5E

BranCaloniA

THE SPAGHE NTASY ROLE-PLAYING GAME

Guia de Inicio

CURSED INK

ACHERON

El Gafe Diario

Número 0

El legajo más famoso del Reino

Primavera / Verano 1020

BranCalonia

THE SPAGHETTI FANTASY ROLE-PLAYING GAME

Basada en la tradición italiana, su folclore, su historia, sus paisajes, su ficción y su cultura popular, Brancalonia es una Ambientación de Campaña para la 5ª Edición del juego de rol más famoso del mundo..

Brancalonia es un juego de: Mauro Longo, Davide Mane y Samuel Marolla.
Dirección del proyecto: Samuel Marolla
Dirección creativa: Mauro Longo
Dirección de la edición internacional: Davide Mana and Mauro Longo
Edición: Masa Facchini
Diseño y Desarrollo de la Guía de Inicio: Mauro Longo
Ilustraciones: Lorenzo Nuti
Mapas y Hojas de trabajo: Fabio Porfidia
Maquetación y gráficos: Matteo Ceresa, with Andrea Macchi
La aventura "*El tesoro del Bigat*" fue creada por Davide Mana
Diseño y desarrollo de reglas: Andrea Macchi y Max Castellani para Epic Party Games
Edición y prueba de lectura en italiano: Simone Borri y Sebastiano De Angelis
Edición y prueba de lectura en inglés: Epic Party Games y Sarah Jane Webb
Pruebas de juego y asesoramiento: Michele Garbuggio, Eugenio Maria Lauro, Federico Pilleri, Nicola Santagostino, Luca Bellini, Guido Campanini, Dario Pesce, Giulio Grassia

---

Siendo idea de Mauro Longo, Davide Mana y Samuel Marolla, Brancalonia también se ha beneficiado de la inestimable contribución de Masa Facchini y de todos los autores de antologías publicadas previamente por Acheron Books: Diego Cajelli, Marco Cardone, Giovanni De Feo, Masa Facchini, Lorenzo Fantoni, Livio Gambarini, Michele Gonnella, Federico Guerri, F.T. Hoffmann, Jari Lanzoni, Federica Leonardi, Marco Lomonaco, Mauro Longo, Mala Spina, Davide Mana, Luca Mazza, Giovanni Melappioni, Marika Michelazzi, Nerdheim, Elvio Ravasio, Roberto Recchioni, Julia Sienna y Alessandro Vicenzi. Hay que hacer una mención especial a Vanni Santoni por su introducción a la segunda antología y a Andrea Mollica por sus dos libros de juego de Stregoneria Rusticana.

Regno di Taglia, Fratelli di Taglia y Penumbria fueron creados por Jack Sensolini y Luca Mazza (Ignoranza Eroica). El Borgo Stricchiano fue inventado por Federico Guerri para "Bucinella – aproximadamente 25.000 habitantes".
Brancalonia es producto de la imaginación de los autores: cualquier referencia a personalidades, organizaciones, lugares, nombres o acontecimientos reales es puramente fortuita.

Edición en italiano © 2020 Acheron Books

IGNORANZA EROICA

Epic Party

ACHERON

OFFICINA MENINGI

Índice

Brancalonia 3

Granujas, Recompensas, Bandas y Trabajos 4

Bienvenido a Brancalonia 8

Lo que encontrarás en el Libro de Ambientación.....13

Noches gélidas y alforjas vacías 14

Movimientos y Porrazos 15

Golpear el barril y las Paparruchas.....20

El tesoro del Bigat 22

Monstruos y enemigos.....34

Las reglas básicas del SRD y de la Guía de Inicio te van a proporcionar una buena perspectiva de Brancalonia y de cómo será el juego definitivo. Este manual te presentará la ambientación, el tono y las nuevas reglas de nuestro mundo de fantasía muy italiano. También contiene la aventura de prueba "El tesoro del Bigat", que viene completa con todo lo que te hará falta para probar esta expansión en una sola sesión prolongada, o incluso en un par de sesiones.

En nuestra Newsletter y el Grupo de Facebook encontrarás más expansiones, consejos y anticipos, además de grupos con los que jugar en mesa o por internet.

Brancalonia

Pizza, Dagas y Mandolinas

"Entra en Brancalonia, una tierra repleta de peligros y oportunidades, en el juego de rol italiano más increíble y rufián en el que jamás hayas participado!

Crea tu propia banda de granujas, alístate en una compañía libre, haz que te encarguen algunos trabajos bien pagados, ve y dale un repertorio de puñetazos y cuchilladas a los que se lo merezcan.

Cuando hayas reunido un buen botín y ascendido un poquito por las filas de tu compañía, estarás preparado para poner a prueba tu suerte en ese último trabajo que podría hacer que te cubras de gloria

Después de todo, ¿qué podría salir mal?

El "Spaghetti Fantasy" de Zappa e Espada (una serie de antologías publicada por Acheron Books) y la "Fantasy di Menare" de Ignoranza Eroica se dan la mano en Brancalonia, la ambientación de campaña para la 5ª Edición del juego de rol más famoso de todos los tiempos.

Este fantástico mundo canalla (que es una versión particular de la Italia medieval y que está influido por los cuentos de hadas) cita, reúne y mezcla las contribuciones de la ficción italiana clásica y contemporánea, su cultura popular y su imaginario colectivo:

- El folclore tradicional italiano y sus cuentos de hadas, desde *Le Piacevoli Notti* (*Las Noches agradables*) de Straparola, hasta *Lo Cunto de li Cunti* (*El Cuento de los cuentos*) del siglo XVIII; desde *Pinocchio* de Carlo Collodi hasta las colecciones más populares de cuentos de Bel Paese.
- La tradición caballeresca y cortesana, desde los "cantari" medievales (las baladas de los trovadores) hasta la épica del Renacimiento.
- Nuestras películas de época, tales como For *Love and Gold* (o *El increíble ejército de Brancaleone*) y *El oficio de las armas*; y nuestros grandes éxitos internacionales con ambientaciones medievales y renacentistas, como *Lady Halcón*, *La princesa prometida* a o *Flesh + Blood*.
- Las obras maestras italianas del siglo XX de escritores como Pederialia, Eco, Buzzati y Calvino.

Granujas, Recompensas, Bandas y Trabajos

En Brancalonia, todos los personajes jugadores son Granujas (por ejemplo, los miembros de una Banda de mercenarios, pícaros y bribones semejantes) que están involucrados en unos Trabajos cuestionables a lo largo y ancho de los diferentes dominios de lo que queda de un antiguo reino que ahora está en ruinas.

Los Granujas

El mundo en el que vivís es uno de aventuras que te dejan sin aliento, proezas heroicas y gestas legendarias. ¡Aquí, los caballeros de brillante armadura conducen a ejércitos que no conocen el miedo contra enemigos aterradores! ¡Los hábiles cazadores de tesoros dispuestos a todo exploran los sótanos olvidados de imperios perdidos hace largo tiempo, haciendo malabares entre trampas mortales y monstruos sin nombre! ¡Las heroínas astutas y traviesas usan su encanto para engañar a príncipes y mercaderes, y robarles en una sola noche tesoros dignos del rescate de un rey!

Pero vosotros no formáis parte de ellos… sois de los que entran en acción cuando las cosas salen mal: los timadores vagos, los canallas de la clase más baja, los chapuceros apáticos y los granujas codiciosos. Los mezquinos, los cutres, los feos. En resumen, esos sois vosotros.

Sois la hez del mundo aventurero, la carne de cañón de todas las batallas, la escoria que sale cuando rascas el fondo del barril, los doce del patíbulo que sacan de la prisión solo para las misiones desesperadas.

¿Pensáis que es injusto? Pues entonces es que no sois tan tontos… es que es injusto. Pero vamos a afrontarlo: el destino tiene cosas mejores que hacer que molestarse en jugar limpio con gente como vosotros…

Ya está bien de cháchara, galeotes… ¡es hora de trabajar!

Recompensas

Con todos los pícaros, perdedores y lamebotas como vosotros que van de aquí para allá, el Reino podría rellenar diez mil galeras, o incluso librar una guerra contra los soldan allá en Ultramar. Pero, ¡quién lo iba a decir!, seguís vagabundeando por los pueblos y la campiña, dando problemas allá por donde vais y nadie parece capaz de poner fin a esta lacra.

Esta turba, esta muchedumbre de pajarracos de cadalso, de la que sois tan magníficos ejemplares, se denomina en peso como los Hermanos de Recompensa: la red de Bandas y Granujas sobre cuyas cabezas puso un precio (grande o pequeño) en algún momento uno de los señores feudales del Reino.

Sin que importe la recompensa, vender a un Hermano de Recompensa a los sabuesos y los alguaciles se tiene universalmente por una infamia sin parangón. Por supuesto, nunca es difícil tropezarse con ratas sin honor, pero aun así… ¡un Hermano que entrega a otro a los Guardias les está ofreciendo con facilidad la ocasión de cobrarse dos recompensas, si entendéis lo que quiero decir!

En resumen, los Granujas no suelen cobrar las Recompensas que hay sobre los demás, pero por eso ya se sabe que se interesan mucho los cazadores, sabuesos y guardias, al menos cuando la presa merece el esfuerzo. Las Recompensas por los Granujas y otros personajes del juego representan no solo su valor en dinero, también su reputación dentro de la Banda y entre las varias Bandas que hay por el Reino.

Las reglas para las Recompensas se explican con detalle en el Libro de Ambientación de Brancalonia.

La Compañía

Las Bandas de Brancalonia (que campan por sus respetos a lo largo y ancho del Reino, actuando por su propia voluntad o vendiéndose al pujador más alto), están estructuradas como Compañías de fortuna a sueldo de algún general ávido, de algún pequeño noble o de algún vil señor local .

La Banda a la que pertenecen los Granujas Jugadores puede ser muchas cosas: un ejército maltrecho que se encamina hacia Ultramar para librar una guerra; una caravana viajera de ziganos o saltimbanquis; una logia de guiscardos en busca de un portento perdido de la Era Draconiana; un batiburrillo de ladrones que tienen por presa a los peregrinos; un contingente de desertores que abandonaron la guerra para buscar refugio; una compañía mercenaria bien organizada; la tripulación de un navío pirata; un puñado de cazadores de tesoros; una panda de criminales desordenada; una hermandad de monjes píos que anda a la busca de alguna

reliquia antigua; una grupo de convictos fugados; un gremio de cazarecompensas, réprobos, mendigos o embaucadores; una horda de paganos a las puertas de la ciudad; y cualquier otra cosa que se te ocurra.

En cualquier caso, la gente del común considera que los Granujas afiliados a ella son peligrosos, molestos y que están dispuestos a todo. Por lo general, es sabio mantenerse alejado de ellos…y si eso falla, lo mejor es hacerse su amigo.

Además de realizar sus insólitos Trabajos, los Granujas ayudan a dirigir su propia Compañía de acuerdo con su líder, siguiendo unas reglas particulares y unas fases de Perrear (el tiempo de descanso). Las elecciones que se toman en esta fase mejoran las condiciones en las que después tendrán lugar las misiones, y las misiones cumplidas mejorarán el estatus de la Banda.

Las reglas para dirigir la Banda, los Secuaces y las Guaridas se explican con detalle en el *Libro de Ambientación de Brancalonia*.

La Banda

En Brancalonia, al grupo de los Granujas Jugadores (a los que se suman algunos Secuaces) se le denomina "la Banda".

Una Banda es un grupo de Granujas unido y más que probado, al que se puede enviar a una misión y se podría confiar en que trabajen juntos sin matarse unos a otros tras dar unos pocos pasos por el camino. La Banda de los jugadores es solo una parte de una Compañía, que puede contar con un par, una docena o incluso unos cuantos cientos de ellas. Ascender por las filas de la Compañía y convertirse en su líder es una forma en la que un Granuja puede progresar en el juego.

Vais a empezar como sabandijas de tercera fila en un mundo vil y peligroso, que quieren abrirse paso a través de la sangre y el barro. Tarde o temprano, si podéis demostrar vuestra valía, ascenderéis al rango de líder de vuestra Banda y haréis temblar los tronos de los reyes y los señores.

¿Estáis preparados? Um, bueno... habéis nacido preparados.

El trabajo brancaloniano

Las Compañías (y por tanto las Bandas) suelen ser contratadas por los aldeanos, mercaderes, nobles y señores de la guerra para toda suerte de trabajos peculiares: por lo general son tareas ilícitas y peligrosas que no quiere nadie más.

Y eso es en los días buenos…En un día malo hay maldiciones, demonios, brujería, monstruos y te la juegan en los trabajos. Si la gente recurre a los Granujas, es que el asunto tiene trampa, ¿verdad?

Las Bandas y Compañías también proporcionan una forma sencilla para intercambiar jugadores y personajes, y permiten jugar partidas casuales, partidas de una sola sesión y ver el progreso del grupo en rango y nivel.

El Condottiero y el ambiente de Brancalonia

El Condottiero es el Director de Juego de Brancalonia. Es el responsable de dirigir las sesiones de juego y de contar lo que sucede entre las aventuras. Como líder de la Compañía, ofrece Trabajos para que la Banda los desempeñe. Más que ningún otro jugador, el Condottiero contribuye a mantener el ambiente correcto en la mesa de juego al mediar entre las exigencias, inclinaciones y deseos de los demás jugadores. De hecho, Brancalonia se presta a muchos enfoques diferentes.

Puedes centrarte en las campañas militares y en misiones de un tono tragicómico, amargo, crudo y sarcástico: en este caso, La Compañía (probablemente un ejército mercenario que se vende al mejor patrón en el contexto de la guerra de los Mil Años) trata de enriquecerse y sobrevivir lo bastante para disfrutar de sus tesoros acumulados.

