

Arezzo Arcana

AVVENTURA I - LA CORSA DI SAN DONATO

È il tramonto e tu, assieme ad altri giovani nobili della città, ti trovi nella cattedrale per la tua investitura a cavaliere.

La fuori, la città di Arezzo attende il giorno di festa del santo patrono, San Donato: tutti aspettano con trepidazione la corsa sfrenata dei cavalli che si svolgerà domani tra le vie della città.

Ma tu sai che il tuo ruolo, stasera, è più importante: da secoli i cavalieri di Arezzo proteggono la città dalle forze demoniache, e stanotte sta a te prendere posto tra i ranghi dei tuoi fratelli.

Ti inginocchi di fronte al vescovo-conte, Guglielmino degli Ubertini, che ti poggia la spada sulle spalle, dandoti l'investitura: da ora sei un vero Cavaliere di San Donato.

Come tale, parti con **15 Punti Ferita e 20 Punti Test**: questi punteggi cambiano sempre di 5 in 5.

Ricopia la scheda sottostante per tenere conto di questi punteggi e degli altri elementi di gioco.

SCHEDA DEL CAVALIERE

Punti Ferita (PF):

PAROLE CHIAVE:

Punti Test (PT):

CASATA:

IMPRESE:

BONUS:

SEGUACE:

Il vescovo è circondato dai leader delle quattro famiglie più influenti:

- i **Brandaglia**, di Porta Crocifera, noti per la loro **FORZA**;
- i **Testi**, di Porta di Sant'Andrea, dal proverbiale **CARISMA**;
- i **Camaiani**, di Porta del Borgo*, di gran **DESTREZZA**;
- gli **Ubertini**, di Porta del Foro, dalla spiccata **SAGGEZZA**.

Decidi di quale **CASATA** fai parte e annotalo sulla scheda, assieme al relativo **BONUS in maiuscolo**: quando affronterai una prova connessa a tale bonus, ti sarò più facile superarla. Avendo ottenuto la benedizione del vescovo e della tua casata, torni al palazzo. Dopo una serata di festeggiamenti, esausto, decidi di ritirarti nella tua stanza: l'indomani vuoi essere fresco per la corsa dei cavalli e ti auguri che sia il tuo quartiere ad aggiudicarsi la vittoria. Non fai fatica ad addormentarti e cadere in un sonno profondo: purtroppo però, il pericolo è sempre in agguato....

Riuscirai a svegliarti rapidamente?

È tempo di affrontare la tua prima **Prova**.

PROVA: 10 PT / 5 con SAGGEZZA

Per superarla devi spendere tanti Punti Test (PT) quanti quelli indicati dalla difficoltà (in questo caso 10).

In alcuni casi, se sei in possesso di un determinato BONUS, la spesa di punti sarà inferiore (in questo caso, se hai SAGGEZZA, spendi solo 5 PT).

Se vuoi spendere questi punti, superi la prova. In tal caso, aggiorna la scheda e vai a paragrafo 1.

Se invece non vuoi o non puoi, non perdi PT e vai al 2.

**L'antico nome di Porta Santo Spirito*

1

Un rumore sinistro ti sveglia dal tuo sonno leggero: ti alzi di scatto e ti avvicini alla finestra.

Nella coorte interna del palazzo, un gruppo di figure ammantate da cappe nere si sta dirigendo verso le stalle. Osservandoli meglio, noti che il fondo delle loro cappe è sfilacciato e sembra dissolversi innaturalmente nel freddo aeree della notte.

Raccogli al volo la tua spada e ti lanci fuori dalla porta e giù, lungo le scale, cercando di attirare l'attenzione delle guardie. Quando infine raggiungi le stalle, vedi che gli esseri si sono pericolosamente avvicinate ai cavalli, mentre una, con un gesto della mano, ha appiccato un incendio nella paglia per sfamare gli animali.

Scrivi nella tua scheda, nelle sezione Parole chiave, la parola "Allerta": dopo di che ti lanci contro il nemico con la tua arma sguainata.

Vai al 3.

2

Il rumore di una campana ti sveglia: apri gli occhi e ti rendi conto che l'intero palazzo è in tumulto.

