani: questa vostra squallida pantomima getta dileggio e onta sul mio mondo e la mia gente, le Fate e i Folletti da cui avete provato a mascherarvi, cadendo nel ridicolo. Per questo sono venuto qui dal mio Regno, nella sera di Mezzinverno, a insegnarvi un

po' di musica e di incanti. Per questo sono giunto qui a punirvi per la vostra tracotanza e la vostra laida esistenza. Voi, Messer Ludovico, avete trasformato in corbellerie i segreti del mio mondo.

Voi oggi sarete punito per tale malefatta!”

Così dicendo, estrae un'ampolla e con gesta magiche cattura il senno del poeta, che come un vapore fuoriesce dalle sue narici e si va ad infilare nel contenitore, senza che alcuno faccia in tempo a reagire.

Poi, in un balzo sorprendente, l'essere misterioso si getta fuori dalla sala e scompare nella notte...

Parte 2

Il pozzo dei folletti

PRELUDIO

È trascorsa ormai una ventina di giorni dalla sera della festa di Mezzinverno. Poiché l'Ariosto risulta ancora imbambolato e privo di senno, anche se vivo e vegeto, e poiché né soldati né messaggeri della corte estense sono riusciti a fermare o rintracciare Brunello, la missione viene assegnata nuovamente agli aiutanti del letterato.

Il misterioso essere incantato è fuggito da Ferrara giorni addietro e ha raggiunto Castelnuovo di Garfagnana, il luogo dove si troverebbe il portale per il reame fatato. Seguendo piste, indizi e dicerie sul portentoso fuggiasco, la cricca dei personaggi ha raggiunto il borgo ed è stata indirizzata verso "il pozzo dei folletti", una struttura vecchia di secoli e quasi in disuso, che le leggende locali dicono condurre verso il Paese della cuccagna o chissà quale altro regno incantato.

Di Brunello nessuna traccia, se non quella malevola risata di scherno che riecheggia tra le pareti del pozzo.

L'ultima parte dell'avventura è ambientata proprio lì... riusciranno gli aiutanti di Ariosto a mettere le mani sul misterioso signore dei folletti e a restituire il senno al proprio mentore?

GLI INCANTI DI BRUNELLO

Tutto il sotterraneo incantato che si trova sul fondo del pozzo dei folletti di Castelnuovo è una sorta di parco giochi fatato creato appositamente per irretire e confondere i personaggi. L'intera sezione è infatti ricca di situazioni paradossali, illusioni, incanti e insidie, e la cricca deve riuscire a farsi largo tra queste follie per raggiungere e parlamentare con Nefandio, che li attende nel Pergolato (Area 11).

Per raggiungerlo, in particolare, i personaggi dovranno recuperare la chiave turchina che si trova nell'Area 8, scovare e aprire il passaggio segreto nell'Area 2, e infine trovare il modo di costringere o convincere il loro antagonista a restituire il senno all'Ariosto. La maggior parte degli altri ambienti del sotterraneo racchiude indizi su come fermare o persuadere il signore di questo luogo.

AIUTI PER IL CONDOTTIERO

Vi sono diversi personaggi che possano dare una mano, degli indizi o dei suggerimenti alla cricca: Berto, intrappolato in forma di somaro nell'Area 5, i rospi turchini dell'Area 2, l'Orco con le Penne (personaggio di una celebre leggenda della Garfagnana) dell'Area 4, e perfino Fanfalucio, il folletto braccio destro di Nefandio.

Tutti questi incontri possono suggerire la strada da prendere o possono alludere all'arma definitiva da usare contro il signore fatato, ovvero esclamare "*Fandonie!*" davanti ai suoi trucchi, per annullarli.



IL POZZO DEI FOLLETTI



1. Fondo del pozzo
2. Camera dello stagno
3. Corridoio nord
4. Casa padronale
5. Pulino
6. Corridoio sud
7. Corridoio est
8. Salotto turchino
9. Sala da ballo
10. Cella
11. Pergolato
12. Padiglione
13. Cantina dei folletti

S CENA 1 - NEL CUORE DI CASTELNUOVO

La cricca si trova attorno alla vera del pozzo, in un cortile al centro di Castelnuovo.

Il pozzo sembra abbandonato da diverso tempo: la gente del posto, se interrogata, afferma che da qualche settimana (da quando Brunello ne è venuto fuori per recarsi a Ferrara coi suoi Maneschi) l'acqua sembra avere effetti particolari, causa visioni o strani fenomeni, ed è stato proibito di attingervi. Per prima cosa, i personaggi devono calarsi giù nel pozzo. In cima c'è un secchio che può essere tirato su e giù con una manovella e una catena. La catena non regge il peso di un individuo, i pioli di metallo inchiodati nelle pareti del pozzo

sono scivolosi e, uno di essi, si potrebbe staccare alla prima occasione.