- Puedes centrarte en las criaturas del folclore, la cacería de monstruos y en relatos similares a las fábulas. En este caso, el ambiente es el de un cuento de hadas tradicional, con expediciones aventureras, cazas del tesoro, aventuras mágicas o incluso temas típicamente gótico-rurales.
- Puedes centrarte en la picaresca, en situaciones camorristas y muy irónicas, ricas en citas populares.
- Puedes volcarte a un mundo más oscuro, repleto de intrigas, tramas políticas, asesinatos y decadencia. O incluso aventurarte en una baja fantasía sombría y escenarios del grand guiñol.
- Puedes hacerte a la mar con corsarios y criaturas de las profundidades, navegar por el Mar de Zafiro, Caribdis o el Mar Fangoso, para saquear y ser saqueado por los piratas que infestan tales aguas.
- Puedes experimentar historias más caballerescas de bandolerismo, resistencia, intrigas dinásticas y altos ideales. ¿Qué pasaría si un heredero al trono del Reino se ocultara entre los ladrones?
- Puedes disfrutar con lo irreal y lo fantástico, sumergiéndote en los aspectos más sobrenaturales y fantasiosos de la ambientación, o darle algo del típico realismo mágico que tienen tantos autores italianos del siglo XX.

Dentro de la ambientación de campaña, puedes dosificar todos estos ingredientes según tu gusto personal: en tus partidas seréis tú y los jugadores quiénes decidáis lo que vais a usar y lo que vais a dejar fuera.

¡Lo importante es que el Condottiero y los Granujas siempre estén de acuerdo sobre lo que está a punto de suceder en vuestra Brancalonia!

Master Perfidia, Mapmaker to Duke Azzzone the 5th of Galaverna and Pianaverna

Crown Mountains
Tauringa
Tarantasia
Aurona
Pagan Plain
Dump River
Spine
Castle Notturno
Vortiga
Tergesta
Mare Monstrum
Pale Mountains
Sappa et Spatha
Mistide
Gulf of Carnage
Istrania
Murky Sea
Mouths of Malifax
Tarsesta
1
2
3
4
5
6
15
16
Brancalonia

Bienvenido a Brancalonia

"¡Brancalonia no es más que una expresión geográfica!"
Clemens Pomponius, canciller de Altomagna

Las aventuras de los Granujas de Brancalonia tienen lugar en lo que sus habitantes denominan sencillamente "el Reino". Después de todo, lo que declaró el canciller del emperador de Altomagna es cierto: ¡el "reino de Brancalonia" no existe en realidad!

Los territorios de la península de Brancalonia y de las islas vecinas no son más que una posesión menor del imperio de Altomagna, que fue cedida a la reina Menalda de Catozza como una regalía de vasallaje hace cien años y que nunca fue recuperada, ni siquiera después de que la línea dinástica de los Catozza quedara destrozada por las intrigas, las conspiraciones y una docena de pretendientes.

La Recompensa que ofreció Pomponius era por la cabeza de Buemondo el Gordo de Aurocastro, quien había organizado en la punta de la península de la "bota mala" una confederación de bandidos, señores y bandoleros. Estos villanos causaban estragos desde Piccadora hasta Falcamonte, asaltaban a todos y cada uno de los ejércitos imperiales y se negaban a pagar impuestos, diezmos y gravámenes.

A cambio de la cabeza de Buemondo, que se decía que pesaba ochenta libras, Menalda recibió la regencia del país en nombre del emperador. Ha transcurrido un siglo: toda la península ha eludido el control de Altomagna y allí nadie está ansioso por reclamarla.

Con la Corona de Hierro de Menalda desaparecida y la cuestión sucesoria sin solucionar, el Reino está ahora dividido en más de una docena de regiones independientes. A su vez, estas están fragmentadas entre potentados locales, feudos, condados, aldeas, marcas, ducados, baronías, alianzas, hidalguías, municipalidades y ligas comerciales; por no mencionar la incertidumbre de las fronteras de los dominios y las tierras de nadie que los rodean…

Dada la amplia variedad de temas y tonos que se pueden utilizar al jugar en Brancalonia, cada una de estas regiones podría ser la escena de Trabajos y situaciones peculiares con un ambiente muy específico.

Aquí tienes un vistazo rápido.

Quinotaria, de ruinas ancestrales, monstruos marinos y gorgonas

Cuenta la leyenda que Quitonaria es el lugar en el que, hace siglos, una bestia mítica llamada el Quinotauro salió arrastrándose de las aguas y yació con la esposa del reservado rey Clodion de Altomontaña, de quien se cree que los actuales gobernantes de Quinotaria son descendientes lejanos.

La costa y los valles de esta región están salpicados de ruinas antiguas cuyo origen es desconocido, similares a las ruinas ciclópeas que se encuentran más hacia el sur a lo largo de la bota. Los rumores más perturbadores acerca de estas tierras se refieren a los dracians, unas gentes deformes y parecidas a anfibios que viven a lo largo de la costa; a las gorgonas, seres antinaturales que descienden del Quinotauro; y a las sings, las abominables deformaciones corporales que se supone que mancillan a algunos de los habitantes y les otorgan poderes innombrables. Aunque no es la capital, la ciudad más importante de la región es Lungariva, que está gobernada por mercaderes muy acaudalados.

Falcamonte, la de caballeros, gobbolini y bandoleros

Las tierras de Falcamonte son duras y salvajes, con algún retazo ocasional de paisajes fértiles y ricos. La capital de la región es Tauringa, donde la sede real se estableció en repetidas ocasiones. Consecuentemente, la ciudad y sus alrededores están repletos de señores terratenientes y de nobles urbanos de toda suerte, antiguos hidalgos venidos a menos, bravos cadetes llenos de ideas, espadachines a la búsqueda de ser reclutados, vinateros muy ricos, cortesanos confabuladores y decadentes familias aristocráticas. Todo bosque y tierra de nadie está infestado de asaltantes y bandidos, ladrones y merodeadores, ansiosos por devolver a los pobres (lo que los incluye a ellos) lo que les fue sustraído por los barones y príncipes de sangre. Por último, pero no menos importante, los gobbolini son una verdadera plaga en esta región y acechan en los desfiladeros y las cavernas a pies de las montañas para atacar e insultar a cualquiera que se ponga a su alcance.

Galaverna, la de mercaderes, saltimbanquis y guiscardos

Mientras que Falcamonte es el hogar de una aristocracia antigua y empobrecida, la vecina Galaverna es la tierra de los mercaderes, los prestamistas, los emprendedores y las compañías de fortuna. Todo tiene un precio, el honor es inexistente y el beneficio y el interés reinan en todas las aldeas y por la campiña. Por estos lugares circulan muchas monedas de oro y abundan las rivalidades parroquiales. Los duques de Galaverna se contemplan sombríamente los unos a los otros desde sus respectivas torres, mientras que sus hábiles y codiciosos ejércitos mercenarios se venden al mejor postor y cambian de bando igual que alguien se cambia de ropa interior. La región también es renombrada por sus muchos talleres, fábricas y artesanos; por su alquimia, su pirotécnica y sus relojeros; y por los modales afectados de sus damas. Aquí, las compañías de saltimbanquis, músicos y estafadores pueblan las plazas y patios, y los magos, charlatanes, curanderos y guiscardos se ganan el sustento como actores de teatro y hechiceros de opereta, o como auténticos expertos de las artes arcanas.

Vortigana, la de cequíes, navios marineros y puñaladas

Vortigana, que es probablemente la región más extensa del Reino, es dominio absoluto de la poderosa ciudad mercantil de Vortiga, así llamada por los remolinos (vortici) y corrientes que agitan sus aguas. Vortiga, que está gobernada por un lúgubre concejo de acaudalados magnates, es también famosa por sus máscaras, sus intrigas y su Carnaval. La larga mano de la ciudad alcanza una amplia porción del Mar Fangoso, hasta tan lejos como Sidonia, e incluye a las islas de Callista y Tasinnanta. Esta opulencia mercantil, gracias a la que miles de monedas de oro caen todos los años en los cofres del Gran Concejo, está contrarrestada por el constante acoso de los piratas y los corsarios a lo largo de las rutas de sus barcos mercantes; por la rivalidad de los bárbaros y de los refugiados de Tergesta; por la presencia de ladrones y asesinos, de los talentosos y los mendigos de sus calles; por la plaga de bandidos, paganos, herejes, bienandantes ("buenos caminantes) y supersticianos que hay en sus vastas tierras del interior. Los dominios de tierra firme son también el punto de paso favorito para las bandas de fugitivos, los merodeadores, los desertores, los espías, los buscalíos y los ejércitos desbandados de Altomagna, además del hogar elegido por muchos seres misteriosos y extraordinarios, como los silvanos, los fanes, los margantes y las criaturas mágicas procedentes del norte.

Pianaverna, la de brumas, brujas y paganos

Pianaverna se extiende al sur de Vortigana, Falcamonte y Galaverna, y formalmente la gobiernan los duques de esta última. Esta es una tierra despoblada y brumosa, atravesada por el Fosa (que es el mayor río del Reino) y por todos sus afluentes. Pianaverna, pantanosa, mefítica y atormentada por desdichados, banditos y fugitivos, está salpicada por diminutos villorrios y unas cuantas aldeas de cierta importancia, todas ellas plagadas por numerosas de compañías mercenarias y pequeños ejércitos de fortuna. Este es también el lugar de las antiguas leyendas, de la hechicería prohibida y de criaturas muy viejas: aquí, hay brujas

horribles y monstruos de los ríos, fugitivos y hombres buscados, aquí tienen sus escondites los malebrances y los bavaliscos. Una parte de la región está ocupada por la Llanura Pagana, una tierra de nadie que es el hogar de una de las mayores confederaciones de tribus paganas del Reino. La región suele estar frecuentada por eremitas, monjes, sacerdotes itinerantes, predicadores y milagreros, que buscan llevar la Luz de los Santos a los gentiles que habitan estos parajes.

Penumbria, la del luto, crímenes y más lamentos

Una parte del Reino está rodeada por la Mareabruma, un muro de niebla que se forma sobre la tierra y unas brumas sulfurosas que se ciernen sobre el mar. Este fenómeno venenoso delimita las fronteras de Penumbria, la región más siniestra de la península de la bota. Los orígenes de la Mareabruma podrían hallarse en el feudo sobrenatural que se lleva disputando desde hace casi medio milenio entre los Maldecidores y los Supersticianos, o tal vez aceche en el mismo corazón de Penumbria y sus secretos impronunciables.

Atrapada entre las hojas de los mercenarios y los fuera de la ley, entre los colmillos hambrientos de su aborrecible fauna, entre la abundancia de señoríos jurisdiccionales y la falta de un poder centralizado, Penunbria está marcada por una extremada inestabilidad política.

El gobierno de los feudos está dividido entre los conde-duques de Castel Notturno y la Cúpula Criminal. Esta última, que es una comisión de Dones (jefes) de las Familias de la ciudad (cada uno de los cuales encabeza una actividad criminal), elige a los miembros de la Malavita para que sean Padrinos.

Aquí, el arreglo de cuentas entre bandas, el acoso practicado por los guardias y los tratos fraudulentos de los corruptos alguaciles locales figuran de forma permanente en la agenda.

Para los pringados de la Banda que estén en los suburbios de Orbino, Pertugia y Crimini cualquier excusa es buena para embarcarse en feudos destinados a controlar una plaza, un muelle o una encrucijada. El negocio de las espadas sigue siendo el más popular y rentable.

Cada señorío de Penumbria es devoto de un Santo Cruel en concreto, y aquí se trata a las profecías como si fueran apuestas. Toda la economía de la región está controlada por la Cúpula, cuyo sombrío comercio alcanza todos los rincones del Reino.

Los penumbrios son gente violenta, brutal y abyecta: las incesantes guerras, feudos armados, masacres, crímenes, matanzas, enfermedades y abominaciones han convertido a estas comarcas en las más letales del Reino.

Torrigiana, la de señores, extravagancias y marionetas parlantes

La región de Torrigiana está plagada de fortalezas, torres, atalayas, castillos, bastiones y aldeas. Todo príncipe o alcalde gobierna tan solo hasta donde alcanzan las murallas de su ciudad, y cada aldea está disputada entre los poderosos señoríos vecinos. La región debe su nombre a las inmensas Torres Colgantes: una herencia de una época perdida, que descansan hundidas y olvidadas entre los marjales de la pútrida Maremma e incluso en las profundidades del misterioso Mar de Torres.

En Torrigiana abundan las intrigas, las disputas entre familias, las luchas por el poder, las conspiraciones y las refriegas armadas, todas las cuales suceden de forma habitual varias veces al año.

Y aún así, el clima del lugar es cálido y encantador, y los visitantes intuyen que esta es una tierra bendecida por el sol, el buen vino y la buena vida. Cuando resides o viajas por Torrigiana, no puedes evitar darte cuenta de la presencia de los Turquesas, las Hadas Azules, los sprites, los animales parlantes y otros portentos que están presentes en la vida cotidiana. Aquí, La Extravaganza (el poder misterioso y paradójico que rige los portentos y la magia) es muy fuerte. De hecho, este es el lugar donde crece el árbol cuya madera mágica se utiliza para crear las marionetas parlantes que tan admiradas son en el resto del Reino.

No hay escasez de vinos y carnes en las ciudades de Torrigiana; de hecho, Cucca (habitada por prósperos banqueros y tenderos) presta su nombre a la mítica tierra de Cuccaigne, en la que puedes “beber, reír y ser feliz”.

Al igual que la célebre ciudad de Fioraccia (la ciudad más conocida de la región), Torriegiana es también el hogar de los mefíticos y perturbadores Maremmas; también del encantador Borgo Stricchiano, gobernado durante siglos por la dinastía Della Guerra (cuyos miembros, a pesar de su apellido de ecos belicosos, fueron mecenas juiciosos y magnificentes para los saltimbanquis y los músicos).