Raccogli al volo la tua spada e ti lanci fuori dalla porta e giù, lungo le scale, cercando di capire cosa stia succedendo, seguendo le guardie che si stanno dirigendo tutte assieme verso le stalle.

Quando infine le raggiungi, vedi un gruppo di figure ammantate da lunghe cappe nere come la notte: ciò che riempie le loro vesti è carne impalpabile.

Al posto del viso c'è solo un'oscurità indecifrabile illuminata da due luci rosse come il sangue all'altezza degli occhi di un essere umano.

Le figure si stanno battendo con le guardie: una di esse ha dato fuoco a buona parte della stalla, mentre un'altra ha appena abbattuto uno dei cavalli della gara di domani e si sta avvicinando pericolosamente all'altro.

Ti lanci su di loro con la tua spada sguainata.

Vai al 3.

3

Devi affrontare gli spettri: in combattimento non conta il numero dei nemici, ma solo il totale dei Punti Ferita che ti sottraggono.

SPETTRI: 10 PF / 5 con FORZA

Per affrontare uno o più avversari, devi spendere tanti Punti Ferita (PF) quanti indicati accanto al nome.

In alcuni casi, se sei in possesso di un determinato Bonus, la spesa di punti sarà inferiore (in questo caso spendi solo 5 Punti Ferita se hai FORZA).

Quando affronti un combattimento, sei tuoi PF scendono a 0 sei stato sconfitto e la tua avventura finisce qui: in tal caso, ricomincia dall'inizio.

Altrimenti, se puoi e vuoi spendere i PF necessari, la tua spada colpisce le figure, affettando la loro carne incorporea come fosse burro mentre essi ti attaccano con artigli infuocati.

Alla fine, tuttavia, riesci ad avere la meglio: uno dopo l'altro, i bagliori scarlatti dei loro occhi si spengono e i mantelli cadono a terra privi di vita.

Se hai segnato la parola chiave "Allerta" vai al 4, altrimenti vai al 5.

4

Il suono delle campane del palazzo comunale attira la tua attenzione: sembra che gli attacchi stiano avvenendo anche in altre zone della città.

Purtroppo, gli spettri sono riusciti ad appiccare un incendio e abbattere alcuni dei vostri cavalli, ma i due che devono correre domani sono ancora salvi: avrete una buona probabilità di guadagnarvi il podio nella corsa.

Vai al 6

5

Le campane del palazzo comunale continuano a suonare: sembra che gli attacchi stiano avvenendo anche in altre zone della città.

Purtroppo, gli spettri sono riusciti ad appiccare un incendio e solo uno dei cavalli per la corsa di domani si è salvato: partirete con un netto svantaggio.

Vai al 6

6

Noti, in mezzo al fieno in fiamme, una piccola sfera rossa: non sei in grado di dire se possa generare essa il fuoco, se venga consumata da esso o entrambe, però sembra rimpicciolire a vista d'occhio.

Forse, con un movimento elegante della spada, potresti provare a raccogliercela in mezzo alle fiamme.

Se vuoi tentare, vai al 7, altrimenti vai al 9.

7

Ti avvicini alle fiamme e tenti di sporgerti con la punta della spada per recuperare la rossa sferetta.

PROVA: 10 PT / 5 con DESTREZZA

Dopo aver deciso se superare la prova, vai a 8.

8

Se NON hai superato la prova precedente, perdi 5 PF a causa delle fiamme che ti ustionano: la sfera viene completamente consumata dall'incendio, ma riguadagni 10 PT.

Se invece l'hai superata, riesci a prendere la perla prima che si consumi definitivamente: aggiungi "Perla" alle parole chiave. In entrambi i casi vai a 9.

9

Chissà chi ha interesse a danneggiare così le altre casate? Ma soprattutto chi sia così meschino da ricorrere alle arti oscure per ottenere la vittoria nella corsa di domani?

Mentre la tua mente si interroga, lasci alle guardie il compito di domare l'incendio, sali su uno dei cavalli e lo sproni al galoppo per le vie d'Arezzo: tutt'intorno divampano incendi, come quello al vostro palazzo, il cui fumo rossastro produce innaturali nuvole a forma equina.

Col domarsi delle fiamme, gli uomini d'arme della città come te convergono al Palazzo del comune.