Per questi motivi, il primo a scendere nel pozzo aggrappandosi alle maniglie o usando la catena deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13, per evitare di precipitare sul fondo e subire 2d6 danni contundenti. Calarsi utilizzando degli espedienti intelligenti, per esempio con delle corde o delle scale di legno, non causa questi inconvenienti, e i personaggi arrivano sul fondo senza problemi.

In caso si cada sul fondo, si finisce inoltre a contatto con l'Acqua Incantata (vedi Area 1).

S CENA 2 - DENTRO IL POZZO

1. FONDO DEL POZZO

Il fondo del pozzo è largo abbastanza per permettere a due persone in piedi di starci dentro, per quanto scomodamente. L'acqua del pozzo arriva fino alla vita dei personaggi, è fredda ma manda uno strano profumo, simile all'Acqua della Fonte Incantata della villa di Ferrara dove tutto è cominciato. Effettivamente, l'essenza magica del reame fatato è percolata in questa falda acquifera e adesso chiunque ne beva o ci caschi dentro completamente diventa avvelenato per 1 ora.

Uno stretto cunicolo si diparte dal fondo del pozzo, poco sopra del livello dell'acqua, e si snoda sinuoso verso nord. Per percorrerlo, bisogna gattonarci dentro facendo attenzione a non farselo crollare addosso. Basta superare una prova di Destrezza (Furtività) con CD 9 per evitare ogni spiacevole conseguenza. In caso contrario, la Canaglia smuove il terriccio e si fa cadere addosso concii e fango, subendo 3 (1d6) danni contundenti.

2. CAMERA DELLO STAGNO

Il cunicolo sbocca in una grande camera quadrangolare con una polla d'acqua al centro. Le pareti della camera sono ben intonacate e affrescate con la raffigurazione di uno scorcio di campagna, come se si volesse fingere che quella camera si trovasse all'aperto: campi coltivati, alberi radi ma coperti di foglie e di uccelli, covoni di paglia, un torrente in lontananza. Anche guardando in alto, il soffitto è dipinto a simulare un cielo azzurro in una mattina serena.

La cosa particolare è però che una lieve brezza sembra provenire da chissà dove, e sembra quasi muovere lentamente le figure di nuvole dipinte sul soffitto, mentre i rami degli alberi e dei cespugli affrescati danno quasi l'impressione di piegarsi e fruscicare al vento... Quando non si guarda, o se si spia con la coda dell'occhio, l'effetto sembra amplificarsi. Al centro della camera una pozza d'acqua profonda ricorda uno stagno, con tanto di erbe (vere) ai bordi, suolo fangoso, lieve moto ondoso e qualche pianta lacustre che galleggia al centro.

Lo stagno è occupato da grossi rospi turchini che guardano con i loro occhi allucinanti la cricca, sparsi sulle rive o seduti su foglie galleggianti.

A nord, la parete presenta un'apertura che si apre su un corridoio che prosegue dritto verso settentrione, dipinta tutta attorno come si trattasse di una volta intrecciata di viticci che si affaccia su un pergolato. Non sembrano esserci altre uscite dalla stanza.

I rospi turchini fissano continuamente i personaggi. Se qualcuno si avvicina abbastanza, uno di essi lancia la sua lingua snodata verso le labbra del malcapitato e gli schiocca un bacio molliccio e repellente. A quel punto, il malcapitato può comprendere il loro linguaggio e parlarci. I rospi dicono sempre il vero, ma non parlano molto, esprimendosi quasi sempre per "sì" o "no".

Se interrogati su dove sia Nefandio, o dove si debba andare per il Reame Fatato, parlano della "Scala Turchina", ma non indicano dove si trovi. Se si chiede invece di Brunello, non sanno chi sia. Possono anche dare indizi su ogni elemento presente nel sotterraneo sotto il pozzo, ma solo tramite "sì" e "no".

Sul fondo dello stagno c'è un grosso tappo circolare, del diametro di circa un metro. Il tappo è collegato a una catena che risale fino alla superficie, trasformandosi pian piano in una sorta di gambo vegetale che si attacca a una grande foglia che galleggia tranquilla, con sopra il più grosso dei rospi turchini.

Tirare il gambo-catena con o senza foglia, richiede una prova di Forza (Atletica) con CD 15.

Se si riesce, il tappo si stacca dal fondo, lascia aperto uno spiraglio da cui precipita di sotto un po' di acqua dello stagno, poi ruota su se stesso e ritorna al suo posto. Ogni volta che si compie questa operazione, c'è il tempo per una creatura di tuffarsi e infilarsi di sotto, prima che il tappo ritorni in sede. Chi dovesse farlo, si ritrova nell'Area 4.