Spoletaria, la de castillos, mercenarios y espadachines

Como es sabido, la función principal de Spoletaria cuando aún formaba parte del reino de las Dos Scyllas era servir como marca fronteriza y guarnición contra los horrores y fugitivos de Penumbria. Ahora que esa región ya no está controlada por nadie, sus ciudades fortificadas se han convertido en uno de los principales centros de reclutamiento de bandas mercenarias y compañías de espadas de alquiler. Suele ser aquí donde los muy temidos penumbrianos (renombrados por ser

los asesinos más crueles que rondan por los campos de batalla del Reino) son reclutados cuando escapan de su tierra natal. Y es aquí donde (a falta de otra ocupación) los capitanes temerarios y los merodeadores organizan compañías preparadas para cualquier cosa y se van a recorrer la Via Cappia (la Carretera Colgante) decididos al saqueo. Después de todo, lo que pasa en Penumbria se queda en Penumbria, ¿verdad?

La larga tradición militar de estas regiones también ha fomentado el florecimiento de toda suerte de escuelas de esgrima, y en la actualidad es uno de los semilleros de los mejores espadachines y maestros de armas del Reino, que destacan en cada técnica (incluso en las más secretas y olvidadas).

Alazia, la de imperios perdidos y descensos a Acheron

Alazia fue una vez el mismísimo corazón del Imperio Draconiano, y por tanto la región más importante de la península. Hace siglos, la ciudad-estado de Plutonia era el centro de un imperio sin fronteras que llegaba a todas las tierras conocidas y, según se afirma, contaba con un millón de habitantes. Bajo el peso de esta enorme concentración de gente y edificios, la antigua Plutonia se hundió en el suelo hace exactamente un milenio, lo que provocó la guerra de los Mil Años que aún se está librando. En la actualidad, Plutonia es un páramo de ruinas tan extenso como una región, del que se dice que conduce a un reino llamado Acheron, que sería un reflejo del reino terrenal pero está habitado por fantasmas y sombras. Ya no vive nadie en los alrededores. El resto de Alazia, ahora descompuesta y decadente, está salpicada de feudos independientes dirigidos por familias poderosas.

Aun así, actualmente el Calendario sigue teniendo aquí sus cuarteles principales y la región está repleta de iglesias, monasterios y catedrales deterioradas. La devoción tradicional pervive en sus habitantes, como lo hacen numerosas órdenes de caballería, gente dura y mendicante que tienen aquí sus conventos, fortalezas y abadías.

El reino de las Dos Scyllas

Hace un centenar de años, tras la muerte de la reina Menalda, el Reino fue dividido por primera vez cuando los sucesores de Buemondo el Gordo reclamaron las tierras meridionales de la península en un intento de reinstaurar las antiguas fronteras largo tiempo olvidadas. Las Dos Scyllas reciben su nombre por una pareja de enormes estatuas de piedra que tienen la forma de tales monstruos, y que se encuentran en los extremos opuestos del Gran Puente. Este salva el Estrecho que conecta Zagara y Piccadora, y es una de las obras de ingeniería más destacadas del Imperio Draconiano.

Las Dos Scyllas simbolizaban Zagara y todo el sur del Reino (lo que actualmente incluiría las regiones de Volturnia, Ausonia y Piccadora) además de las misteriosas Tierras Olvidadas. Pero pronto estas regiones fueron también divididas: hoy son territorios fragmentados, recorridos por bandas de tunantes, pretendientes al trono y usurpadores, supersticianos y guiscardos, saltimbanquis y ziganos. Aquí y allá, bañadas por la dorada luz del sol que bendice los campos de olivos y los viñedos, distinguirás fortalezas imponentes y torres de vigilancia, que son monumentos titánicos del Imperio Draconiano, y ruinas ciclópeas de las que se dice que se remontan a antes de la primera aparición del hombre en estas tierras. Estas son las regiones donde el Credo del Calendario se siente con fuerza. Por consiguiente, por estos lugares hay multitud de monjes, milagreros y curanderos, además de las inagotables multitudes de miserables, estafadores, mendigos, ladrones, buhoneros de reliquias falsas, hechiceros y paganos de toda suerte. Tal como ocurre con los nobles y especuladores de todo tipo, es frecuente que las bandas y plebeyos tengan un acuerdo con los padrinos de las organizaciones criminales del lugar, que son las más poderosas del Reino.

Por descontado, no hay falta de portentos y misterios: entre las tierras de las Dos Scyllas, la más conocida por sus acertijos perturbadores, sus maravillas y supersticiones es el Ducado de Acquaviva. La capital del Ducado tiene un nombre que nadie conoce (aparte de los acquavianos), lo que se debe a la superstición de que si un extranjero llegara a conocer el nombre de la ciudad, tal cosa provocaría su destrucción; entre los extranjeros se refieren a ella sencillamente como la Ciudad de Nombres.

Tasinnata, la de secretos, tesoros y antiguedades

La isla de Tasinnanta está habitada por un pueblo obstinado y formidable, distante y cohesionado, que jamás fueron dominados del todo por las legiones draconianas de hace un milenio, ni por los mercaderes vortiganos que hoy controlan oficialmente sus costas. Pobre en recursos, severa y poco hospitalaria, la isla oculta en sus aparentemente interminables profundidades millas y millas de túneles, pasajes y cuevas; restos de ciudades perdidas de la era ciclópea; tesoros olvidados, torres en ruinas y toda suerte de secretos y leyendas. Sus regiones más interiores están plagadas de monstruos, brujas, gigantes y morgantes, de bárbaros, paganos, malebranches y bendecidos.

> En el *Libro de Ambientación de Brancalonia* encontrarás detalles de la historia del Reino, de su geografía y de otros hechos interesantes.

Lo que encontrarás en el Libro de Ambientación

El *Manual de Brancalonia* consta de unas ciento noventa y dos páginas ricamente ilustradas a todo color, que presentan mapas, personajes, antagonistas, monstruos y otras imágenes evocadoras del Reino.
Se incluye:

- Una descripción general del Reino, de su historia y de sus regiones principales desde las Montañas Pálidas al norte, hasta el Mar Caribdis al sur, desde la ciudad barbárica de Tegesta al este, hasta la costa del Mar Zigane en el lejano oeste.
- Cinco nuevas razas para personajes jugadores (además del humano), extraídas de la tradición y el folclore italiano: los bendecidoss, los malebranches, las marionetas, los morgantes y los silvanos..
- Doce subclases nuevas, una para cada una de las clases básicas y todas ellas adaptadas al Reino. Son muy representativas de la historia, la tradición y el folclore italiano: por tanto tenemos el benandante y el supersticiano; el esgrimista y el bandolero; el milagrero y el fraile.
- Nuevos Trasfondos, Rasgos de personaje, Ideales, Vínculos y Defectos, típicos de los Granujas brancalonianos.
- Nuevos Talentos, Conjuros, Tesoros, Enfermedades y Venenos.
- Secretos, amenazas, curiosidades, lugares de interés, rumores, monstruos y sugerencias de juego para el Condottiero (¡lo que incluye un generador de Antros, uno para Recuerdos y otro para Carreteras que no conducen a ninguna parte!)
- Nuevas Reglas para la Ambientación:
  - Movimientos y Porrazos (versión completa).)
  - Equipamiento de mala calidad y Equipamiento robado.
  - Gestión de Banda, Secuaces y Guarida.
  - Recompensas, Festejos y Profecías.
  - Descansos largos y Realismo descarnado.
  - Juegos de Antros.
- La aventura introductoria en solitario *El hijo del Águila.*
- La Campaña *En busca de fortuna*, con seis episodios.
- Doce monstruos nuevos y doce antagonistas típicos de la historia, la tradición y el folclore italiano.

Cómo incorporar otro material a Brancalonia

Para conservar el ambiente y el espíritu adecuados para Brancalonia, recomendamos utilizar las Razas, Clases, Trasfondos y otros elementos del juego incluidos en el Libro de Ambientación.

Sin embargo, ni se prohíbe ni es imposible traer hasta el Reino a elfos, enanos, gnomos y otros elementos de las reglas oficiales del juego, ni tampoco de obras de otras editoriales.

El Libro de Ambientación tiene una sección dedicada por completo a este tema, lo que incluye concretamente cómo se pueden justificar estas importaciones de una forma consistente con la ambientación, y cómo manejarlas durante la partida.

Noches gélidas y alforjas vacías

Reglas y variantes para su uso en Brancalonia

Equipamiento de mala calidad

En Brancalonia, los objetos cotidianos se adquieren al precio normal, como se indica en las listas de precios comunes. Sin embargo, los Granujas andan por lo general escasos de dinero y lo único que se pueden costear es el "equipo pobre"; de hecho, el equipo de mala calidad cuesta bastante menos que el equipo de calidad normal (normalmente una décima parte de ese precio).

Objetos: cuando se emplean objetos o herramientas de mala calidad, siempre aparecen inconvenientes. De vez en cuanto, y dependiendo del tipo de objeto que se utiliza y de la situación, el Condottiero puede elegir los efectos que se aplican; además, si cualquier tirada que involucre el uso de equipamiento de mala calidad falla por 5 puntos o más, el objeto se romperá.

Armas: cuando atacas con un arma de mala calidad, si el resultado de la tirada del d20 es un 1 o un 2, el arma queda dañada y sufre un -1 permanente a las tiradas de dado para daño.

Armadura: las armaduras de mala calidad se caen literalmente a pedazos. Cada vez que te golpee un enemigo y el resultado de la tirada del d20 sea un 19 o un 20, la Clase de Armadura base que proporciona la armadura de mala calidad se reduce permanentemente en 1.

Monturas y otros animales: cuando se realiza una prueba con monturas de mala calidad, si el resultado de la tirada del d20 es un 1 o un 2, el animal queda lisiado y ya no será capaz de continuar. Una montura de mala calidad tiene además una velocidad de 10 pies menos que un animal típico del mismo tipo.

Servicios: en lo que respecta a los transbordadores o los viajes que hagan falta para el trabajo, la calidad vuelve a ser pésima. Cuando recibes servicios de mala calidad, siempre habrá algún inconveniente.

De vez en cuando, y dependiendo de la situación, el Condottiero puede elegir qué efectos se aplican.

Descanso

Entre las muchas modificaciones que se utilizan en Brancalonia, la variante de Realismo Descarnado para los Descansos resulta esencial. En Brancalonia, el descanso corto dura 8 horas, y el descanso largo dura 7 días.

Divisas y precios

Por los caminos de carros del Reino circulan toda suerte de monedas de aquí para allá: divisas antiguas, calderilla de mendigo y pagarés comerciales.

Por lo general, las monedas del valor más bajo están hechas de cobre: son trocitos de chatarra, que solo valen para comprar huevos en el mercado y a los que se denomina genéricamente "cuartos".

10 cuartos equivalen a una moneda de hierro, también conocida como "pieza", petechín o sueldo, debido a su peso y dimensiones.

10 petechines equivalen por lo general a una moneda de plata. Los intercambios más esenciales y comunes suelen hacerse con monedas de plata y cada región del Reino tiene su propia versión. El peso y valor de estas monedas son los mismos a grandes rasgos, independientemente de que se llamen marcas, cequíes, florines, trisceles o sextercios.

Finalmente, hay monedas de oro a las que por lo general se las llama escudos o "piezas grandes"; algunas ciudades acuñan cequís y florines de oro, mientras que otras emplean las Monedas Antiguas o incluso los Medallones Draconianos. De nuevo, una moneda de oro equivale aproximadamente a 10 de las de plata.

Otros de los bienes de comercio usados en todo el Reino son…menos convencionales: favores, deudas, préstamos, bendiciones y muchos más (regulados y explicados en el Libro de Ambientación).

Movimientos y Porrazos

Introducción a las reglas de Trifulca

Con sus ropas gastadas y arrugadas, y una cara recién partida, no podía esperar a gastarse algo del considerable botín que él y sus hombres se acababan de ganar, tras saquear el santuario embrujado de la cima de Colle Ramino. Vaciar un par de jarras, probar las especialidades de mar de la afamada taberna con vistas a la laguna, y por fin tener un sueño tranquilo en una cama de verdad. Tales eran los pensamientos del Caballero Vagabundo de la Banda de la Bocanada Corta, el primero en cruzar las destartaladas puertas de la Posada La Langosta. Por desgracia, incluso antes de que el seductor aroma del pescado a la parrilla llegara a sus ansiosas narices, un taburete de madera de abeto (al que le faltaba una pata) cruzó volando la habitación. Le golpeó bien fuerte. Aún no se había puesto en pie cuando sus Granujas le pasaron por encima, babeando, dando bofetones y puñetazos, gritando y chillando, blandiendo jarras a modo de espadas y levantando las bandejas a modo de escudos. Sin pensarlo dos veces, el Caballero saltó sobre una mesa desvencijada, musitó una plegaria con los dientes apretados y se lanzó a la vorágine… Con miradas perplejas, los que estaban debajo suya se dieron cuenta demasiado tarde de que no llegarían a ver el final de esa trifulca.

Brancalonia cuenta con mecánicas específicas para la gestión y resolución de las peleas no letales, a las que llamamos Trifulcas.

Dichas Trifulcas están cuidadosamente pensadas para que sirvan de intervalos turbulentos y entretenidos. Se pueden utilizar para dar comienzo a una aventura, para animar momentos más lentos, para dar vida a un Trabajo aportando retos inusuales, o simplemente como una alternativa divertida para calmar el estresante ritmo de luchas mortales que pueden poner a prueba a la Banda.

El *Libro de Ambientación de Brancalonia* incluye la descripción en profundidad de las mecánicas básicas de la Trifulca, e incluye otros muchos Movimientos, además de reglas adicionales para gestionar la recuperación, cicatrices, etc.