Sulle sue scale vi attende il Siniscalco, il rappresentante dell'Imperatore in città: Guido "Novello", giovane rampollo dei Conti Guidi di Poppi. Il viso imberbe e rubicondo, il corpo esile e le movenze aggraziate tradiscono pochi anni d'esperienza... e passati ben lontani dai campi di battaglia.

La buona volontà non gli manca certo, tuttavia, nel cercare di riorganizzare i cavalieri della città: l'assenza di un'atteggiamento da condottiero lo espone però ad attacchi personali che non tardano a presentarsi nella persona d'un tal signore de' Pazzi.

Egli, proveniendo da Firenze coi suoi cavalli, se li è trovati trucidati ed ora accusa la città di non essere stata in grado di proteggere i suoi averi e forse, addirittura, d'aver tirato su una messa in scena per pilotare il risultato della corsa di San Donato.

Se vuoi rimetterlo al suo posto, vai al 10, altrimenti vai al 11.

10

Prendi l'uomo per il bavero della camicia e lo minacci di fare peggio se non si rimangerà le accuse infamanti che ha vomitato sulla tua città.

PROVA: 10 PT / 5 con FORZA o CARISMA

Dopo aver deciso se superare la prova, vai a 12.

11

Mentre la situazione sta diventando incandescente, dal Duomo si avvicina una nera carrozza trainata da quattro stalloni: tutti riconoscono la vettura dell'inquisitore Guido e si inginocchiano. La presenza di una tale carica ecclesiastica, e dei rischi che comporta sfidarla, rimette velocemente tutti in riga: con un discorso ispiratore, Guido sottolinea l'importanza della festa patronale e come la fiera città di Arezzo non si lascerà piegare da chiunque tenti di mettere in dubbio la sua gloria. Viene dunque dato l'ordine di ritrovarsi il mattino successivo, di fronte al duomo, per suddividere i ruoli di salvaguardia dell'evento tra i vari cavalieri.

Mentre torni sui tuoi passi, la strada ti conduce fino alla porta della città più vicina, davanti alla quale incroci il tuo capofamiglia, sotto il quale hai avuto l'onore di giurare appena poche ore fa.

Se sei dei **Camaiani** vai a 13.

Se sei degli **Ubertini** vai a 14.

Se sei dei **Testi** vai a 15.

Se sei dei **Brandaglia** vai a 16.

12

Se hai superato la prova, l'uomo retrocede, intimorito dal tuo gesto: segna "Pazzi umiliati" tra le parole chiave.

Altrimenti, il signor de' Pazzi ti respinge via, minacciando di ritorsioni se non ti farai gli affari tuoi: segna "Pazzi scatenati" tra le parole chiave, ma riguadagni 10 PT.

In entrambi i casi vai a 11.

13

Sotto lo stemma giallo-blu della porta ti accoglie Aldobrandina Camaiani, una donna bassina ma dal fisico agile e asciutto, naso appuntito e sguardo acuto, che veste gli stessi colori.

"Ricordati da dove veniamo", ti dice, "eravamo mercanti, parte del popolo, ed è sul loro supporto che basiamo il nostro successo. Devi assicurarti che domani non succeda nulla di male alla plebe."

Supererai questa missione se otterrai la parola chiave:

"Protettore".

Vai a 17.

14

Sotto lo stemma giallo-cremisi della porta ti accoglie Buoso Ubertini, avvolto in una cappa dorata sulla quale spicca un leone rosso. "La nostra forza è nella conoscenza", ti dice, "è grazie ad essa che l'attuale vescovo-conte è uno di noi.

Proprio per questo dobbiamo essere super-partes: nella corsa di domani assicurati che la gara proceda correttamente per gli altri, anche a costo dei nostri destrieri."

Supererai questa missione se otterrai la parola chiave: "Equo".

Vai a 17.

15

Sotto lo stemma bianco-verde della porta ti accoglie Caterina Testi, avvolta in una veste nera e argentea con una veletta sul volto. “Ciò che ha detto l’inquisitore Guido è giusto”, ti incalza, “è fondamentale che proteggere la cittadinanza dalle forze del male e tenere alto il morale: che succederebbe se la gara fosse rovinata? Devi assicurarti che almeno uno dei cavalli di Arezzo raggiunga il traguardo”.

