

MAURO LONGO

VIVI
E
LASCIA RISORGERE



Zaira n. 2

Illustrazione di Alberto Besi

Illustrazioni interne: Danse Macabre di Hans Holbein il Giovane

Mappa di Beatrice Pelagatti

Progetto grafico e scheda personaggio: CirceCorp

ISBN: 9788832198058

Prima edizione marzo 2019

© 2019 Acheron Books

www.acheronbooks.com

Stampa:

Digital Book Srl – Città di Castello (PG)

LIBRO PRIMO

Vivi e lascia risorgere

Introduzione

Certaldo, Repubblica Fiorentina, Anno Domini 1348

Il tuo nome è Arrigo, ma tutti ti chiamano Corvaccio.

Da quando hai compiuto dodici anni sei apprendista nella bottega di Mastro Martino, un vecchio amico di tuo padre che ha saputo insegnarti il mestiere di fabbro ferraio e chiavaiolo.

Sei sempre stato alto per la tua età, e molto magro, nonostante a casa tua il buon cibo non sia mai mancato. I tuoi capelli sono neri e la tua carnagione pallida. Spesso sei silenzioso e riflessivo e tutte queste caratteristiche hanno fatto sì che tutti ti dessero il soprannome “Corvaccio”, ma è anche vero che ti sei comunque dimostrato più volte un giovane coraggioso e un buon compagno di avventure per i tuoi amici.

E adesso avrai bisogno di tutte le tue doti, Corvaccio, perché Certaldo è stata *invasa dai Morti!*

Devi fuggire, salvarti la vita e trovare un rifugio per te e le persone che ami.

Le difese della tua città hanno ceduto e l’orda dei Trapassati Redivivi che la assediava si è riversata tra le strette vie di pietra, assalendo le barricate, aggredendo i fuggitivi per pascersene come bestiame, scagliandosi contro le guardie armate e le porte sbarrate delle abitazioni.

Non c'è un momento da perdere: i Morti sono dappertutto!

Leggi il seguente **Regolamento** di gioco. Poi, quando tutto ti è chiaro, vai al **Prologo** e inizia la tua avventura!



Regolamento

All'inizio dell'avventura, il tuo personaggio ha un punteggio di **Grinta** pari a 10 e uno di **Fortuna** pari a 2. Prendi un foglio da utilizzare come Scheda del Personaggio o usa quella a pagina 21 e segna entrambi questi valori.

La **Grinta** rappresenta il fegato, il coraggio e la determinazione di Corvaccio, la sua capacità di sopportare fatiche e sforzi, ma anche la forza di volontà e la presenza di spirito. È la risorsa più importante del tuo personaggio, che dovrai gestire oculatamente durante il gioco. Quando non avrai più Grinta da utilizzare per superare le Sfide che il gioco ti pone davanti, Corvaccio sarà sconfitto e cadrà a terra privo di sensi o morente, in balia dei suoi avversari. Il testo ti dirà cosa fare in queste situazioni. Durante il gioco potresti avere la possibilità di recuperare dei punti di Grinta, ma non potrai mai portare questo Attributo oltre il punteggio *Iniziale*.

La **Fortuna** è una risorsa speciale di Corvaccio, quello che lo rende un individuo eccezionale, un eroe. La Fortuna può arrivare a zero senza ulteriori conseguenze, ma non può allora essere più usata nelle Prove o in altro modo. Se il personaggio deve spendere forzatamente un altro punto di Fortuna (per esempio perché il testo dell'avventura lo impone in determinati

passaggi) e non può farlo, in sostituzione deve spendere 4 punti di Grinta, e questo potrebbe causare la sua sconfitta immediata. Durante il gioco, il tuo personaggio ha la possibilità di acquisire dei punti di Fortuna, e non c'è limite a quelli che si possono accumulare. Per questo non esiste distinzione tra punteggio *Iniziale e Attuale*.



Qualità

A parte la Grinta e la Fortuna, Corvaccio ha anche delle Qualità speciali. Scegline 3 tra le seguenti e segnale nella tua Scheda del Personaggio:

- **Abile:** +2 nelle Sfide che riguardano rapidità di mano, fermezza di polso e uso di strumenti e marchingegni.
- **Agile:** +2 nelle Sfide che riguardano rapidità, elasticità fisica e prontezza di riflessi.
- **Aitante:** +2 nelle Sfide che riguardano attività atletiche, come saltare, nuotare, correre e arrampicarsi.
- **Audace:** aggiungi subito 1 punto di Fortuna sulla tua scheda.
- **Intrigante:** +2 nelle Sfide che riguardano la persuasione, il carisma, l'autorità e l'empatia.
- **Perspice:** +2 nelle Sfide che riguardano ingegno, intuito, conoscenze e valutazione di persone e indizi.
- **Prestante:** aggiungi 4 punti alla tua Grinta *Iniziale*.
- **Valente:** +2 nelle Sfide che riguardano il combattimento corpo a corpo o la mera applicazione di forza fisica.
- **Vigile:** +2 nelle Sfide che riguardano percezione, senso di allerta e attenzione ai dettagli.

Equipaggiamento

All'inizio della sua avventura Corvaccio possiede solo i propri vestiti, un paio di scarpe di tela e un **Pugnale** (Arma 1).

Se dovessi trovare degli Oggetti "rilevanti" durante il gioco, li riconoscerai perché descritti con l'iniziale maiuscola, in grassetto e corsivo, per esempio così: **Lanterna**, **Badile**, **Corda**, eccetera. In quel caso potrai tenerli, segnandoli sulla tua Scheda del Personaggio. Certe volte il testo segnerà chiaramente l'utilità di un Oggetto, altre volte essa ti verrà rivelata solo al momento di usarlo. In questa avventura puoi portare con te un massimo di 4 Oggetti. Se il tuo inventario è già pieno e trovi altri Oggetti che vuoi tenere, dovrai cancellare quello che scarti e aggiungere quello che hai appena preso con te. Le Armi, come il **Pugnale**, sono in genere descritte come Arma 1 o Arma 2. Questo valore determina il bonus che l'Arma ti offre nelle Sfide in cui la usi. Puoi portare con te più Armi, ma ne userai sempre e solo una alla volta durante le Sfide.



Sfide

Durante quest'avventura, dovrai superare prove, battaglie, insidie e altre avversità. In ognuna di queste Sfide dovrai raggiungere il punteggio richiesto dal testo pagandolo in punti Grinta, come per l'esempio seguente:

Se vuoi arrampicarti lungo le mura, devi usare 3 punti Grinta, -2 se sei Agile e -1 se possiedi una Corda.

Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 51.

Se rinunci, vai al paragrafo 99.

Se vuoi impiegare 3 punti della tua Grinta, al netto degli eventuali bonus dovuti alle Qualità e/o agli Oggetti posseduti, allora puoi Accettare la Sfida. Se non vuoi o non puoi Accettare la Sfida, dovrai allora Rinunciare.

Attenzione però: fin quando possiedi punti di Fortuna, puoi usarli per superare le Sfide, come bonus speciali. In ogni situazione in cui ti vieni a trovare, usare 1 punto Fortuna permette di superare la Sfida senza dover impiegare la tua Grinta.

In questo modo sarai tu a *scegliere* di volta in volta se effettivamente fallire o superare una Sfida. Il punto centrale di questo sistema è appunto il sapersi mettere nelle condizioni più favorevoli al proprio personaggio e sapere quando spendere punti

di Grinta e Fortuna, e quando invece rinunciare per conservare le forze in vista di Sfide successive.

Se rinunci alla Sfida oppure non hai più punti Grinta e Fortuna da usare, il testo ti dirà cosa succede. Fuggire o cambiare strategia non è sempre un errore, ma fai attenzione a non accumulare troppi fallimenti...



Armi e combattimento

I combattimenti si svolgono in maniera analoga a tutte le altre Sfide, come per l'esempio seguente:

Se vuoi assalire i briganti, devi usare 5 punti Grinta, -2 se sei Valente e meno il valore dell'Arma, se ne possiedi una.

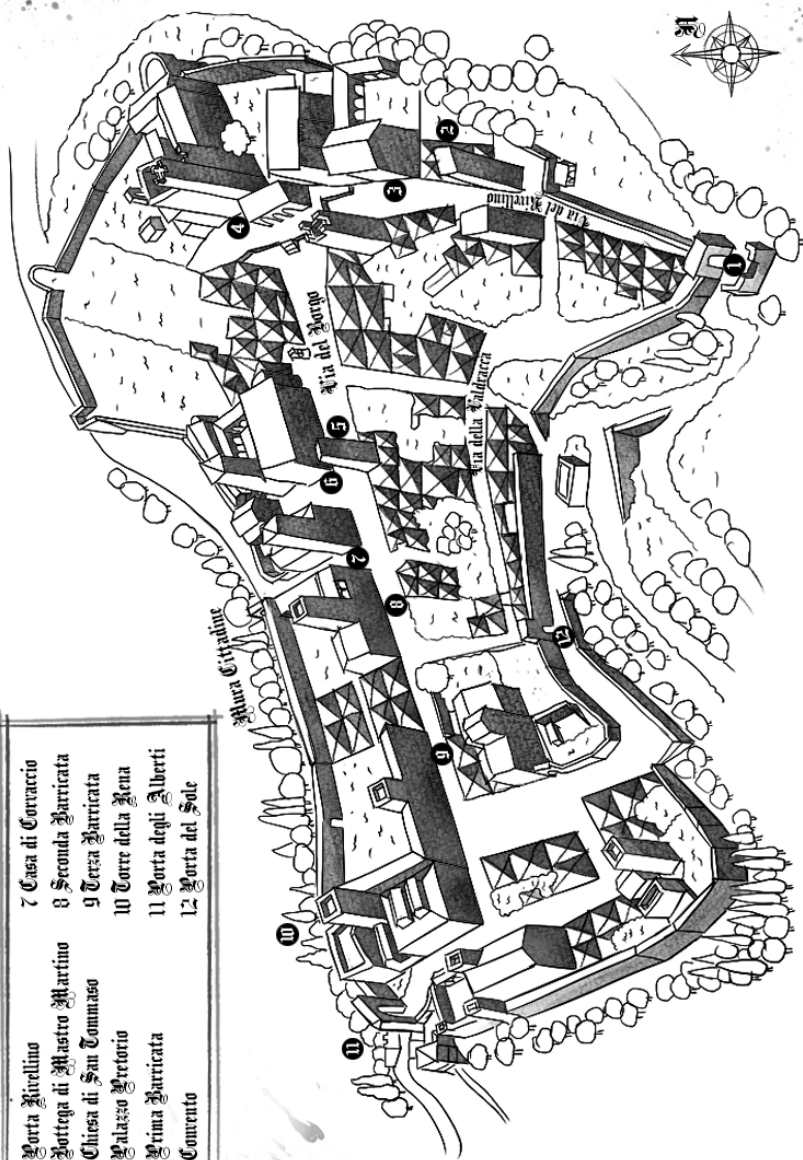
Se accetti la Sfida, vai al paragrafo 51.

Se rinunci e fuggi, vai al paragrafo 99.

Ogni volta che in una Sfida ti viene detto che puoi usare un'Arma, scegli quella che preferisci e somma il bonus relativo.



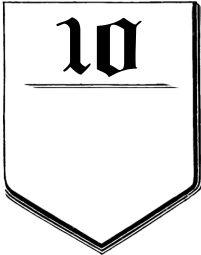
- | | | | |
|---|---------------------------|----|---------------------|
| 1 | Porta Rivellino | 7 | Casa di Corvaccio |
| 2 | Bottega di Mastro Martino | 8 | Seconda Barricata |
| 3 | Chiesa di San Tommaso | 9 | Tercia Barricata |
| 4 | Palazzo Pretorio | 10 | Torre della Rena |
| 5 | Prima Barricata | 11 | Porta degli Alberti |
| 6 | Convento | 12 | Porta del Sole |



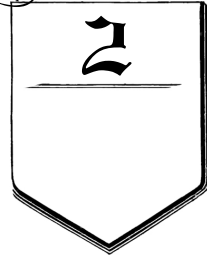
VIVI E LASCIA RISORGERE

Corvaccio

Grinta



Fortuna



QUALITÀ

- Abile
- Agile
- Aitante
- Audace
- Intrigante
- Perspicace
- Prestante
- Valente
- Vigile

EQUIPAGGIAMENTO

- 1 Pugnale (ARMA 1)
- 2
- 3
- 4

NOTE:



Prologo

I Morti hanno fatto irruzione da Porta Rivellino e si muovono tra le strade di Certaldo come un'orda di belve appestate e furiose. Era quello che temevate da giorni, mentre da Firenze e dalle campagne iniziavano ad arrivare le terrificanti voci di questo infernale flagello che si andava abbattendo sull'Italia.

Poi, una settimana fa, i "Trapassati Redivivi" sono arrivati davvero e gli stessi fuggitivi che ne portavano notizia sono diventati causa del dilagare di altri Morti in città. I medici e le guardie hanno fatto il loro dovere e nessun cittadino si è tirato indietro quando si è trattato di fiancheggiarli, ma a ogni forzoso funerale che veniva allestito per liberarsi degli indemoniati, altri cittadini venivano feriti e morsi.

E i focolai del contagio continuavano a scoppiare, giorno dopo giorno, casa per casa...

Infine, le porte della città vennero chiuse e sorvegliate notte e dì. I disperati in fuga smisero di bussare ai cancelli di Certaldo e scapparono altrove, presto sostituiti dai Morti.

Hai fatto anche tu dei turni di guardia nei giorni scorsi, ma il numero dei posseduti è andato crescendo ogni giorno, e dalle campagne le legioni della morte si sono infine riversate attorno al vostro borgo, circondandone le mura.

Adesso, i Morti hanno fatto breccia e si stanno scagliando contro di voi, con gli occhi folli, le fauci spalancate e gli artigli

protesi. Tu eri alla Porta, quando è successo. Tutti i tuoi compagni sono caduti o fuggiti, e hai perso le armi nella confusione dell'attacco, mettendoti in salvo appena in tempo.

Senti attorno a te le grida disperate dei tuoi concittadini, mescolate allo strepito dei Morti.

Ma tu sei troppo giovane per abbandonarti allo sconforto, troppo determinato per disperare.

Devi trovare le persone che ami, prenderle con te, portarle in salvo e fuggire con loro da Certaldo.

Non ti arrenderai.

Mai.

È il momento di entrare in azione!

Vai al paragrafo **1**.

1

In questo momento ti trovi nella zona centro-orientale di Certaldo, fuori dal Palazzo Pretorio, in un piazzale dove si uniscono le due vie principali della città: Via del Borgo, che da qui attraversa la città verso Ovest in direzione della Porta degli Alberti, e Via del Rivellino, che dirige a Sud fino a Porta Rivellino. È questo il portale cittadino che i Morti hanno sfondato e da cui stanno sciamando.

Il Palazzo Pretorio è stato abbandonato da giorni ed è ben chiuso. Se cerchi comunque di rifugiarti lì dentro, vai al paragrafo **24**.

Casa tua è al centro di Via del Borgo. Se cerchi di raggiungerla per riuniti ai tuoi familiari, vai al paragrafo **19**.

La bottega di Mastro Martino si trova circa a metà di Via del Rivellino. Se ti dirigi lì, vai al paragrafo **11**.

La tua promessa sposa, Miralda Della Rena, abita nell'angolo sudovest del Borgo, esattamente al lato opposto a quello dove ti trovi tu. Se corri da lei, vai al paragrafo **27**.