La parete meridionale della sala è dipinta come fosse un lontano mulino, disperso nella campagna.



Qui vi è un varco che funziona come un'illusione ottica: solo avvicinandosi e sfiorando il punto dove si trova l'apertura ci si rende conto che il disegno continua in prospettiva e si può entrarvi dentro.

L'ultima uscita della stanza è nella parete ovest. Qui si vede dipinto un granaio lontano che si staglia contro il cielo turchino, ma la parete è solida. Guardando bene il granaio, si intravede però che la serratura del portone di ingresso ha un vero buco della serratura, che in prospettiva appare piccolissimo. Questa serratura non può essere scassinata in alcun modo, e per aprirsi è necessaria la chiave turchina dell'Area 8.

Qualora i personaggi ritornino qui con la chiave turchina e la usino a dovere, pezzi di parete retrocedono formando una scala dipinta di turchino (il colore del cielo dipinto della parete) che sale verso l'alto e conduce all'Area 11.



3. CORRIDOIO NORD

Il varco si apre su un corridoio stretto e lungo, affrescato ai lati come fosse un viale alberato e sopra di nuovo come un bel cielo turchino, che si intravede sopra le chiome degli alberi. Appena i personaggi entrano per la prima volta nel passaggio dall'Area 2, una vecchia capra dal vello turchino sbucca dall'affresco sulla parete, più o meno a un terzo del corridoio, si piazza in mezzo al sentiero e non si vuole più spostare, brucando l'erba dipinta al suolo.

La capra non risponde alle domande, replica con disgusto ad eventuali tentativi di baciarla per comprenderne il linguaggio, e guarda con una espressione spenta chiunque faccia qualsiasi cosa.

La capra non può essere spostata, né convinta in alcun modo: se qualcuno la attacca, essa risponde come farebbe un blocco di pietra dipinto come una capra, cosa che in parte è. Se si prova a girarle attorno, si tocca la parete affrescata in quel punto.

Bisogna saltarla alla cavallina o superarla in qualche maniera simile.

Una volta superata, l'affresco diviene un vero paesaggio tridimensionale, uccelli passano cinguettando da un lato all'altro e lo spessore tra gli alberi diviene reale.

Tutti i colori sono molto brillanti, i suoni eccessivi, i profumi penetranti.

Se si prosegue verso nord lungo il viale alberato, si giunge a quella che sembra un'antica casa padronale: vedi Area 4. Se invece ci si inoltra tra gli alberi, si attraversano dei campi fino a sbucare sempre, in un modo o nell'altro, nell'Area 6.

4. CASA PADRONALE

Il corridoio che sembra al centro diventare un vero boschetto, ai due estremi mantiene la natura di un passaggio murato, e affrescato con delle raffigurazioni di alberi e campagna. Man mano che si procede verso nord, la decorazione assume l'aspetto di una casa patronale, e il vialetto /corridoio conduce a una porta di legno, simile a quella di una magione di campagna.

La porta è solo chiusa, ma non a chiave, e l'interno della camera è occupato da un ampio salone arredato come una ricca casa contadina, con strumenti agricoli, tavoli e scansie di legno scuro. Al centro del salone c'è una scala che sale a spirale verso l'alto, fino a raggiungere una specie di tappo di sughero largo un metro incastrato al centro del soffitto, da cui pende una catena che scende fino a un gancio fissato alla parete.

Tirare la catena richiede una prova di Forza (Atletica) con CD 15. Se si riesce, il tappo si stacca dal soffitto, lascia aperto uno spiraglio da cui precipita di sotto un po' di acqua, poi ruota su se stesso e ritorna al suo posto. Ogni volta che si compie questa operazione, c'è il tempo per una creatura che si trovi in cima alle scale di infilarsi di sopra, prima che il tappo ritorni in sede. Chi dovesse farlo, si ritrova nell'Area 2.

Seduto al centro della spirale delle scale c'è Orrilo, l'Orco con le Penne, con un cappellaccio a larghe falde in testa, mezzo bagnato. Orrilo utilizza le statistiche dell'**orco cattivo***, con la differenza che invece che una folta capigliatura presenta una testa ricoperta di penne, come quelle di un'oca; la leggenda dell'orco con le penne è ben nota nella regione, e basta superare una prova di Intelligenza (Arcano) o Intelligenza (Storia) con CD 10 per ricordarsene: ogni volta che gli si stacca una penna dalla testa, Orrilo risponde a una domanda in maniera veritiera e può rivelare un segreto, su espressa richiesta di chi gliela ha staccata. La cosa va però ovviamente eseguita senza farlo imbestialire, per esempio distraendolo o ingannandolo mentre gliela si stacca, con una prova di Carisma (Inganno), Carisma (Intrattenere) o Carisma (Persuasione), ognuna con CD 15.