Supererai questa missione se otterrai la parola chiave: “Pio”.
Vai a 17.

16

Sotto lo stemma rosso-verde della porta ti accoglie Gilfredo Brandaglia, rivestito della sua corazza nera nella quale svetta lo stemma rosso di una zampa leonina.

“Siamo da sempre i protettori di questa città: non dobbiamo mostrare debolezza oppure le forze oscure ne approfitteranno. Non permettere che domani i nostri cavalli siano attaccati, ed essi si guadagneranno da soli la vittoria.”

Supererai questa missione se otterrai la parola chiave:
“Campione”.

Vai a 17.

17

Dopo questo discorso, il capofamiglia ti presenta due persone, disposte a seguire la causa della famiglia come mercenari: potrai portare una di loro con te nelle tue avventure.

La prima è Ippolita*, abile combattente dalla chioma dorata rivestita di una corazza bronzea: ti fornisce 5 Punti Ferita extra.

Il secondo è Restoro*, esperto di filosofia naturale, astronomo e astrologo: ti fornisce 5 Punti Test extra.

Scegli il seguace che vuoi e segnalalo nell'apposita voce della scheda assieme alla sua capacità.

Vai a 18.

18

Proprio mentre stai salutando il tuo capofamiglia, ringraziandolo con molti convenevoli per la possibilità fornita di servire la casata e l'aiuto nella forma di un paio di braccia in più, noti che, alla porta, c'è del trambusto: ti avvicini per scoprire che il signor De Pazzi vuole abbandonare la città ma che, per ragioni di sicurezza, le porte sono chiuse a tutti.

Se hai segnato "Pazzi umiliati" vai al 19;

se invece hai segnato "Pazzi scatenati", oppure nessuna ma vuoi rimmetterlo al suo posto vai al 21; se infine non hai segnato queste parole chiave e non vuoi perdere tempo vai al 20.

**Si tratta di un'omaggio alla condottiera Ippolita degli Azzi e allo studioso e letterato Restoro d'Arezzo*

19

Appena ti vede, l'uomo si ricorda della tua tirata d'orecchie di poco fa, abbassa subito lo sguardo e, borbottando, acconsente a tornare ai suoi alloggi in città.

Le guardie ti ringraziano dell'intervento e tu, felice, torni ai tuoi alloggi per riposarti: avendo risolto il problema rapidamente, riesci anche a guadagnare un pugno di ore di sonno e recuperi fino a 10 PF che avresti potuto perdere (il massimo ottenibile resta per te 15 PF, o 20 PF se il tuo Seguace è Ippolita).

Vai al 22.

20

Non hai tempo da perdere, ci penseranno le guardie a rimandare indietro quel piantagrane. Evitando di investire le tue energie in inutili discussioni, riesci anche a guadagnare un pugno di ore di sonno e recuperi fino a 10 PF che avresti potuto perdere (il massimo ottenibile resta per te 15 PF, o 20 PF se il tuo Seguace è Ippolita).

Vai all'22.

21

Appena ti vede, l'uomo si ricorda del precedente incontro e, con la furia negli occhi, estrae la sua lama e ti sfida a duello: non puoi ignorarlo, ne va dell'onore della famiglia.

DE' PAZZI: 5 PF

Se sconfiggi l'uomo a duello, se ne va con la coda fra le gambe: cancella "Pazzi scatenati" e segna "Pazzi umiliati".

Anche tu, dopo aver goduto del plauso delle guardie, torni verso casa, ma lo scontro ti ha rubato ulteriore tempo ed energie e la manciata di ore rimaste non è sufficiente a darti un riposo adeguato: recuperi i 5 PF che hai appena speso e vai a 22.

22

Il mattino seguente, dopo aver fatto una ricca colazione, indossato le tue armi e sellato il destriero, raggiungi il sagrato del duomo, dove tutti i cavalieri si stanno riunendo per dividersi le zone da sorvegliare.

Il percorso della gara parte da qui, scende lungo la stretta spiaggia del murello e, dopo aver girato alla Chiesa dei Diavoli*, passa davanti alla chiesa di San Jacopo*, dove tante persone si sono radunate per vedere la gara.