A la Trifulca, con honor

La cultura, las reglas del honor entre canallas y pillos, e incluso la legislación vigente en varios dominios del Reino han establecido unas escrupulosas prácticas para las Trifulcas de Taberna.

"Que ni por cobre ni por ansia, golpeen las hojas con rabia"

Una Trifulca es una pelea no letal, y debe seguir así. Si se derrama sangre o se provoca una muerte en la calle o en una taberna, la pelea sangrienta empeoraría de inmediato desde ser una "ruptura de la paz" (por la que en realidad no se preocupa nadie) para pasar a ser etiquetada como asesinato o intento de asesinato, y las Recompensas por las cabezas de los Granujas a los que se considere responsables se elevarían de una forma dramática. Una Trifulca es una Trifulca, y jamás debe haber ningún asesinato. Por tal razón, los participantes jamás deben emplear sus armas o, de forma más general, golpear para matar.

"Tal como enseñan los viejos modales, el perdedor paga los daños de los cutres locales"

Tal como también establece la ley, las reglas de Trifulcas definen la convención según la cual al final de una Trifulca, cualquiera al que se encuentre inconsciente dentro de la taberna (o de un local similar) o a menos de diez pasos de la misma, puede ser despojado de sus posesiones por parte del patrón, a guisa de compensación por los daños provocados durante la Trifulca.

Participar en la trifulca

Al ser por definición disputas no letales, las Trifulcas brancalonianas se regulan mediante unas reglas sencillas que remplazan al ciclo típico de un combate.

Una Trifulca funciona básicamente igual que un combate, pero introduce unas diferencias significativas en lo que se refiere a las acciones que puedes realizar en cada turno, y en cuantos Puntos de Golpe, Daño y Movimiento se calculan

> ***Nota:*** *durante una Trifulca, no puedes usar privilegios de clase tales como conjuros de clase, ataques adicionales, etc., pero se te permite aprovechar los rasgos pasivos como Defensa sin armadura, Sentir el Peligro, etc*

Movimiento. En su turno durante una Trifulca, los camorristas pueden moverse una distancia no especificada: esto les permite moverse tanto o tan poco como quieran dentro del entorno de la Trifulca. Si el movimiento de tu camorrista es 0, él o ella no se podrá mover.

Daño. Los Apaleamientos, Movimientos y Accesorios infligen Porrazos y, en algunos casos, Condiciones (ver Niveles de Porrazos y Condiciones, más abajo). Las Condiciones provocadas o sufridas durante una Trifulca duran hasta el comienzo del siguiente turno del personaje. En caso de golpe crítico, la cantidad de Porrazos infligidos se dobla.

Poderes raciales

Cada raza brancaloniana tiene un Poder racial específico para las Trifulcas:

Morgante: durante una Trifulca, un morgant puede emplear una acción adicional para recoger y utilizar un accesorio épico, en lugar de tener que emplear una acción.
Humano: un humano tiene un espacio de Movimiento adicional.
Bendecido: en nivel 1 al seleccionar Movimientos, los dotados pueden elegir un Movimiento de la lista de Movimientos Mágicos.
Marioneta: durante una Trifulca, una marioneta puede utilizar una de sus extremidades como si fuera un Accesorio: no se romperá al usarla.
Silvano: un silvano es inmune a los efectos sufridos en los dos primeros niveles de Porrazo.

Niveles de porrazos y estados

Durante una Trifulca, el Daño de Golpetazos, Movimientos y Accesorios inflige 1 o más Porrazos. Los Porrazos se clasifican en 6 niveles (ver la tabla de la siguiente página).

Si una criatura que ya ha recibo Porrazos sufre otro Porrazo, su nivel actual de Porrazo se incrementa en la cantidad especificada en la descripción del efecto.

Condiciones. Algunos Movimientos e impactos con Accesorios Épicos infligen condiciones adicionales. Las condiciones impuestas por los Movimientos y Accesorios siguen las reglas normales de las Condiciones. Todos los efectos duran hasta el final del siguiente turno.

Golpetazos

Los Golpetazos equivalen a los ataques normales de cada personaje (o PJ) puede realizar durante una Trifulca.

Cada personaje jugador es competente en Golpetazos (tirada de ataque: bonificador de Fuerza + bonificador de proficiencia).

Cada vez que un Golpetazo impacta, inflige un Porrazo.

Movimientos

Los Movimientos pueden tener varios efectos, algunos de los cuales proporcionan una tirada de ataque basada en una Capacidad específica (indicada entre corchetes). Cada personaje es competente en todos los Movimientos que conoce. Un personaje solo puede usar un número limitado de Movimientos antes de descansar (Descanso corto).

Las hojas de los personajes pregenerados contienen los Movimientos y Espacios de Movimiento que les han sido asignados.

Una vez por día, cuando finalizas un Descanso Corto, recuperas todos los Espacios de Movimiento gastados durante las Trifulcas y se eliminan todos los Porrazos sufridos.

Accesorios de escena

También puedes infligir Golpetazos si utilizas cualquier cosa a la que puedas echar mano en el entorno en el que tenga lugar la Trifulca. Todos los objetos que se pueden blandir durante la Trifulca se denominan accesorios de escenario (o Accesorios) y se dividen entre accesorios comunes y accesorios épicos.

Accesorios comunes

(Botellas, ollas, cubiertos, platos, candelabros, antorchas, jarras, taburetes, atizadores…)

Para recoger un accesorio común hace falta emplear una acción adicional (cada personaje puede utilizar una acción adicional durante la Trifulca).

Puedes utilizar un accesorio común para atacar, como si fuera una acción adicional, o para improvisar tu

defensa (CA +2) si usas una reacción.

Después de usarlo, un accesorio común queda destruido o inutilizado.

Accesorios épicos

(Mesas, barriles, armaduras decorativas, cofres, baúles, candelabros grandes, personajes…)

Para recoger un accesorio épico hace falta emplear una acción.

Puedes utilizar un accesorio épico para atacar, como si fuera una acción, o para improvisar tu defensa (CA +5) si usas una reacción.

Después de usarlo, un accesorio épico queda destruido o inutilizado.

Cuando se utiliza en accesorio épico, puedes elegir infligir uno de los efectos siguientes:

- 2 Porrazos
- 1 Porrazo y el objetivo queda aturdido
- 1 Porrazo a dos objetivos diferentes
- El objetivo queda paralizado

Peligros azarosos

Los peligros azarosos son efectos adicionales que el Condottiero puede decidir incluir durante el transcurso de la Trifulca. Todos los camorristas (PJ y PNJ) deben superar una tirada de salvación contra el peligro azaroso en curso o sufrir las consecuencias indicadas en la descripción del mismo.

Los siguientes son algunos ejemplos de peligros azarosos que se pueden utilizar durante la Trifulca del Trabajo incluida en esta Guía de Inicio:

- Lluvia de taburetes: cada camorrista debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 11), o quedar aturdido.
- La casa de los puñetazos voladores: cada camorrista debe superar una tirada de salvación de Fuerza (CD 12), o sufrir un Porrazo.
- Río de cerveza: cada camorrista debe superar una tirada de salvación de Destreza (CD 13) o quedar derribado

Oponentes

Palurdos borrachos en busca de problemas, despiadadas bandas de pendencieros, bandidos que esperan al tonto adecuado para endurecerse los nudillos con él, guardias achispados de permiso que andan buscando una pelea a puñetazos… Las Tabernas del Reino siempre están repletas de los peores matones y camorristas, y aunque algunos de ellos caerán como moscas ante la tormenta de guantazos de los Granujas, otros aguantarán lo suyo y les harán pasar un mal rato.

Dentro de una Trifulca, los oponentes se dividen en dos categorías, los Pesos Pesados y la Turba.

El Peso Pesado es un único individuo poderoso, que suele estar al frente de un buen puñado de camorristas.

Por otro lado, la Turba es un grupo de individuos que actúan por separado pero que comparten los mismos niveles de Porrazo (las Condiciones se aplican de forma individual).

Tabla de Trifulca

Magullado	-1 CA
Golpeado	-1 CA
Herido	-1 CA
Perjudicado	-1 CA
Machacado	-1 CA
Inconsciente	Luces fuera

Golpear el barril y las Paparruchas

Introducción a los juegos de los antros

De norte a sur, todo el Reino está sembrado (y en su mayor parte plagado) de tabernas, posadas, hospedajes, vinaterías y tugurios de diversa (y la mayoría de dudosa) valía. En términos de juego, se les denomina en conjunto Antros, lo que es indicativo de su nivel de refinamiento...

Entre trabajo y trabajo con la Banda, las mejores cosas para recuperar el cuerpo y alma de un Granuja son un cuenco de gachas y un poco de vino, el zumbido de los pregoneros y cantantes, una siesta junto a una chimenea caliente y algo de compañía para la noche.

Sin embargo, lo que realmente define a una Guarida de Hermanos de Recompensa que se precie son sus juegos y pasatiempos: su repertorio de competiciones, grandes y pequeñas, que hagan ganar algo de dinero, acaben con el aburrimiento y permitan una risa o dos a costa de los idiotas y los borrachos.

Dos de los juegos más populares son el juego de naipes del Minchiate, también llamado Paparruchas, y Golpear el Barril, que, con un poco de suerte, ¡puede ayudar a que un Granuja honesto llene su bolsa de monedas tintineantes!

En el Manual Básico de Brancalonia vas a encontrar la descripción de muchos otros juegos.

Paparruchas

(juego de naipes - apuestas)

La baraja de Paparruchas (también conocido como Minchiate) nació en Torrigiana, el hogar de algunos de los jugadores de cartas más experimentados y prestigiosos de todo el Reino. Las Paparruchas son, de hecho, una baraja de naipes que se usa en varios juegos, aunque debe su popularidad al que les da su nombre..

La receta para la perfecta experiencia de apuestas brancaloniana necesita una cierta cantidad de ingredientes: suerte, una mano rápida, intuición, perspicacia, vista de lince, pero además… ¡algo de maña para hacer trampas!

De hecho, en las Paparruchas (que están diseñadas para la chusma de la ralea más sórdida) el hacer trampas es una parte esencial y regulada del juego, siempre que el tramposo sea lo bastante listo para que no lo descubran: si lo pillan, el apostador debe poner en el "platillo" (el palto de las apuestas de la mesa) una cantidad adicional o abandonar la mesa.

Cómo jugar

Para jugar una partida rápida de Paparruchas durante una sesión de Brancalonia, el Condottiero y los jugadores pueden seguir las reglas que tienes abajo, para simular aproximadamente una hora de juego en la mesa del antro.

Cada personaje que participe coloca sobre la mesa la misma apuesta que se haya acordado conjuntamente, y entonces empieza el juego.

1. Cada personaje participante elige 2 habilidades que representan su acercamiento al juego, con las que puede realizar una prueba de habilidad. Al final tienes algunos ejemplos
2. Pruebas de habilidad: en la mesa de Paparruchas, todas las pruebas de habilidad tienen una CD igual a 10, +1 por cada jugador (incluyendo al que hace la prueba).
3. Cada prueba de habilidad que tenga éxito supone un incremento en la Tirada de Victoria de cada jugador, de la manera siguiente:
   0 éxitos = 1d6
   1 éxito = 1d8
   2 éxitos = 1d10
4. La Tirada de Victoria equilibra la habilidad en la mesa que tiene el Granuja y la voluntad de los Santos.
5. El jugador que obtenga el resultado más alto en su Tirada de Victoria gana la partida y se lleva el dinero.
6. En caso de empate, los ganadores se dividen el platillo…con más frecuencia de lo normal, ¡empieza una Trifulca!!

Golpear el Barril

Este antiguo deporte de taberna nació a modo de reinterpretación alegórica del bien conocido dicho popular de "no puedes tener tu barril lleno hasta el borde y a tu mujer también borracha", y hace que los participantes se desafíen unos a otros en una prueba que combina la resistencia (al alcohol), el talento (con las armas) y un poquito de buena suerte (siempre que tal sea la voluntad de los Santos).

Toda taberna, ya sea respetable o no, tiene una esquina para Golpear el Barril.

El barril (que aunque se le llama "barril" es a veces una olla, un ataúd u otro contenedor) suele ser de construcción robusta e incluso estar reforzado, y cuelga de unas cuerdas rechinantes o a veces de unas cadenas. El barril contiene el botín, que consiste en la suma total de las apuestas recaudadas entre todos los participantes.

Antes de empezar, el Condottiero determina tanto la CA del barril como sus puntos de golpe, además de cualesquiera rasgos o peculiaridades especiales.

Cómo jugar

7. Los participantes colocan sus apuestas en el interior del barril (la misma cantidad acordada para todo el mundo), luego se iza el barril y comienza el juego.
8. Los participantes apuestan sobre cuantos tiros (ataques a distancia con armas ligeras) harán falta para derribar el barril; estos serán el equivalente al número de cervezas que tendrán que consumir antes de lanzar.
9. Cada jugador debe superar una tirada de salvación de Constitución (CD 10 + 1 por cada jarra consumida), o estará borracho y sufrirá desventaja en todas las tiradas de ataque contra el barril.
10. Comenzando por el jugador que apostó y bebió más, y siguiendo hasta llegar al que apostó y bebió menos, cada jugador lanza un solo ataque contra el barril. El juego continúa mientras queden disponibles jugadores con ataques o hasta que el barril se rompa.
11. Cuando el barril se rompe, o cuando a los participantes ya no les queden más ataques, el juego termina. El personaje que dio el golpe de gracia es ganador y se lleva el bote. Si el barril sigue intacto al final del juego, el posadero se queda el premio y las cervezas que se hayan bebido los participantes correrán a cuenta de la casa.

Cada taberna tiene su versión de Golpear el barril, con diferentes armas para ser arrojadas, tipos de barriles de diversa resistencia y disfraces (a veces los Antros ofrecen atuendos especiales para que se los pongan los participantes).

El tesoro del Bigat

Un Trabajo introductorio para una Banda de 3 a 6 Granujas experimentados.

Escrito por Davide Mana

Suplementos, pruebas y revisiones por Mauro Longo, Andrea Macchi y Max Castellani

La inspiración para esta aventura se extrajo en parte de la novela de Giuseppe Pederiali del mismo nombre, un pilar de la fantasía italiana.

Hacia el este del Fossa, corriente arriba desde Borgoratto, el Viejo Cucharón fluye entre colinas salvajes, drenando un valle estrecho al que los paletos dicen "del Bigat". Es aquí donde acecha una de tales criaturas, de la que se cuenta que tiene una guarida de oro y que ansía la carne humana. Muchos van en busca del valle, pocos los encuentran, nadie regresa.

(Braccio da Montone, "Brancalonia Corbellatica, Liber V")

Introducción para los Granujas

Cuenta la leyenda que el temido Bigat ("el gusano gigante") que mora junto al río Fossa ha acumulado un vasto tesoro a lo largo de los siglos.

Lo más probable es que sea el cuento popular de costumbre sobre monstruos ocultos y tesoros perdidos que se puede escuchar por todo el Reino. Aun así, puesto que habéis estado vagueando por la Guarida desde hace semanas sin nada que hacer, y comiendo de balde sin hacer ni el intento de un trabajo honrado, vuestro jefe de banda, Roughger de Puñetaconejo, os ha pegado una patada en el culo y os ha ordenado que vayáis a averiguar si tal rumor es cierto, tan solo para librarse de vosotros.

Antes de llegar a las manos, habéis decidido aceptar esta magnífica misión. Entre bromas y gamberradas, os dirigís hacia la zona indicada para buscar a un tal Biondello de

Pera, un villano del que se dice que tiene un mapa de este tesoro, extremadamente valioso y que se perdió largo tiempo atrás.

El viaje desde vuestra Guarida ocupa varios días despreocupados, un par de los cuales os los pasáis viajando en círculos, pero al final os hayáis caminando junto al plácido río Fossa, entre la maldita Penumbria y la Llanura Pagana, en busca del magnífico y acogedor recinto en el que se supone que pasa el rato este tal Biondello: ¡La Posada de la Moneda Horadada!

Trasfondo para el Condottiero

Biondello de Pera es un tarugo, un criminal de poca monta de origen vortigano, cuyo único orgullo es que sabe leer (pero mal y moviendo los labios).

En estos días, se gana la vida vendiendo unas hojas amarillentas y cubiertas de densa escritura que describen la leyenda del Bigat del Fossa y su fabuloso tesoro. No son más que un puñado de páginas, que copió (con algunos errores garrafales) de un libro demasiado voluminoso para afanarlo, y que Biondello encontró en la biblioteca de una acaudalada familia vortigana para la que trabajo brevemente como rascabotas.

Al ser un joven ambicioso y astuto, Biondello procedió a escribir varias copias del texto en cuestión, que a continuación vendió a varios aventureros, todos ellos ansiosos de echar mano al fabuloso Tesoro del Bigat. El rumor también le llegó a Roughger de Puñetaconejo, cabeza de la banda en la que participan nuestros personajes, que es por lo que ha enviado a algunos de sus mejores Granujas para completar el Trabajo. Puede que de una vez demuestren ser de utilidad…

Pero Biondello se pasó de la raya, por así decirlo, y le vendió una de las copias a Cabezatortuga de Toadi, también conocido como el Sabandija: un bandido que tiene ínfulas de comandante y que dirige un manojo de brutos.

La Cuadrilla del Sabandija, un triste remedo de una compañía de fortuna, compensa con violencia cruda su falta de disciplina y entrenamiento militar. Los hombres del Sabandija sirven como guardaespaldas a los mercaderes a los que aún no han robado, y acompañan a los cobradores de deudas en sus rondas. Por lo general, sino fuera por el hecho de que Cabezatortuga tiene algo de orgullo y sueños de gloria, sus hombres estarían contentos de ensuciarse las manos a cambio de nada.

Al haber descubierto que Biondello le vendió el mapa a otros, el Sabandija está profundamente decepcionado, y está a punto de reaccionar a su manera habitual justo cuando los Granujas llegan a la Posada.

Tras salvar a Biondello (o al menos a su mochila con el mapa), la Banda remonta el riachuelo del Viejo Cucharón para desafiar al monstruo y cosechar la riqueza, la suerte y la gloria, o al menos para salvar sus pellejos y encontrarse de camino con mercenarios, bandoleros, guardias y la Bruja del Tocón.

Y después, la lucha final con el Bigat.

Escena 1 – Bajo el cartel de la Moneda Horadada: los Granujas llegan al antro y encuentran a Biondello, justo antes de verse envueltos en la más salvaje de las luchas contra la Cuadrilla del Sabandija.

Escena 2 – El secreto del Bigat: los Granujas descubren o recuperan el secreto del Bigat y se encaminan hacia el valle del Viejo Cucharón.

Escena 3 – Por el río Fossa: la siguiente etapa de su viaje discurre a lo largo de la orilla meridional del Fossa y ofrece la oportunidad para reunir rumores, conocer a gente interesante y comprar equipamiento.

Escena 4 – El regreso del Sabandija: la Banda vuelve a toparse con la Cuadrilla de la Sabandija y debe triunfar a la hora de sabotear su avance y quitársela de encima conforme continúa hacia el Viejo Cucharón.

Escena 5 – Hacia arriba y más allá del Río: es el momento de cruzar el río Fossa hacia la orilla norte.

Escena 6 – La Casa de la Abuelita: los Granujas deben cruzar la tierra de la temible Bruja del Tocón, una criatura inhumana y demoniaca que cuenta con poderes sobrenaturales. Pero con un poquito de suerte y astucia, a la Bruja se le puede dar un rodeo…

Escena 7 – Bigattus dormiens nunquam titillandus: la Banda y la Cuadrilla de la Sabandija llegan a la cueva del Bigat casi al mismo tiempo, lo que despierta a la bestia durmiente. Y eso es malo.

Escena 8 – El éxtasis del oro: si alguno de tus Granujas sobrevive a la escena anterior (nunca se sabe), es el momento de echar mano al tesoro del Bigat. Um, vale… ¿pero cómo transportarán toneladas de piedras preciosas corriente abajo sin que les roben?

Nota

Este Trabajo ocupa varios días de encuentros, exploraciones y viajes. Si quieres mantener el tiempo de la sesión por debajo de las dos horas, puedes saltarte directamente las Escenas 3 a 6.

Este escenario es también un campo de pruebas excelente para las siguientes opciones y reglas (ver páginas 14 – 19):

- Equipamiento de mala calidad
- Movimientos y Porrazos
- Juegos de Antros
- Realismo Descarnado

También se hace referencia a las Recompensas, las Divisas del Reino y los Recuerdos, cuyos detalles los puedes encontrar en el Libro de Ambientación.

Si no quieres utilizar los personajes pregenerados de Brancalonia, y prefieres esperar de las reglas para creación de Granujas que vas a encontrar en la Ambientación de Campaña, puedes importar o crear personajes más "tradicionales" si utilizas las reglas oficiales que están disponibles. La aventura está diseñada para Granujas de nivel 3, con un acceso limitado a los recursos arcanos y divinos.

Las clases más adecuadas son Pícaros, Luchadores, Bárbaros, Guardabosques, Paladines, Brujos y Monjes. Las razas más indicadas son humanos, halflings, semielfos y enanos. En todos los casos, recuerda que os estáis moviendo en un contexto de baja fantasía, en el que las razas, poderes y efectos sobrenaturales deberían ser modificados en términos estéticos, para darles un aspecto más bien "extraordinario" que "mágico", incluso aunque no se modifiquen las mecánicas. Cualquier cosa que resulte estar demasiado al límite para poder redefinirla de esta forma, entonces supondremos que procede de la Eztravaganza, el poder de las hadas que hace posible casi cualquier cosa. Estos personajes feéricos con poderes increíbles viajan de incógnito para no despertar el temor, la suspicacia o la desconfianza en la gente del común.

Escena 1 - Bajo el cartel de la moneda horada

La posada de la Moneda Horadada es un antro, el tipo de local más popular y extendido por todas las ciudades y carreteras polvorientas del Reino. Es una sala común que apesta a vino rancio, apenas caldeada por un fuego cuya ineficiente chimenea llena la habitación de humo. Esta madriguera cuenta con un mostrador chamuscado y astillado en mil lugares, y manchado por todos lados con toda suerte de fluidos; con un sótano infestado de ratas; con una cocina hacia la parte de atrás; y, más allá, con un patio pequeño donde los proveedores entregan sus barriles y que tiene una letrina solitaria. La sala común aloja una docena de mesas, todas cojas, manchadas de vino, aceite y cucarachas aplastadas, marcadas con quemaduras y obscenidades grabadas con cuchillos. Los bancos y taburetes son lo bastante incómodos para dejaros el culo plano.

Si observáis el lugar, se descubrirán con facilidad las siguientes cosas:

- Parroquianos sentados, encorvados sobre sus vasos, vertiendo vino de las jarras de terracota y ocupándose de sus propios asuntos. Algunos juegan a las Paparruchas, gritando y riendo con fuerza. Ya se ha prendido la chispa de una disputa y la pelea está a punto de estallar. Uno de ellos responde a la descripción de Biondello: un hombre delgado de unos veinte años, con ropa andrajosa y cabello rubio. Si se interesan por ello, hay sitio en la mesa para uno o dos Granujas.
- Un grupo de hombres de aspecto peligroso y vestimenta mugrienta y gastada, con armas y armaduras desparejadas. Hasta en un lugar como este, resultan ser un grupo mugriento y vulgar, con sus harapos incontables veces remendados y más óxido que metal. Ocupan una mesa de la esquina cercana a la puerta delantera, juegan a Golpear el Barril, beben, charlan, y parecen estar esperando a alguien. Una prueba de Inteligencia (Historia) CD 13 con éxito os permitirá reconocerlos como la Cuadrilla del Sabandija, un puñado de matones baratos (pero el propio Sabandija no anda por aquí).
- Detrás del mostrador, Hugh el Ahorcado sirve bebidas, mantiene el orden de forma estricta y utiliza un mazo de cobre si hace falta. Hug, un bruto fornido con la cabeza afeitada y una panza que le cuelga, le debe tan encantador apodo a una desgracia de su juventud, cuando lo colgaron por robar gallinas y la cuerda se rompió, incapaz de aguantar su peso. Hugh salió del asunto con una cojera y con una apreciable cicatriz en su cuello.
- Zina y Melia sirven las mesas, y el que sean hermanas, madre e hija, primas o parientes, o bien que no tengan ninguna relación, es objeto entre los parroquianos de fuertes discusiones alimentadas por el alcohol. A lo largo de los años, las dos mujeres (algo ajadas) han depurado una técnica que les permite mantener a distancia a los borrachos y otros enamoradizos.
- Vanni se encarga de la cocina y es la clase de fenómeno sobre la que cantan los juglares: un cocinero flaco. Es tan flaco como un espectro (tanto que el Ahorcado suele prohibirle dejarse ver por los clientes, no sea que de una mala impresión sobre la calidad de su cocina)
- En la gran chimenea de la sala común, gira lentamente un gran cerdo pinchado en un espetón, mientras un tipo de aspecto gruñón y aburrido le da vueltas.

Si los Granjujas van directamente a Biondello, los echará y pedirá poder terminar la partida. Bajo la mesa, las dagas y cuchillos saldran de sus fundas al primer gesto molesto

Burlarse de la Banda del Sabandija antes de que Cabezatortuga haga su aparición puede provocar fácilmente una pelea.

Juegos de Antros

Cualquier Granuja que quiera participar en una partida de Paparruchas o en una competición de Golpear el Barril debe seguir las indicaciones de las páginas XX-XX.

Aquí tienes las reglas especiales para jugar a Golpear el Barril en la Posada de la Moneda Horadada:

(Barril. PG totales: 23. CA 12)

Descripción

En la Posada de la Moneda Horadada, el disfraz utilizado para Golpear el Barril es bastante tradicional: boina, pañuelo y delantal de recolector de arroz; el barril es resistente y está reforzado con bandas de hierro.

Armas disponibles: azada arrojadiza (pico), o cuchillo asqueroso (daga).

Si los Granujas se sientan y empiezan a trasegar su primera ronda de vino, la pelea les alcanza sin demora.

De hecho, tras unos minutos la puerta se abre y entra Cabezatortuga. Después de intercambiar chanzas con sus hombres, agarra a Biondello, lo abofetea en la cara y lo estrella contra la mesa de los Granujas, con la nariz rota y sangrando con profusión. El pobre tipo gime, mientras trozos de cristal de vuestras copas de vino salen volando hacia todas partes.

El murmullo de fondo de la taberna se apaga de inmediato. El hombrecito trata de incorporarse, con su mirada vidriosa, cuando una sombra se interpone entre los Granujas y la luz.

Dos manazas grandes como jamones agarran a Biondello por el cuello de la camina y lo levantan. Un hombre descomunal con brazos como sacos de melones agita con furia al hombrecito, mientras brama con desprecio y vuelve a aplastarlo contra la mesa tan fuerte que sus patas ceden y se desarma por completo.

Los Granujas saltan hacia atrás para salvar sus tobillos.

Cabezatortuga de Toadi está aquí.

Tras él, la media docena de tipos de su banda de feos se acercan.

En el suelo, entre los restos de la mesa, el hombrecito trata en vano de levantarse agarrándose a la pierna de un Granuja.

Cabezatortuga se agacha y levanta a Biondello del suelo.

Los hombres que hay detrás del bruto empiezan a empujar a otros parroquianos para hacerse sitio. Algunos devuelven los empujones. Una de las camareras grita, resuena una bofetada. Alguien se ríe.

¡Y mientras un taburete hiende el aire cargado de humo de la taberna y golpea la cabeza de un desprevenido jugador de Paparruchas, un rugido alcohólico anuncia el estallido de un tumulto violento en la Moneda Horadada!

¡Golpes duros!

¡Es el momento de una Trifulca divertida! Utiliza las reglas especiales de la página XX y ten en cuenta las siguientes ideas:

- Los hombres de la Cuadrilla del Sabandija no son capaces de aguantarse para empezar a pegar puñetazos porque sí, y atacan sin provocación incluso a los aventureros, arrojándose contra ellos en un ataque totalmente por sorpresa (o al menos con Ventaja). Están situados sobre todo entre los aventureros y la puerta delantera, lo que hace complicado poder largarse.
- El resto de parroquianos intentarán aprovecharse todo lo que puedan de esta diversión, atacando a cualquiera que se ponga a su alcance. Lee Peligros Azarosos: la Taberna de los Puños Voladores.

Oponentes en la posada de la Moneda Horadada

BANDA DEL SABANDIJA

Turba de (número de PJ +1) Bandidos del Sabandija.

CA 12

Movimiento de la cuerda. +3 (DES). Como acción, realiza una tirada de ataque (Destreza) que inflige un Porrazo y provoca la condición Derribado en un único objetivo.

Movimiento del matón. +2 (FUE). Cuando es golpeada con éxito por un ataque, la Turba puede como reacción realizar una tirada de ataque (FUE) que inflige la condición de Aturdido en el oponente.
Movimiento especial "¡Sujetadlo ahí!". El objetivo queda Agarrado.

Cabezatortuga de Toadi (El Sabandija)

Peso Pesado (Caballero)

CA 18

Movimiento de la cuerda. +4 (DES). Como acción, realiza una tirada de ataque (Destreca) que inflige un Porrazo y provoca la condición Derribado en un único objetivo.
Movimiento especial "¡Una corona para sus cabezas!". Una ver por Trifulca, el Sabandija puede invocar la ayuda de los espectadores de la posada, prometiendo una recompensa para cualquiera que lo ayude. El Movimiento especial activa el peligro azaroso "La casa de los puñetazos voladores", pero solo tiene como objetivo a los PJ.
Movimiento de derribo. +4 (CON). Como acción, realiza una tirada de ataque (CON) que inflige 1 Porrazo y provoca la condición paralizado a un único objetivo. El Sabandija recibe 1 Porrazo y sufre la condición derribado.

Primer asalto: el Sabandija, con su voz atronadora, acusa a Biondello de ser un tramposo, un liante y un gran mentiroso (todo lo cual es cierto), y ruge una y otra vez "¡Montón de estiércol! ¡Levántate, escoria! ¿Cuántos de esos has vendido hasta ahora?". A menos que sea distraído por la intervención de los aventureros (que podrían ocuparse de la defensa del chico, por ejemplo), sus acciones de los siguientes asaltos se centrarán totalmente en su presa.

Segundo asalto: las camareras intentan quitarse de en medio, pero si las arrinconan puede que piedan ayuda al Granuja más carismático de la Banda.

Al mismo tiempo, del abrigo desgarrado de Biondello se caerá sin ser visto un sobre de papeles amarillentos.

Con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14, el jugador puede ver cómo el sobre cae al suelo y lo mandan de una patada bajo una mesa. Para alcanzarlo sin ser visto hace falta un prueba de Destreza (Sigilo) CD 11.

Tercer asalto: Hugo el Ahorcado se sube al mostrador blandiendo un mazo de cobre y empieza a repartir indiscriminadamente a diestro y siniestro, mientras grita blasfemias. Ver peligros Azarosos: lluvia de taburetes.

Escena 2 – El secreto del Bigat

Si los Granujas se las apañan para salvar a Biondello de las garras de la Banda del Sabandija (o al menos salvan una copia de sus papeles), las cosas pueden continuar.

El sobre de Biondello (el que se vio en la taberna, o en una de las muchas copias que vende el sinvergüenza) contiene cinco páginas copiadas de un libro, supuestamente el quinto volumen del clásico "Brancalonia Corbellatica, reunido hace más o menos un siglo por Braccio da Caprone.

Con una prueba exitosa de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Historia) CD 15, el jugador pueden identificar correctamente el volume y comprender su fiabilidad (media: Braccio fue un capitán instruido y un amante de las letras, pero rellenaba sus crónicos con mentiras colosales).

Suponiendo que los Granujas sepan leer, o que encuentren a alguien que lo haga por ellos, descubrirán la siguiente información en las cinco páginas:

1. El Bigat y su naturaleza

Con extensas citas a los clásicos, Braccio da Caprone describe al Bigat como un "extraño lagarto" que vive junto a los ríos y tiene predilección por las zonas pantanosas. Criatura solitaria, solo se empareja cada quinientos años y no lo disfruta. Reúne tesoros, habitualmente del orden de varios cientos de monedas de plata.

2. El Bigat y su naturaleza (Cont.)

El Bigat no teme ni al fuego ni al agua, pero sí al hierro y la magia. Está sujeto a largos períodos de hibernación, pero cuando está activo anhela comer carne fresca una vez al mes, y le gusta particularmente la carne humana.

A falta de hombres, se contenta con animales.

3. El Bigat del Fossa

Braccio da Caprone relata la historia de los frecuentes avistamientos de la criatura a lo largo del río Fossa, donde la bestia solía atacar a los pescadores. El último avistamiento junto al río data de hace más de doscientos años..

4. El Valle del Gusano

Puede que los avistamientos a lo largo del Fossa hayan cesado, pero mucha gente asegura que un Bigat se ha instalado en el curso del arroyo Viejo Cucharón, un afluente del Fossa. El valle, que una vez fue frondoso y al que los aldeanos llaman "Val del Bigat", es ahora una

espesura y nadie que pueda evitarlo se aventura allí.

5. Mapa del valle

Es un mapa del valle, con una descripción parcial.

Por desgracia, la página se rasgó de forma dispar y falta una parte del mapa, igual que una parte del texto que menciona una "Casa de la Abuelita" que no figura en lo que queda del mapa.

Si las cosas salen mal y los papeles se estropean, el Condottiero solo podrá proporcionar la información de algunas de las páginas.

Si las cosas salen aún peor de lo previsto, la salvación vendrá de la mano de un temeroso parroquiano de la taberna, Spiedino, que sabe leer, conoce el contenido de los papeles de memoria al haber visto docenas de copias en manos de Biondello y puede ayudar a los Granujas si le prometen permitir que se una a su Compañía.

De hecho, Spiedino anhela correr una pequeña aventura y no puede esperar a largarse de este estercolero de taberna. Además, oculta un secreto: Spiedino es en realidad una muchacha, pero en este viejo mundo malvado parece más seguro pretender ser un chico todo el tiempo que sea posible…

Escena 3 - Recorriendo el río Fossa

Tras haber conseguido de alguna forma las indicaciones del texto de Braccio da Caprone, los Granujas son libres para planear su viaje hacia el valle del Viejo Cucharón y a la misteriosa "Cada de la Abuelita".

Según el mapa, la ruta se desarrolla como sigue:

- Tres días a caballo, o cinco a pie, junto al Fossa en dirección hacia el oeste.
- Tres días a pie hacia el norte, siguiendo el curso del Viejo Cucharón.

La primera parte del viaje tiene lugar a lo largo de la orilla sur del río Fossa, sobre todo cruzando unas tierras salvajes y pantanosas, entre bosques de castaños y alarces.

Aunque el Fossa es peligroso, dada su proximidad con el Marea de Brumas de Penumbria y a las incursiones de los paganos, la ruta fluvial y la carretera que corre junto a ella se cuentan entre las rutas de comunicación más importantes de la región, y está vigilada hasta cierto punto por los guardias de las ciudades cercanas y por compañías mercenarias.

Esta parte del viaje es una buena oportunidad para que los Granujas se relacionen con unos cuentos personajes locales (pequeños mercaderes, pescadores molestos y barqueros gruñones) para poder adquirir suministros y equipamiento, y también para reunir rumores acerca del Bigat y del curso del Viejo Cucharón. rumors on the Bigat and the course of the Bucket.

Cualquier equipamiento que se pueda conseguir durante el viaje será de mala calidad (ver página XX).

No hay guardias por aquí, solo mendigos, viajeros, trovadores, escoria y campesinos, todos ellos dispuestos a defenderse y a impartir una justicia sumaria si hiciera falta.

Reunir rumores

Si los Granujas reparten cuartos a diestro y siniestro, o si convencen a alguien para que hable con una prueba exitosa de Carisma (Persuasión o Intimidar) CD 11, aquí tienes lo que podrían descubrir (tira 1d12):

d12	Rumor
1	El Viejo Cucharón desemboca en el Fossa a unas cuarenta millas corriente arriba de la Moneda Horadada (aproximadamente cierto).
2	El curso del Viejo Cucharón ha estado deshabitado desde hace décadas (más o menos cierto, si excluimos a la Abuelita).
3	Es espíritu del Viejo Cucharón es un elfo amable y anciano que ayuda a cualquiera que lo trate con cortesía (¡Ummm!).
4	Un grupo de paganos liderado por un enano feroz ha cruzado desde el norte y ahora merodea por la región (verdad).
5	Hay una agradable aldea de leñadores llamada Fairwillow en parte superior del valle del Viejo Cucharón (tan falso como un florín falsificado).
6	El Viejo Cucharón recibe su nombre de un cucharón de oro que yace en su lecho: le traerá infinitas riquezas a quien lo recupere de sus aguas (tan cierto como cualquier otra leyenda).
7	La Bruja Muñones vive en el curso del Viejo Cucharón (cierto).
8	La "Abuelita" era una anciana de profesión leñadora, pero lleva muerta cien años o más (verdad, excepto porque se convirtió en la Bruja Muñones).
9	Hay una hermosa muchacha que vive en el valle y pasa el tiempo cogiendo flores (verdad, pero se trata de la Bruja por las mañanas).
10	Hay una hermosa dama que vive en el valle y ofrece hospitalidad a los viajeros y cazadores (verdad, pero es la Bruja por la tarde).
11	Hace poco, se ha visto a aventureros y granujas ("como vosotros") dirigirse al valle (cierto); la razón es desconocida.
12	Nadie ha vuelto jamás (verdad)

El Condottiero debería concederle a toda la Banda un rumor de gente ordinaria cada día, además de los rumores que puedan conseguir durante otros encuentros.

Encuentros por el camino

Una vez al día, tira 1d6 para ver si la Banda se encuentra con alguien especial a lo largo del camino. Si sale varias veces el mismo número, considera que ha sido un "1".

d6	Encuentros
1	Hambre y sed: la carreta que corre junto al Fossa está desierta y un tanto es un tanto inquietante. Pero mejor solos que en mala compañía. ¿Verdad?
2	Tres Guardias: van tras la pista del peligroso Brega el Enano, un jefe pagano al que se ha visto merodeando por la región junto con algunos secuaces. Los guaridas hacen un montón de preguntas, pero básicamente son inofensivos y en realidad no quieren meterse en líos. Si se les aborda adecuadamente, también ofrecen 1 Rumor.
3	Una procesión de víctimas de la sarna, que van de peregrinaje hacia el Santuario de las Buenas Mujeres de la Gracia para implorar ser sanados de su atroz enfermedad: tendréis que darles un buen rodeo, y por tanto perder medio día.
4	Melabella, una joven en apuros: su madre se ha torcido un tobillo mientras buscaba setas en los bosques, y la hija es demasiado débil para llevarla. Quien siga a la chica al interior del bosque para ayudarla será atacado por paganos armados con garrotes, secuaces de Brega el Enano. La chica tiene una daga y sabe usarla. Ofrecerá comida, una reverencia cortés, 1 dosis de setas balengo y 1 Rumor a cambio de la ayuda. Si Spiedino, Biondello o Aleramo viajan con el grupo, esta es una oportunidad para que abandonen la Banda e inicien un nuevo camino. O Melabella podría unirse a la Banda, ¿quién sabe?
5	Un caballero errante sin caballo: se trata de Aleramo de Roccaspra, un joven aristócrata de altas miras y poco dinero. Lo ha derribado su montura Bofalmacco. Si los aventureros lo ayudan a encontrar a su caballo saltarín, se ganarán una moneda de plata cada uno, 1 Rumor y su gratitud eterna, pero perderán medio día. Aleramo también podría unirse a la Banda como seguidor o aliado, pero solo si lo convencen de que su trabajo es honorable y puede traerle gloria. Si no lo ayudan, o si le roban, se habrán ganado un enemigo para el futuro..
6	Una Compañía de Saltimbanquis – un carro tirado por un viejo caballo dócil y con cinco pasajeros: •Farina, el anciano y pomposo líder. •Clara, la primera actriz, tan atractiva como desagradable. •Taricco el juglar, que no para de rasguear un laud. •Ursula, elegante y vanidosa. •Reinardo, que interpreta todos los papeles que los demás no quieren, y todos ellos los hace mal. Los Granujas pueden viajar con los artistas durante un día, lo que les ahorra suministros y consiguen 2 rumores gratis. A la puesta de sol, la compañía gira hacia una aldea de pescadores en la planean parar durante tres días, y nuestros héroes deben continuar solos.

Escena 4 – el regreso del Sabandija

Durante la cuarta noche de camino, nuestros aventureros pueden hacer parada en la Choza de Cuatro Vientos, un antro destartalado en el que, a cambio de un par de monedas de cobre o una hora de trabajo (cortando leña, vaciando escupideras, desplumando gallinas) consigues una ración de sopa de pan y un lugar para dormir en los establos.

Ya decidan hacer parada en la Choza o en el exterior, los Granujas están preparándose para retirarse por la noche cuando el bullicio de un grupo de hombres armados anuncia la llegada de la Cuadrilla del Sabandija, que se asientan en la sala común, piden vino y pollos asados (o montan un campamento cerca del refugio nocturno de los Granujas). Esta vez, la Cuadrilla está casi al completo: hay más de una docena de mercenarios (quince, en realidad, para aquellos que sepan contar).

Mientras dos de ellos se marchan para hacer uso de la letrina que hay detrás de los establos (o van a los árboles del bosque), discuten como se gastarán su parte del tesoro del Bigat.

Es evidente que el Sabandija también anda tras el tesoro. Por si aún había alguna duda, las acusaciones que hizo Cabezatortuga contra Biondello quedan ahora perfectamente aclaradas.

El Sabandija y sus hombres deben ser enlentecidos o detenidos: este Trabajo ya es bastante complicado sin que haya competencia por el premio final.

Vuestras principales opciones podrían ser:

- Enfrentarse en combate al Sabandija y sus hombres: se puede hacer, pero está perfectamente claro para los PJ que sería como agarrar a un tigre por la cola.
- Esperar a que el Sabandija y sus esbirros estén dormidos, y dejarlos fuera de acción: no es una mala idea por sí misma, pero los mercenarios no parecen dispuestos a irse a dormir, y cuando por fin lo hacen (mucho después de que salga la luna) dejan a algunos hombres de guardia. Extraño, ¿verdad? Parece que hay gente mala por las cercanías.
- Pegarle fuego a la Choza: es verdad que el servicio es malo, pero eso probablemente solo detendrá a los mercenarios hasta el amanecer.
- Escabullirse y viajar toda la noche para sacar toda la distancia posible a la competencia: bien, pero vamos a reconocerlo: no es demasiado divertido. Los aventureros ganarán medio día: una ventaja muy estrecha.
- Envenenar el vino o la sopa de la Cuadrilla para dejar a los mercenarios fuera de combate durante un par de días: es cierto que la cocina está aislada del resto de la Choza (o bien el cocinero está separado del resto de miembros de la Cuadrilla).

Si tus Granujas se deciden por esto último, uno de ellos que sepa manejarse bien por la naturaleza puede tratar de encontrar algo útil entre los matorrales, con una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15; de otra forma, puede sobornar a un boticario que esté de paso por cinco monedas de hierro. En ambos casos, obtiene (tira 1d6):

d6	Hallazgos
1-2	**Seta aturdidora** – un alucinógeno suave que promete darle a los mercenarios 12 horas de coloridas visiones y risas tontas, y dos días de un dolor de cabeza asesino.
3-4	**Hoja de aguja** – un potente laxante, capaz de incapacitar a un hombre adulto durante 36 horas con dolores insoportables y la tripa asolada por terremotos.
5-6	**Bayas Dormilonas** – un efecto narcótico que puede incapacitar a un adulto durante 24 horas.

Una vez que se haya conseguido el malvado ingrediente, uno de los personajes debe mezclarlo con la comida o el vino destinado a la Cuadrilla. Esto se puede hacer mediante las pruebas de habilidad adecuadas basadas en las elecciones de los jugadores.

¿Qué ocurre si los Granujas eliminan al Sabandija y a sus secuaces? En ese caso, la Banda se merece un respiro: después de todo, ha sido un trabajo duro…

En la parte final de la aventura, los Granujas se encontrarán con los restos de la Cuadrilla, liderados por el guiscard Saetta, la mano derecha del Sabandija.

Escena 5 - Por arriba y más allá del río

Después de los cinco primeros días de viaje, ha llegado el momento de cruzar el Fossa y remontar el Viejo Cucharón. El río Fossa, junto al que ha discurrido la primera parte del viaje, sigue siendo navegable en este punto. Se puede cruzar de dos formas: pagándole a un barquero, o robando un bote, lo que en la jerga de los contrabandistas locales se llama "ir por arriba y más allá".

Gambaro el barquero

El Viejo Gambaro se ha pasado la vida en el río (a menudo dentro del río) y se conoce cada recodo, corriente y leyenda. Vive en una choza a dos escupitajos del agua, sobre la que ha tendido una cadena que sirve de guía para la balsa con la que hace cruzar a los viajeros de una orilla a otra.

Podéis cruzar el Fossa en la balsa de Gambaro por una moneda de hierro por cabeza o (si no tenéis el dinero) podéis amenazar al barquero, o contarle una historia que nunca haya escuchado. Si la transacción tiene lugar en términos amistosos, Gambaro también contará o confirmará un rumor, pero el Condottiera deberá elegir uno que sea verdadero.

Si al pobre Gambaro se le trata mal, a la primera ocasión que tenga informará de la posición e intenciones del grupo a los Guardias locales o a la Banda del Sabandija.

Robar un bote

A lo largo del Fossa hay varias aldeas de pescadores: chozas sucias; niños, y a veces cerdos, chapoteando en el barro; y un fuerte olor a pescado pasado.

Para robar un bote de una de estas aldeas, y por tanto privar a una familia de su único medio de vida, hace falta un corazón de piedra. Con una prueba exitosa de Destreza (Sigilo) CD 10, evitáis ser pillados en el acto, y con una prueba exitosa de Destreza (Vehículo Acuático) CD 8, evitáis volcar en mitad del río y arriesgaros a ahogaros.

Sabotear el transbordador o los botes

Los Granujas que quieran entorpecer todavía más a otros cazadores de tesoros, pueden romper la cadena del transbordador y agujerear los botes después de utilizarlos.

Por motivos prácticos, no es posible sabotear todos los botes de todas las aldeas que hay a lo largo del Fossa.

Escena 6 - La casa de la Abuelita

Durante los siguientes días, los Granujas remontan el arroyo Viejo Cucharón y su valle deshabitado. Si miráis atrás desde los lugares elevados, con una prueba con éxito de Sabiduría (Percepción) CD 10 podréis ver un fuego de campamento a unas cuantas millas hacia sur. ¡Vuestros Granujas no están solos en el camino hacia el tesoro!

Durante el tercer día de viaje por el Cucharón Viejo, os encontraréis en la confluencia del Viejo Cucharón con el Nuevo Cucharón, el ramal más importante del río. A partir de aquí, estáis en el territorio de la Bruja del Tocón, la verdadera razón por la que nadie ha encontrado jamás al Bigat ni a su tesoro. Si los Granujas nunca se desvían del camino, llegarán a su destino por la mañana; en otro caso, se tendrán que tener en cuenta todas las paradas por la noche y los descansos de media mañana.

Así que… vamos a conocer a la Bruja (ver página XX).

La Bruja del Tocón debe su nombre a su costumbre de decapitar a sus víctimas con un hacha. Solo por saberlo. Lo que haga con las cabezas (o con los cuerpos, ya puestos) es objeto de escalofriantes leyendas y

suposiciones macabras.

La Bruja tiene tres formas diferentes, dependiendo de cómo y cuándo se encuentre con los Granujas.

- Por la mañana, se aparece como una hermosa joven vestida con ropas sencillas. Bajo esta forma (el resultado de hechizos e ilusiones) la Bruja se relaciona socialmente con los personajes. Puede proporcionar 1 rumor (verdadero o falso, pero elegido por el Condottiero) y no constituye un peligro inmediato. De hecho, con un poco de astucia, los Granujas pueden ponerla en contra de la Banda del Sabandija con el famoso (o infame) truco de "cómeme-cuando-esté-más-gordo": "¿por qué perder tiempo con nosotros, cuando viene de camino otro grupo mucho mejor alimentado?"
- Por la tarde, la Bruja se aparece como una mujer madura atractiva y provocadora, poco vestida con unos harapos desgarrados. Tiene el cabello largo y negro, la piel muy blanca y unos labios muy rojos. Se trata también de una ilusión creada para tentar a sus víctimas, atraerlas hasta su cabaña y decapitarlas con facilidad.
- Al anochecer y por la noche, la Bruja muestra su verdadera apariencia: una horrible anciana, que sonríe obscenamente con sus cuatro dientes amarillos y torcidos, con su cuerpo hecho aparentemente de ramas marchitas que se mantienen unidas por lo que queda de un vestido que una vez fue de gran belleza y ahora está reducido a harapos. Blande sin esfuerzo un enorme hacha de verdugo cuya hoja parece estar incrustada de óxido (o algo peor).

Sin que importe su disfraz, la Bruja está dotada de una destreza y una capacidad para evitar el peligro que son sobrenaturales.

Si, tras presentarse con una apariencia ilusoria, se descubre su verdadera forma:

- Si tiene la oportunidad, escapará y se refugiará en su cabaña, y después regresará por la noche con su hacha a por los Granujas.
- Si no tiene la oportunidad de escapar, atacará usando su propia lista de conjuros.

La Casa de la Abuelita es claramente visible sobre la parte superior del valle del Cucharón: no es más que una choza con cuatro muros de cantería y un tejado de punta. La puerta es baja y estrecha, y no tiene ventanas.

En el pequeño claro junto a la choza hay un enorme tocón.

El interior de la casa de la Bruja es un siniestro muestrario de calaveras en varias etapas de descomposición.

El olor del lugar (que es imperceptible desde el exterior) os golpea como un ladrillo: cualquiera que entre en la choza debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11, o será presa de náuseas incontrolables y quedará incapacitado hasta el final de su siguiente turno.

Dentro del espacio confinado de la choza, el hacha de la Bruja se convierte en un arma letal, que la anciana blande con una fuerza inesperada. La hoja suele golpear los muros, lo que hace que broten chispas azules en la penumbra.

Cuando se ve acorralada y reducida a pocos Puntos de Golpe, la Bruja se vuelve invisible y trata de escapar al abrigo de la noche, dejando atrás su hacha (que es un arma muy maldita; el Condottiero puede decidir libremente las nefandas propiedades que tiene el objeto).

Al derrotar a la Bruja o hacer que huya del lugar, podéis saquear su choza. Para eso hace falta una segunda tirada de salvación de Constitución.

En un nicho situado en el extremo de la choza hay una cesta que contiene joyas sueltas por valor de unas 50 monedas de plata, una empuñadura de daga con forma de serpiente (*daga de veneno*) y una medalla de plata de Santa Sbarella de Belvegio, la patrona de los que viajan por negocios.

Un cofre colocado en una esquina contiene una variedad de ropas elegantes, incluyendo capas, cinturones y botas (evidentemente cogidas por la Bruja de sus víctimas). Considerando los cortes y manchas de sangre, su valor total es de tan solo unas monedas de hierro, pero se podría aprovechar algo útil.

Lo que sucedió con los cadáveres sigue siendo un misterio, pero puede que eso sea lo mejor…

Escena 7 – *Bigattus dormiens numquam titillandus*

Después de pasar por la Casa de la Abuelita, alcanzáis el valle alto del Cucharón, que no es más que un barranco escarpado por cuyo fondo corre un arroyo fangoso.

Si estudiáis el terreno (con una prueba con éxito de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Percepción) CD 16), veréis una serie de pisadas en el lecho embarrado del río. Con una prueba con éxito de Sabiduría (Supervivencia) CD 12, podéis seguir el rastro: desde el lecho del río, transcurre por la orilla y después regresa al río. Se trata de las huellas dejadas por un animal muy grande con pies membranosos y con garras: ¡el Bigat!

Si se sigue su rastro durante unas dos millas curso arriba, los Granujas se acercarán a un estanque de brillantes aguas verdes. En la cara de la roca se abre una caverna casi sumergida, en el lado oeste del estanque.

Las huellas terminan aquí.

Y es ahora cuando llega el Sabandija. Que hablen las armas…

Cabezatortuga de Toadi está cabreado.

Esta cabreado porque el tonto de Biondello ha vendido sabe el diablo cuantas copias del mapa del tesoro y de lo que os tiene para arriba y para abajo por el Fossa.

Está cabreado porque los aventureros han retrasado su marcha varias veces y lo han fastidiado a él y a sus hombres (algunos de los cuales todavía tienen que recuperarse).

Está cabreado porque aborrece llegar el segundo.

No pretende perder el tiempo ofreciendo una salida a los aventureros. Tan solo aguarda al momento idóneo, y después lanza un ataque sin cuartel.

En este momento, su cuadrilla consta de él mismo, un número de bandidos igual al número de Granujas +2 y Saetta (quien, hasta el momento, se ha quedado en segundo plano).

Si los Granujas derrotaron al Sabandija y su cuadrilla por el camino, solo estarán Saetta y dos de los miembros supervivientes de la Banda.

Después de tres asaltos de combate, o tan pronto como las cosas empeoren para una o ambas de las facciones…

Bien, hay un viejo refrán draconiano que dice algo parecido a: Bigattus dormiens numquam titillandus, o "¡Deja en paz al Bigat que duerme!"

El monstruo en cuestión es, de hecho, tan peligroso como indolente. Se pasa la mayor parte del tiempo revolcándose en algún curso de agua, echando la siesta y digiriendo muy lentamente a sus víctimas más recientes. Y todo va bien hasta que alguien perturba su reposo…

En nuestro caso, la sacrosanta digestión de la criatura es interrumpida brutalmente por los rugidos de los dos grupos de dementes que intentan matarse unos a otros, con un tremendo chocar de metal, gritos y blasfemias, justo afuera de la caverna en la que la bestia ha instalado su residencia.

En el tercer asalto de combate, el Bigat irrumpe hasta la superficie del estanque, lanza su inconfundible rugido y se abalanza sobre la orilla, atacando a los combatientes de forma indiscriminado.

La lucha contra el Bigat es a muerte (ver página 34).

Con una prueba exitosa de Carisma (Persuasión o Engañar) DC 14, es posible que uno de Granujas convenza a los supervivientes de la Banda del Sabandija para unir fuerzas contra la bestia. O, por el contrario, con una prueba exitosa de Sabiduría (Manejo de Animales) se puede convencer al monstruo para que ataque a otros enemigos.