L'orco è a conoscenza di tutti i segreti di Nefandio e del sotteraneo. Per esempio, se interrogato su come battere Brunello e recuperare il senno di Ariosto, rivela senz'altro il suo vero nome Nefandio e che bisogna usarlo contro di lui, "rivoltandoglielo contro" (cioè anagrammandolo).

Se gli si chiede qualche indizio senza staccargli le penne, Orrilo suggerisce di parlare coi rospi, che blaterano fin troppo con quelle loro bocacce.

Nonostante sia minaccioso e imponente, Orrilo non attacca a meno che non venga infastidito, e può aiutare i personaggi a passare per il tappo, se lo desiderano.

5. MULINO

Il passaggio dipinto qui appare come l'interno di un mulino, e termina in una camera piccola e di forma cilindrica, occupata da una macina di pietra, come quella

usata per le granaglie. L'unico accesso alla camera è quello da cui i personaggi sono appena entrati, ma, ruotando la macina, mentre quella rimane immobile, tutta la camera interna ruota e si posiziona in modo da dare accesso ad altri passaggi.

Una sottile scanalatura corre lungo tutta la camera, all'altezza del petto dei personaggi. In alcuni tratti, la scanalatura mostra l'esistenza di un qualche passaggio dall'altra parte, oltre la parete rotante della stanza.

Un somaro dalla tinta turchina è attaccato all'asse delle macine, immobile, e guarda il gruppo con espressione interlocutoria. Non ha la minima intenzione di ruotare la macina, ovviamente, e va convinto a farlo, oppure bisogna sostituirsi a lui. Sa parlare benissimo e comprende le discussioni dei personaggi, ma finge di essere un normale somaro per poter convincere meglio la scorta di Ariosto a sostituirsi a lui e così liberarlo dal maleficio.

Se ci si sostituisce all'animale, il sostituto si trasforma infatti in un ciuchino turchino come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo metamorfosi, con le seguenti modifiche: mantiene i punteggi di Intelligenza e Saggezza del personaggio ed è in grado di parlare, e il precedente quadrupede si (ri)trasforma in un borghigiano di Castelnuovo, che era venuto qui giorni fa per cercare di capire cosa stava succedendo all'acqua del pozzo.

Berto, questo il suo nome, ricorda pochissimo di questa esperienza, se non che ha visto più volte Brunello andare e venire, e che sa come funziona il meccanismo della stanza. Se non si lega qualcuno alla macina, l'ultimo a esservi stato aggiogato rimane somaro.

Se i personaggi entrano nelle Aree 7 o 9, Berto poco dopo ruota la macina in modo da bloccare l'uscita. A quel punto, l'unico modo per tornare indietro è quello di convincerlo e blandirlo in qualche modo attraverso la scanalatura che corre lungo la parete, promettendo di liberarlo.

6. CORRIDOIO SUD

Il corridoio ha due estremità. Quella nord appare come l'interno di un mulino, e termina in una camera piccola e di forma cilindrica, occupata da una macina di pietra, come quella usata per le granaglie (Area 5).

Verso sud, il dipinto alle pareti e al soffitto si trasforma in un esterno, un boschetto di campagna, in cui gli alberi si fanno man mano sempre più realistici, fino a poterci davvero camminare in mezzo. Se si prosegue tra gli alberi, ben presto si sbucca nell'Area 3, al centro del corridoio.

7. CORRIDOIO EST

Questo corridoio sembra estremamente lungo se visto dal lato della macina (Area 5), ed estremamente ampio e largo, ma corto, se guardato dal lato del gatto (Area 7).

In realtà esso nasconde un effetto fatato tanto semplice quanto impossibile da aggirare: man mano che si cammina da ovest verso est, le dimensioni del personaggio si dimezzano a ogni singolo passo, mentre si raddoppiano a ogni singolo passo effettuato da est a ovest. Questo crea

una serie di possibilità infinite e problematiche, visto che il corridoio è alto giusto due metri, mentre la porta dell'Area 8 è magicamente chiusa e non può essere aperta, e solo una gattaiola alta 20 centimetri permette di accedere all'Area 8. Anche gli oggetti addosso ai personaggi aumentano e diminuiscono di dimensioni allo stesso modo. Se quindi i personaggi recuperano la chiave turchina nell'Area 8, poi devono fare in modo (lanciandosela l'un l'altro) che essa rimanga delle corrette dimensioni, quelle originarie, altrimenti non entrerà poi nella serratura dell'Area 2.

8. SALOTTO TURCHINO

Questa camera è arredata come un lussuoso salotto, con divani, cuscini, tavolini di cristallo e tendaggi, con una predominante tinta turchina in tutte le tappezzerie.

Nella camera riposa e si aggira un gattone dal pelo bianco, lucido e ben curato, che non lascia mai la sua dimora, ma è pronto a dare la caccia a ogni creatura che entri dalla sua gattaiola. Date le dimensioni ridotte magicamente dei personaggi, per il gatto si possono utilizzare le statistiche della **tigre***.

Il gatto ha un bellissimo collare a cui è appesa una chiave di metallo turchino, giusta giusta per aprire la Scala Turchina nell'Area 2.

Dopo aver sconfitto, ammansito o addormentato il gatto, i personaggi possono portare via la chiave turchina: bisogna ricordarsi che la chiave cresce di dimensioni come chi la porta, se questi la tiene con sé mentre cammina nel corridoio verso ovest. Bisogna dunque lanciarsela avanti e indietro perché rimanga delle dimensioni originarie, mentre i personaggi tornano (si spera) delle dimensioni corrette.

9. SALA DA BALLO

Questa camera è dipinta come fosse molto più grande del reale, come un'immensa sala da ballo dotata di specchiere, lampadari e mobili laccati. Numerosi ballerini vi danzano a coppie, compiendo evoluzioni e figure di ballo molto complesse, mentre paggi e inservienti si affollano loro intorno, ma i loro movimenti sembrano del tutto legnosi. Sono tutti **manichini**, dai musicisti ai paggi in livrea, e continuano a svolgere le loro attività imperturbati, qualsiasi cosa i personaggi facciano.

Uno solo degli specchi sulle pareti riflette davvero, gli altri sono dipinti e rivelano la loro natura non appena ci si avvicina.

Se si tocca lo specchio reale, le dita passano dall'altro lato. Nonostante sia piccolo, in prospettiva, lo specchio può essere attraversato e si arriva all'Area 10.

10. CELLA

Il passaggio dietro lo specchio conduce a una camera spoglia, una sorta di cella vuota. A terra sono sparsi dei gessi di colore turchino. Sulle pareti bianche, per una volta non affrescate con scene magiche, qualcuno ha scritto con i gessetti numerose volte alcune parole, dal significato misterioso.



Ecco alcuni esempi:

Adefinno, Adinfeno, Annodife, Deanfino, Doinfena, Efadinno, Faendino, Fanendio, Nanfiedo, Nefondia, Ondafein, Faindone, Faindeno.

Tutte le parole sono barrate con rabbia.

11. PERGOLATO

Usando la chiave dell'Area 8 nella minuscola serratura della parete ovest dell'Area 2, è possibile aprire la scalinata che conduce verso quella che sembra una contrada all'aperto. Man mano si sale per i gradini la gravità cambia, e si passa dal poggiare i piedi sulla parte orizzontale del gradino a doverla posare su quella verticale, che diventa il nuovo orizzontale, mentre l'interno del sotterraneo sfuma nel paesaggio esterno. Per evitare di incespicare e rotolare verso l'alto, è necessario superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, o si subisce 1d6 danni contundenti causati dal ruzzolone.

Una volta all'esterno, i personaggi si ritrovano in una placida e bizzarra campagna, in particolare in mezzo a dei vigneti spersi nel cuore di una contrada fantastica che richiama tutto l'immaginario del reame fatato o del Paese della Cuccagna: botti dotate di zampe e che si muovono da sole, colline dai colori abbaglianti, fiori parlanti, alberi da cui pendono salumi e formaggi, strade che seguono percorsi a spirale o impossibili, errori di prospettiva o inganni dello sguardo, e così via.

Al centro del pergolato, siede un individuo dall'aria austera e severa, la vera forma di Nefandio, che osserva con sussiego i personaggi. Con lui c'è un **folletto*** più abbordabile, seppure estremamente volgare, tracotante e antipatico: Fanfalucio.

Vi sono solo due ultimi ambienti accessibili dal pergolato: un padiglione colorato, simile alla grande tenda di un monarca orientale (verso nord, vedi Area 12) e una cantina piena di ampolle e bottiglie (a sud, vedi Area 13).

Fanfalucio può rispondere per conto del suo signore, quando qualcuno rivolge loro la parola, con frasi di questo tipo:

"Inchinatevi e retrocedete di fronte a sua Evanescenza Sire Nefandio, signore di queste terre..."

"Quando rivolgete la parola a sua Alterigia dovete stare zitti..."

"Non osate turbare la Sua noia con le vostre richieste!"

Se i personaggi chiedono di Brunello, Fanfalucio e Nefandio indicano il padiglione.

Se i personaggi chiedono del senno di Ariosto, i due esseri fatati indicano la cantina.

12. PADIGLIONE

Il padiglione è diviso al suo interno in numerosi ambienti, separati da tendaggi e pareti di tessuto, e man mano che ci si inoltra l'interno appare diventare enormemente più

grande che l'esterno. I personaggi intravedono da subito davanti a loro Brunello che corre via tra i tendaggi, ma per quanto cerchino di afferrarlo, Brunello scapperà via sempre più avanti e non si farà acciuffare mai.

Il primo tentativo di afferrarlo necessita una prova di Destrezza, che tuttavia non può essere superata. Se qualcuno dei personaggi acconsente a effettuarla, inseguendo l'apparizione di Brunello tra camere, tendaggi e angoli infiniti, sarà in pochi passi perduto in questo bizzarro labirinto di stoffe e ambienti confusionari.

A quel punto i personaggi sono perduti nel Padiglione e l'unico modo per uscirne è superare una prova di gruppo di Intelligenza (Indagare) con CD 11. Ogni tentativo fallito causa un livello di indebolimento.

13. CANTINA DEI FOLLETTI

Questo ambiente contiene numerose scansie, mobili e mensole, tutte dedicate a bottiglie, ampolle e provette. Dentro ci sono centinaia se non migliaia di cose perdute, ognuna con la propria etichetta: pazienza, benevolenza, fedeltà, virtù, ispirazione, voglia di vivere, fiducia nel prossimo, innocenza, ingenuità, tempo, occasione, entusiasmo...

Il senno di Ariosto non c'è, ma i personaggi possono utilizzare il contenuto delle ampolle contro Nefandio, in maniera creativa. Ecco alcuni esempi:

- *Tempo*: stappando una di queste ampolle, il tempo si riavvolge rapidamente indietro, fino al momento in cui Brunello si è calato nel pozzo, è arrivato nel Vigneto e ha assunto la sua forma di Nefandio. In questo modo, i personaggi potrebbero sorprenderlo al momento opportuno e origliare la sua conversazione con Fanfalucio, a cui rivela i suoi piani e il suo segreto...
- *Ispirazione*: inalando questo effluvio, il personaggio capisce che per battere Nefandio bisogna pronunciare il suo nome in altra maniera, come in un anagramma... Il significato del suo nome dovrebbe essere qualcosa simile a "bugie, inganni, fole", perché è questo che sono le magie dei folletti.
- *Ingenuità, Fiducia, Benevolenza* o simili: far inalare questi vapori a Nefandio o a Fanfalucio permette di renderli molto ben disposti verso i personaggi, e di confessare tutta la verità, se non addirittura di arrendersi e venire a patti con loro.

S CENA 3 - FANDONIE!

L'essere fatato, il turchino, il signore dei folletti che ha causato tutti questi guai, siede nel Pergolato dell'Area 11 e in realtà desidera confrontarsi con i personaggi, che ha attirato a sé e ha volutamente messo nei guai più volte. Dopo aver abbandonato i panni di "Brunello", ha adesso riassunto la sua forma più comune, quella di "Nefandio", nonostante anche questo sia un soprannome.

Quando i personaggi arrivano, sta sorseggiando da una bottiglia un po' del senno dell'Ariosto, pascendosi con voluttà della straordinaria fantasia dell'autore.

Nefandio è troppo potente per essere affrontato con le armi o i poteri magici, ma vi sono due modi principali per risolvere la questione, oltre a tutte le altre trovate che potrebbero venire fuori dai giocatori:

1. Il primo è affrontarlo direttamente e imporgli di consegnare il senno del poeta, magari usando la "parola magica" che annulla ogni suo potere: "Fandonie!", anagramma del suo nome. A furia di gridargli contro "Fandonie!" Nefandio inizia a rimpicciolirsi e a perdere potere, fino a divenire una sorta di fatina delle dimensioni di una lucciola dal bagliore turchino, e infine svanire nel nulla con un "pop!". A quel punto è possibile anche afferrare il senno di Ariosto e fuggire via dal pozzo, mentre tutto crolla. Una volta fuori, l'accesso al mondo fatato è sigillato per sempre, e Ariosto avrà recuperato il proprio senno.
2. Convincere Nefandio, con diplomazia, persuasione e belle parole, a consegnare il senno di Ariosto e farla finita con questa storia. Si può spiegare che la festa a Ferrara e la poesia del letterato non sono mai stati pensati come insulti al mondo fatato, ma come un vero e sentito tributo all'immaginazione, alla poesia, al sogno. Ariosto è davvero un ammiratore del mondo incantato e cavalleresco, adora scrivere di ippogrifi e liocorni, fate e orchi, negromanti e banditi, prodigi e misteri. Restituendogli il senno e liberandolo dal maleficio, egli potrà continuare la sua opera per molti altri anni, contribuendo a portare un po' di magia e fantasia nel mondo dei mortali...

S PILOGO

Se le cose sono andate come previsto, i prodi membri della scorta di Ariosto sono riusciti a salvare il grande letterato e a riottenere il suo senno dai folletti, in più richiudendo il passaggio con il loro mondo e forse salvando anche le relazioni tra mortali ed esseri fantastici, grazie al dono letterario e alla missione dello stesso Ariosto.

A questo punto, il poeta si convince che questo luogo, Castelnuovo, sia un ottimo posto per lui: un bel castello dove risiedere, una porta magica (il pozzo dei folletti) che conduce verso il reame fatato, un accordo (forse) con Nefandio e la sua gente...

Perché no, dunque? Il destino ha voluto Ludovico Ariosto in Garfagnana e lui adesso ci resterà, affrontando a viso aperto banditi, nobili riottosi, esseri fiabeschi e chissà quante altre sfide...

Il viaggio da Ferrara a Castelnuovo si è concluso, ma la nuova avventura di Ariosto in Garfagnana è appena cominciata!





Appendice A

BESTIARIO

LEONE DA GIARDINO

Un ammasso di rametti e fitto fogliame che pare aver preso coscienza e riesce a muoversi, emulando le movenze e gli attacchi dei felini di cui possiede la forma.

LEONE DA GIARDINO

Vegetale Medio, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	6 (-2)

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Vulnerabilità ai danni fuoco

Resistenza ai danni contundenti, perforanti da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, indebolimento

Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Balzo in Corsa. Dopo una rincorsa di 3 metri, il leone da giardino può effettuare in salto in lungo di un massimo di 6 metri.

Falso Aspetto. Finché il leone da giardino rimane immobile, non è distinguibile da una decorazione da giardino.

Fitto Fogliame. Se una creatura attacca il leone da giardino con un attacco in mischia e il suo tiro per colpire ottiene un 1, l'arma impiegata rimane incastrata nel fogliame ed è necessario utilizzare un'azione per recuperarla.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

MANICHINO

I manichini sono esseri fatti di legno turchino, hanno origine fatata e obbediscono alla volontà di chi li ha realizzati. I turchini li fanno costruire e li inviano tra gli umani come propri emissari nascosti, visto che possono celare la loro vera

natura dietro a dei falsi volti. La loro capacità di assumere le fattezze di chiunque sia della loro taglia e simulare un'identità umana li rende delle ottime spie e degli abili ingannatori.

MANICHINO

Umanoide Medio (mutaforma), neutrale

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Abilità Furtività +4, Indagare +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +6, Persuasione +5

Vulnerabilità ai danni fuoco

Immunità ai danni veleno

Immunità alle condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il manichino può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide medio che abbia visto in precedenza o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche, ad eccezione della taglia, sono le stesse in ogni forma. L'equipaggiamento che indossa o porta con sé non viene trasformato. Ritorna alla sua vera forma se muore.

Imboscata. Nel primo round di combattimento, il manichino dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro qualsiasi creatura che riesca a sorprendere.

AZIONI

Strumenti Incantati. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8 + 2) danni contundenti.

Fascino Musicale. Una creatura situata entro 9 metri dal manichino e che è in grado di sentirlo deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è affascinata magicamente per 1 ora. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi pronunciati dal manichino. Se il bersaglio subisce qualsiasi danno dal manichino o da un'altra creatura oppure riceve un comando suicida dal manichino, può ripetere il tiro salvezza e, se lo supera, l'effetto per lui termina. Se il bersaglio supera il tiro salvezza o se l'effetto per lui termina, è immune al Fascino Musicale del manichino per le 24 ore successive.

STORMO DI UCCELLI IMPAGLIATI

Una moltitudine di pernici, girifalchi, astori e francolini imbalsamati che paiono agire uniti e animati da un'unica volontà.

STORMO DI UCCELLI IMPAGLIATI

Sciame Medio di costrutti Minuscoli, senza allineamento

Classe Armatura 13

Punti Ferita 28 (8d8 - 8)

Velocità 3 m, volare 18 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
8 (-1)	16 (+3)	8 (-1)	3 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Abilità Percezione +6

Vulnerabilità ai Danni fuoco

Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, afferrato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, stordito, trattenuto

Sensi Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura abbastanza grande da far passare un falco Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.

AZIONI

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame. **Colpito:** 10 (4d4) danni perforanti o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.

TELAMONE

I telamoni sono statue animate dalla magia, spesso altere, vanitose o passionali, e non sempre obbediscono ai comandi dei loro creatori. Ispirati a divinità maschili ed eroi leggendari, con tratti e attributi monumentali e muscolature possenti, i telamoni si nascondono in mezzo alle normali sculture di ville e templi e amano esibire i propri muscoli e la propria bellezza a chiunque sia di passaggio, mettendosi in posa e traendo piacere dallo stupore e dalla meraviglia di chi li osserva.

TELAMONE

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 25 (3d10 + 9)

Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Abilità Atletica +5

Resistenza ai Danni contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi Percezione passiva 11, scurovisione 18 m

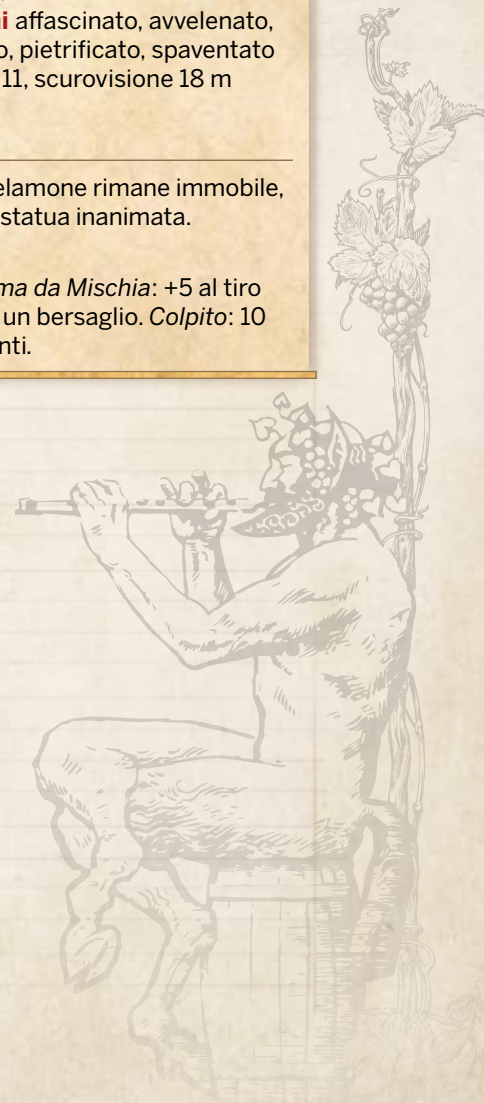
Linguaggi Volgare

Sfida 1 (200 PE)

Falso Aspetto. Finché il telamone rimane immobile, non è distinguibile da una statua inanimata.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 10 (2d6 + 3) danni contundenti.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"
2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.



CON IL SUPPORTO DI

IN COLLABORAZIONE CON

CON IL PATROCINIO DI

POWERED BY



Città di
Castelnuovo
di Garfagnana



Terre Furiose

1522-2022

FEBBRAIO
DICEMBRE
2022

ARIOSTO:
RITORNO IN
GARFAGNANA



Art by Luca Zontini - Design Studio KMZERO

TERREFURIOSE.IT





SPAGHETTI FANTASY

BRANCALONIA

Ariosto: Ritorno in Garfagnana!

TERRE FURIOSE È UNA PUBBLICAZIONE SPECIALE CELEBRATIVA PER
BRANCALONIA - L'AMBIENTAZIONE SPAGHETTI FANTASY PER
IL GIOCO DI RUOLO PIÙ GIOCATO AL MONDO!

Questo fascicolo è stato realizzato per il quinto centenario dell'arrivo di Ludovico Ariosto in Garfagnana, nell'ambito delle celebrazioni volute dalla Città di Castelnuovo di Garfagnana.

IN QUESTA PUBBLICAZIONE TROVATE:

- Un'avventura in due parti dedicata al viaggio di Ludovico Ariosto da Ferrara alla Garfagnana, avvenuto nel febbraio del 1522, trascrizione della campagna giocata sul canale twitch di Lucca Comics & Games tra il 2021 e il 2022.
- Due episodi collegati da giocare, ambientati in una delle delizie estensi di Ferrara e nel fondo di un pozzo fatato di Castelnuovo di Garfagnana.
- Due nuove mappe originali e il link per scaricarle assieme alle schede dei personaggi pregenerati.
- Quattro nuovi mostri per Brancalonia: Leone da giardino, Manichino, Stormo di uccelli impagliati e Telamone.
- Le illustrazioni dei personaggi che hanno giocato la campagna, nei panni dell'Ariosto e dei suoi aiutanti: Laura Grossi "La Madre dei Draghi", Licia Troisi, Lorenzo Fantoni, Luca Enoch, Luca Raina, Roberto Recchioni e Vanni Santoni.
- E tanto altro ancora...



WWW.ACHERON.IT

CON IL SUPPORTO DI



IN COLLABORAZIONE CON



Città di
Castelnuovo
di Garfagnana

CON IL PATROCINIO DI



POWERED BY