Il percorso risale poi lungo il Corso, dove ci sono spesso fitti testa a testa fra i destrieri, fino a svoltare per Piazza Grande, dove si trova il traguardo.

Se vuoi andare a San Jacopo vai a 23;

Se vuoi raggiungere il Corso vai a 24;

Se infine vuoi essere assegnato a Piazza Grande vai a 25.

23

Ti ritrovi di fronte alla chiesa di San Jacopo, dove una grande folla si è radunata per attendere il passaggio dei cavalli dopo la prima metà della gara.

Dal fondo della piazza inizia ad avvicinarsi la colonna dei destrieri, e osservi felice la buona posizione che si è ritagliata la tua casata.

All'improvviso però, con la coda dell'occhio, intravedi due creature degne dei peggiori incubi: giganteschi cavalli infuocati che si lanciano uno sugli equini in gara, l'altro sulla folla.

Hai ancora qualche istante per agire: se invece vuoi proteggere la folla vai a 26; se invece vuoi proteggere il cavallo della tua casata, vai a 27; se infine vuoi proteggere un altro destriero, vai al 28.

**La Chiesa dei Diavoli si trovava vicino all'attuale piazza Guido Monaco, mentre quella di San Jacopo sorgeva, fino al 1967, in Piazza San Jacopo al posto del grande edificio commerciale.*

24

Raggiungi senza problemi il corso e ti posizioni in un punto strategico: i destrieri passano e ti accorgi che la tua casata è cima, testa a testa con una casata rivale.

In quel momento però, da una strada laterale, emergono due creature degne dei peggiori incubi: giganteschi cavalli infuocati che si lanciano alla rincorsa degli equini in gara, tentando di eliminare i due in testa.

Se vuoi proteggere il tuo cavallo, vai a 27, se invece vuoi proteggere il destriero avversario in un gesto nobile vai a 28.

25

Raggiungi facilmente piazza grande e aspetti con trepidazione l'arrivo dei cavalli.

Il tuo cuore si riempie di giubilo quando, dopo lunga attesa, il clamore della folla annuncia l'imminente ingresso in piazza degli animali: dalla tua posizione puoi vedere che l'equino della tua casata sta tenendo stretta la prima posizione.

Purtroppo però all'improvviso, dai lati della piazza entrano due creature che sembrano uscite dagli incubi: giganteschi cavalli avvolti dalle fiamme, uno dei quali si getta verso gli animali in gara, mentre l'altro scatta verso il traguardo. Se dovesse riuscire a superarlo per primo, sarebbe un'onta per tutta la città: devi cercare di raggiungere il demone prima che possa tagliare il traguardo, oppure riuscire a dare l'ordine ai balestrieri in piazza di tirare sulla creatura in tempo

PROVA: 15 PT / 10 con DESTREZZA o CARISMA

Dopo aver deciso se superare la prova, vai al 29.

26

Puoi provare a frapporti tra la creatura e gli spettatori, oppure usare la tua autorità nobiliare per convincere la folla a disperdersi prima che la creatura li travolga.

PROVA: 15 PT / 10 con DESTREZZA o CARISMA

Dopo aver deciso se superare la prova, vai a 30.

27

Tenti di proteggere il cavallo della tua famiglia prima che il mostro lo raggiunga: dovrai essere agile e scattante, oppure riuscire a intuire i movimenti delle creature e anticiparli.

PROVA: 15 PT / 10 con DESTREZZA o SAGGEZZA

Dopo aver deciso se superare la prova, vai a 31.

28

In uno slancio di altruismo, decidi di cercare di proteggere il cavallo avversario da morte certa: dovrai essere agile e scattante, oppure riuscire a intuire i movimenti delle creature e anticiparli.

PROVA: 15 PT / 10 con DESTREZZA o SAGGEZZA

Dopo aver deciso se superare la prova, vai a 32.

29

Se riesci nella prova, fermi il tentativo della creatura ma essa si scaglia contro di te con furia omicida: ottieni la parola chiave "Pio" e vai a 33.

Altrimenti, la vittoria della creatura sancisce un'onta terribile per tutta la cittadinanza e l'inizio di un'era oscura: se solo tu potessi impedirlo, tornando indietro nel tempo e ricominciando la storia...