Si el truco funciona, la facción tan brillantemente engañada hará todo el trabajo sucio, y cuando el Bigat o los bandidos hayan sido eliminados, la Banda será capaz de enfrentarse a lo que quede en pie

Escena 8 - El éxtasis del oro

Derrotar a la Cuadrilla del Sabandija aporta 40 monedas de plata entre las diversas monedas y baratijas varias, además de un buen montón de abrasiones, moratones y huesos doloridos. Las armas y armaduras de los oponentes son todas de mala calidad, excepto las de Cabezatortuga y Saetta.

El tesoro del Bigat es mucho más rico. Las armas y armaduras de sus víctimas están todas oxidadas tras siglos de humedad, pero dentro del cubil hay cientos de antiguos medallones draconianos, montones de joyas, objetos valiosos y monedas de plata, además de miles de piezas de hierro y cuartos medio oxidados.

El Condottiero puede calcular la cantidad exacta del tesoro, la presencia de Recuerdos y la de cualquier objeto mágico o especial que piense que encaja.

El Condottiero también puede valorar la dificultad (para una Banda de Granujas bribones) de recuperar esta fortuna del lecho sumergido del río, y llevarla de regreso. Después de todo, no tienen mulas, ni carros ni nada, y la carretera hasta la Guarida está plagada de toda suerte de guardias, mercenarios, bandidos, asaltantes, ladrones y villanos.

¿Serán capaces nuestros héroes de llevar de vuelta el tesoro hasta la Guarida de su Compañía? ¿O lo despilfarran en juergas por el camino?

Monstruos y enemigos

Bigat

El Bigat es una criatura legendaria que suele aparecer en las historias del río Fossa. De acuerdo con las diferentes versiones, se le describe como un dragón sin alas, un lagarto enorme o incluso algún tipo de gusano titánico.

Sin importar su apariencia, el Bigat es una criatura tremendamente territorial, que evita los lugares habitados y prefiere los ríos y las áreas salvajes.

Según el folclore, el Bigat reúne un tesoro durante toda su vida, y lo vigila y protege en el interior de su misma guarida.

Bigat

Dragón grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 14
Puntos de Golpe 110 (13d10+39)
Velocidad 30 pies, nadar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Inmunidad a estados hechizado
Habilidades Percepción +4, Sigilo +4
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas -
Desafío 5 (1,800 XP)

Aguantar la respiración. El Bigat puede aguantar la respiración durante 1 hora.

Acciones

Multiataque. El Bigat realiza tres ataques: uno con su mordisco, uno con sus garras y uno con su cola.
Mordisco: Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies. Impacto: 11 (2d6+4) de daño perforante.
Garras: Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies. Impacto: 13 (2d8+4) de daño cortante.
Cola: Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 11 (2d6+4) de daño contundente.

La Bruja del Tocón

Según algunos, las malvadas Brujas del Reino son ancianas maldecidas por un origen sobrenatural, o monstruos caníbales similares a los orcos de los cuentos de hadas. Sin embargo, para otros son practicantes de la brujería que han sido corrompidas por poderes siniestros. Sea cual sea la verdad, cada Bruja de Brancalonia es una criatura propia, con diferentes poderes, trasfondos, costumbres y puntos débiles. Sin embargo, comparten un cierto número de rasgos comunes.

La Bruja del Tocón

En este escenario, para todos los efectos, características y poderes de la Bruja del Tocón utiliza la Bruja Verde, con los siguientes cambios:

Desafío 5 (1,800 PE)
Resistencia al daño (solo de noche) contra contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos, y a cortante de ataques no mágicos llevados a cabo con armas bañadas en plata.

Aspecto horripilante. Cualquier criatura humanoide que al empezar su turno se encuentre a 30 pies o menos de la Bruja y vean su forma verdadera deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11. Si falla, el humanoide quedará asustado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, con Desventaja si la Bruja está en la línea de visión; si tiene éxito, el efecto termina. Si la tirada de salvación de la criatura tiene éxito, o si el efecto termina, la criatura se vuelve inmune a la Apariencia Horrible de la Bruja durante las siguientes 24 horas. A menos que el objetivo esté sorprendido o que la revelación de la verdadera apariencia de la Bruja sea súbita, el objetivo puede apartar la mirada y evitar hacer la tirada de salvación inicial. Hasta el principio de su siguiente turno, una criatura que aparte la mirada tiene desventaja en las tiradas de ataque contra la Bruja.
Acciones. Multiataque. La bruja realiza dos ataques con su gran hacha
Acciones. Gran Hacha. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 13 (2d8+4) de daño cortante.

La Banda del Sabandija

Cabezatortuga de Toadi - El Sabandija

Guerrero experimentado, pelea con un espadón y viste una armadura completa en buen estado. También tiene una daga en su cinturón y una segunda oculta en una bota. No es especialmente listo, pero desde luego es malvado.

Cabezatortuga de Toadi

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura 18 (Coraza completa)
Puntos de golpe 52 (8d8+16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación Con +4, Wis +2
Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas vernáculo
Desafío 3 (700 PE)

Acciones

Multiataque. El Sabandija realiza dos ataques de cuerpo a cuerpo.
Espadón. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +5 a golpear, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 9 (2d6+2) de daño cortante.

Reacciones

Parada. El Sabandija suma 2 a su CA contra un ataque de cuerpo a cuerpo que podría impactar sobre él. Para hacerlo, el Sabandija debe ver a su atacante y blandir un arma de cuerpo a cuerpo.

Bandidos de la Cuadrilla del Sabandija

Dentro de su compañía, el Sabandija ha reunido a algunos de los peores cortagargantas de la región.

Bandido del Sabandija

Humanoide Mediano (humano), neutral caótico.

Clase de Armadura 12 (Armadura de cuero)
Puntos de golpe 11 (2d8+2)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas vernáculo
Desafío 1/8 (25 PE)

Acciones

Cimitarra. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 4 (1d6+1) de daño cortante.
Ballesta Ligera. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impactar: 5 (1d8+1) daño perforante.

Saetta ("Relámpago")

Saeta es la guiscarda de la Compañía, así llamada por su amor hacia el conjuro de Relámpago, el más poderoso que ha aprendido hasta ahora.

O tal vez, de acuerdo con los cotilleos, sea por su habilidad para salir corriendo cuando las cosas se tuercen…

Saetta

Humanoide Mediana (humana), neutral caótica

Clase de Armadura 12 (15 con Armadura de mago)
Puntos de golpe 22 (5d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación Int +5, Sab +3
Habilidades Conocimiento arcano +5, Historia +5
Sentidos Percepción pasiva 11
Idiomas vernáculo, draconiano
Desafío 3 (700 PE)

Lanzamiento de conjuros. Saetta es una lanzadora de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). La guiscarda tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

- Trucos (a voluntad): proyectil de fuego, mano de mano, prestidigitación.
- Nivel 1 (4 espacios): detectar magia, armadura de mago, proyectil mágico, escudo.
- Nivel 2 (3 espacios): paso brumoso, trance.
- Nivel 3 (3 espacios): golpe de rayo, velocidad.

Acciones

Daga. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo o arma a distancia: +5 para impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. Impactar: 4 (1d4+2) de daño perforante.

Otros Encuentros

Guardia

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (Camisa de malla, Escudo)
Puntos de golpe 11 (2d8+2)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Percepción +2
Sentidos Percepción pasiva 12
Idiomas vernáculo
Desafío 1/8 (25 PE)

Acciones

Maza. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 4 (1d6+1) de daño contundente.

"Guardias" incluye a los miembros de la guardia de la ciudad, centinelas de una ciudadela y guardaespaldas de nobles y mercaderes.

Guardia de nivel alto

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 17 (armadura de bandas)
Puntos de golpe 58 (9d8+18)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades Atletismo +5, Percepción +2
Sentidos Percepción pasiva 12
Idiomas vernáculo
Desafío 3 (700 PE)

Acciones

Multiataque. El Guardia de alto nivel realiza dos ataques con espada larga. Si blande una espada corta, también puede realizar un ataque de espada corta.
Espada larga. Ataque de arma de cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 7 (1d8+3) de daño cortante, u 8 (1d10+3) de daño cortante si se utiliza a dos manos.
Espada corta. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 6 (1d6+3) de daño perforante.
Ballesta Pesada. Ataque con arma a distancia: +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impactar: 6 (1d10+1) de daño perforante.

Caballero errante

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 18 (Coraza)
Puntos de golpe 52 (8d8+16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de Salvación Con +4, Sab +2
Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas un idioma cualquiera (normalmente, vernáculo)
Desafío 3 (700 PE)

Valiente. El caballero andante tiene ventaja en las tiradas de salvación contra miedo.

Acciones

Multiataque. El caballero andante realiza dos ataques de cuerpo a cuerpo.
Espadón. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 10 (2d6+3) de daño cortante.
Ballesta Pesada. Ataques con arma a distancia: +2 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. Impactar: 5 (1d10) de daño perforante.
Liderazgo (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). Durante 1 minuto, el caballero andante puede pronunciar una orden especial o una advertencia siempre que cualquier criatura no hostil a la que pueda ver y que esté a 30 pies o menos realice una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura puede sumar un d4 a su tirada suponiendo que pueda escuchar y comprender al caballero andante. Una criatura se puede beneficiar solo de un dado de Liderazgo a la vez. Este efecto termina si el caballero andante queda incapacitado.

Reacciones

Parada. El caballero andante puede sumar 2 a su CA contra un ataque de cuerpo a cuerpo que fuera a impactar en él. Para hacerlo, el caballero andante debe ver a su atacante y estar blandiendo un arma de cuerpo a cuerpo.

Pagano

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (armadura de pieles)
Puntos de golpe 11 (2d8+2)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas vernáculo
Desafío 1/8 (25 PE)

Tácticas de grupo. El pagano tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados se encuentra a 5 pies o menos de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Lanza. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies, o distancia 20/60 pies, un objetivo. Impactar: 4 (1d6+1) de daño perforante, o 5 (1d8+1) de daño perforante si se usa a dos manos para realizar un ataque de cuerpo a cuerpo.

Guerrero pagano

Humanoide Mediano (humano), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 13 (armadura de pieles)
Puntos de golpe 67 (9d8+27)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sentidos Percepción pasiva 10
Idiomas vernáculo
Desafío 2 (450 PE)

Temerario. Al inicio de su turno, el guerrero pagano puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con armas de cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él tienen ventaja hasta el inicio de su siguiente turno.

Acciones

Gran hacha. Ataque con arma de cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impactar: 9 (1d12+3) de daño cortante.

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.

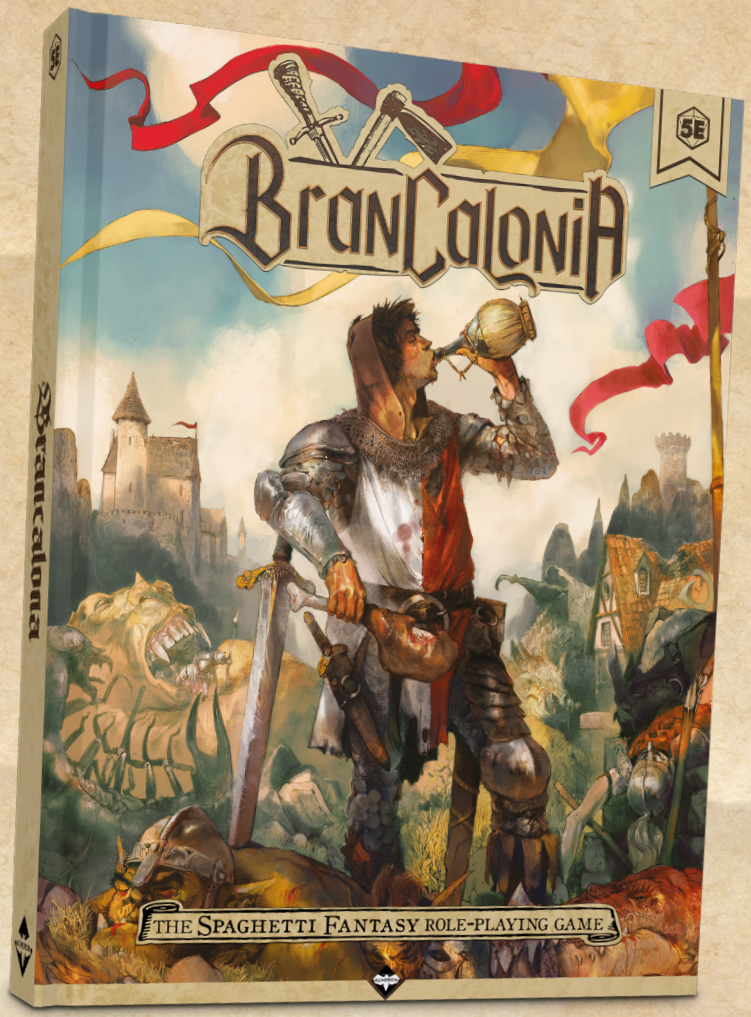
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. 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.

15. 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.

¡Entra en Brancalonia y prepárate para su Verkami!



Brancalonia es una ambientación medieval de corte italiano, picaresco y malandrín para la 5ª Edición del juego de rol más famoso de todos los tiempos.

En esta Guía de Inicio podrás probar la Ambientación de Campaña, y encontrarás todo lo que necesitas para jugar la primera aventura introductoria::

- Una introducción general a Brancalonia.
- Nuevas reglas y opciones para las Trifulcas y los Juegos de antros.
- "*El tesoro del Bigat*": un Trabajo introductorio para una Banda de 3-6 Granujas con experiencia.

Junto con este documento, encontrarás también 6 Granujas pregenerados para que pruebes algunas de las nuevas subclases y razas brancalonianas: salteador de caminos, esgrimidor, pagano y supersticiano, ¡pero después conocerás más: morgante, marioneta, bendecido y silvano!

CURSED INK