30

Se superi nella prova, riesci ad evitare che il cavallo si abbatte sulla popolazione: ottieni la parola chiave "Protettore", ma adesso la creatura è molto arrabbiata. Vai a 33.

Se non superi la prova, il mostro colpisce alcuni passanti prima che tu riesca ad ingaggiarlo in combattimenti, ma riesci almeno a coglierlo di sorpresa. Vai a 34.

31

Se riesci nella prova, raggiungi per primo la creatura ed essa scatena contro di te la sua furia omicida: ottieni la parola chiave "Campione" e vai a 33.

Altrimenti, il destriero della tua casata viene travolto dagli zoccoli infuocati del mostro: in un lampo di cieca ferocia ti lanci contro di lui prendendolo alle spalle. Vai ad 34.

32

Se riesci nella prova, raggiungi per primo la creatura ed essa scatena contro di te la sua furia omicida: ottieni la parola chiave "Equo" e vai a 33.

Altrimenti, il destriero avversario viene travolto dagli zoccoli infuocati del mostro: in un lampo di cieca ferocia ti lanci contro di lui prendendolo alle spalle. Vai ad 34.

33

INCUBO: 15 PF / 10 con FORZA o DESTREZZA

Se riesci ad abbattere il mostro: vai a 35

34

INCUBO: 10 PF / 5 con FORZA o DESTREZZA

Se riesci ad abbattere il mostro: vai a 35

35

La creatura si dissolve in uno sbuffo di fumo, mentre attorno a te altri cavalieri affrontano e abbattono come te i rimanenti cavalli demoniaci: terminata la lotta, le campane del duomo attirano l'attenzione di tutti e, in una manciata di minuti, tutti gli uomini d'arme sono riuniti al cospetto del vescovo-conte.

Guglielmino degli Ubertini, nella sua pesante armatura, espone il corpo senza vita d'un uomo dagli orecchi appuntiti e una sfera rossa piantata al centro della fronte.

“Siamo innanzi a pura stregoneria”, tuona la voce del vescovo, per poi esortare tutti a fare attenzione e prepararsi a tempi difficili per la città di Arezzo.

Segna adesso, nell'apposita sezione, le tue Imprese (in grassetto) e i relativi Punti Esperienza che ti verranno indicati, sommandoli se provengono da varie fonti: ti serviranno nei prossimi episodi di Arezzo Arcana.

- Se hai sia “Allerta” che “Campione” tra le parole chiave, la tua casata ha **Vinto la gara** e vi aspetta una serata di festa: ottieni 200 Punti Esperienza.
Se invece hai solo una delle due, solo uno dei vostri destrieri ha raggiunto incolume il traguardo, ma si è comunque aggiudicato il **Podio** e ricevete molte congratulazioni: ottieni 100 Punti Esperienza.

- Se hai segnato la parola chiave che la tua casata richiedeva come **Missione secondaria**, il tuo capofamiglia si congratula con te: ottieni 100 Punti Esperienza.
- Se hai dato quel che si meritava a De'Pazzi ottenendo "**Pazzi umiliati**" ottieni 100 Punti Esperienza.
- Se infine hai segnato "**Perla**", hai un punto di partenza per effettuare ricerche sulle creature oscure che hanno attaccato Arezzo: ottieni 100 Punti Esperienza.

Si prevedono tempi oscuri per la cittadina di Arezzo: quale sarà l'origine delle creature oscure? E cosa c'entrano le gemme rosse? Lo scoprirete nei prossimi episodi di Arezzo Arcana... Inviatemi le vostre Imprese sul gruppo Facebook per restare aggiornati sulle prossime avventure!

www.facebook.com/groups/arezzoarcana/

***Storia di:** Arezzo Gaming Club nelle persone di Nico Borgogni, Lorenzo Casucci, Eleonora Ferrarini, Leonardo Lucci, Riccardo Pancani, Giacomo Petrucci, Andrea Righi e Lucio Rosadini*

***Realizzazione di:** Prof. Gianmario Marrelli*

***Regole di:** Prof. Gianmario Marrelli (profmarrelli.it/C20A.pdf)*



Quest'opera è tutelata e distribuita tramite licenza Creative Commons 4.0 **Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale**