

Manuale avventura

“I briganti del Mendrisiotto”

Introduzione

Questo manuale avventura « I briganti del Mendrisiotto », è un'espansione del gioco base “Barlòtt – La ricerca nel bosco”.

Dopo aver provato un paio di partite con il gioco base, è possibile utilizzare questo manuale che vi proporrà una serie di partite speciali che formeranno un racconto.

Ogni partita/episodio è formata da un breve racconto e delle proprie regole speciali.

Vi saranno anche delle carte o elementi aggiuntivi da stampare, ritagliare e/o assemblare.

Preparate ogni singola partita seguendo il regolamento generale di Barlòtt, aggiungendo, dove è richiesto, i nuovi elementi, oppure verificando se non ci sono obiettivi di vittoria specifici.

Fra una partita e l'altra dovrete azzerare i punti sulla carta segnapunti, fatta eccezione per i punti vita che resteranno uguali.

Se perdete una partita avete perso l'avventura, potete quindi ritentare ricominciando dall'episodio 1, se invece vincete procedete all'episodio successivo.

Se decidete di interrompere la sessione (per giocare le partite successive un altro giorno o in un secondo momento), prendete nota dei punti vita con cui avete terminato e di eventuali oggetti o bonus ottenuti.

Cominciate la vostra avventura dall'episodio 1.

Buona fortuna!

Episodio 1: Il villaggio in difficoltà.

“Da alcuni giorni state soggiornando nelle pacifiche terre del Mendrisiotto, passando il tempo sulle rive del lago.

Una mattina tuttavia vi risvegliate bruscamente, il vostro villaggio è decisamente più agitato del solito. I mercanti e persino alcuni cittadini si stanno lamentando di numerosi furti avvenuti durante la notte, e vi offrite dunque di indagare su quanto accaduto.

Notate immediatamente impronte e solchi lasciati dai carri che conducono all'esterno del vostro villaggio, verso il bosco. Lungo la via, di tanto in tanto, trovate qualche provvista caduta o forse abbandonata.

Decidete quindi di addentrarvi nel bosco seguendo le tracce...”

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento, inizierete con 5 punti vita.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 1 punto tesoro per tipologia

Episodio 2: L'arrivo dei briganti

“Avete trovato alcuni dei possedimenti degli abitanti del villaggio, ma non tutto quanto era stato denunciato.

Prima di andare a coricarvi studiate la mappa del Mendrisiotto e decidete di provare il giorno dopo a controllare le altre aree.

Il mattino successivo tuttavia ci sono altri furti. Assistete in effetti ad uno di questi, per mano di un brigante a cavallo.

Recuperate anche voi un cavallo e vi lanciate all'inseguimento, mantenendo però un po di distanza...”

Regole aggiuntive:

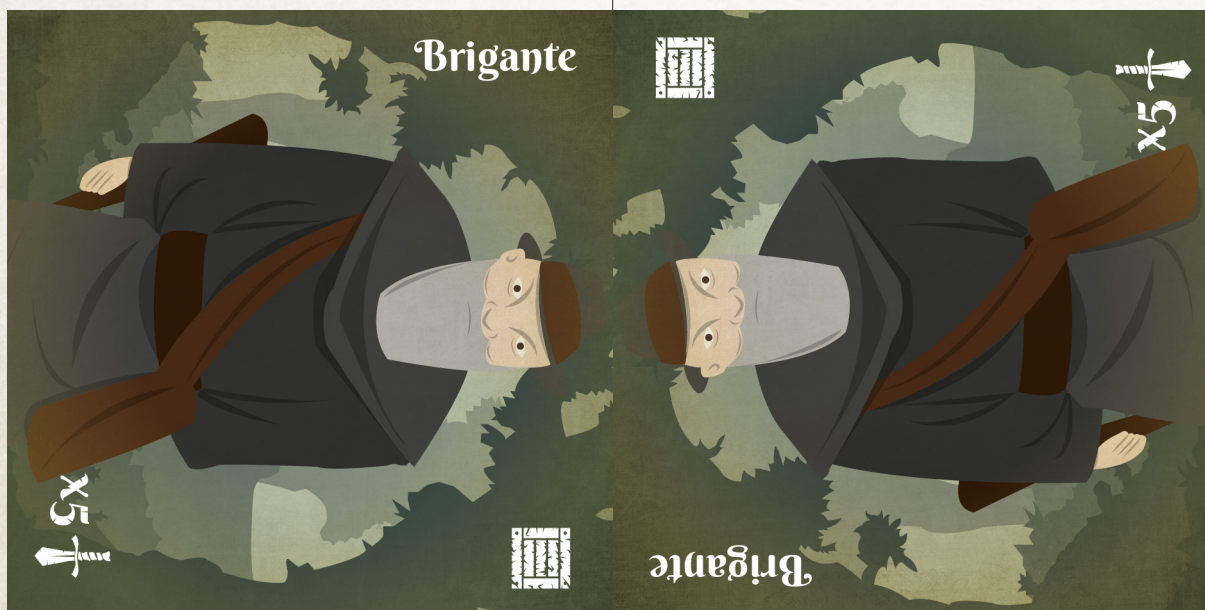
Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.

Tagliate, piegate e incollate la carta “Brigante”: durante la preparazione posizionate al centro la carta villaggio, selezionate casualmente 10 carte percorso, mettete all'interno la carta “Brigante”, mischiatele e disponetele sul tavolo come indicato da regolamento.

Riportate a “0” i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 1 punto tesoro per tipologia , sconfiggete il brigante



Episodio 3: Un incontro misterioso

“L'inseguimento vi ha condotto alla strada “La rossa” fra Riva San Vitale e Rancate, qui vi imbattete in diversi briganti che stanno assalendo dei carri di alcuni commercianti di passaggio. Vorreste difendere i commercianti, ma capite che i briganti sono in maggioranza. Decidete allora di seguire uno di questi silenziosamente, nella speranza che vi conduca al loro rifugio. Ad un certo punto infatti il brigante giunge ad un piccolo accampamento, dove altri 5 individui stanno scaricando delle casse da un piccolo carretto. Sentite un rumore: dietro di voi un furfante vi ha notato e inizia a spararvi. Malgrado le ferite riportate riuscite a scappare. Correte per diverso tempo prima di riuscire a lasciarvi i briganti alle spalle. Vi fermate a prendere fiato in un luogo sicuro. Un signore si avvicina a voi in tutta tranquillità, stava cercando fiori e bacche per il bosco. Nota le vostre ferite e si offre di curarvi, la sua dimora è poco distante. “Siete stati fortunati. con quei briganti non si scherza!” esclama l'uomo. Lo ringraziate e decidete di riposare e di ritentare un attacco durante la notte. “Siete molto coraggiosi a volerli affrontare nuovamente per proteggere gli abitanti del vostro villaggio. Se avrete ancora bisogno, io ci sarò per curare le vostre ferite”, detto questo l'anziano inizia pregare.”

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.

Tagliate, piegate e incollate la carta “Beato Manfredò”, durante la preparazione posizionate al centro la carta villaggio, selezionate casualmente 9 carte percorso, mettete all'interno la carta “Brigante” e la carta “Beato Manfredò”, mischiatele e disponetele sul tavolo come indicato da regolamento.

Riportate a “0” i punti tesoro sul tabellone segnapunti, e riportate a “5” i punti vita poichè vi sono stati curati.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 1 punto tesoro per tipologia, sconfiggete il brigante.



Episodio 4: il capo dei briganti

“Calata la notte, scendete silenziosamente verso la tana dei briganti.

Riuscite ad entrare. L'accampamento è composto da rifugi costruiti con materiali di recupero.

Alcuni carri, con ancora delle casse o sacchi di farina, si trovano in disparte; ma è solamente una piccola porzione del bottino.

Vi avvicinate ad una tenda più grande, dove sentite un gran vociare:

“...domattina dovrete portare la merce e la prigioniera nella grotta... e assistere il vostro padrone. Mi raccomando. Lui non ammette errori!”.

In un angolo sentite la ragazza lamentarsi, decidete di entrare nella stanza e attaccare i briganti, magari così potrete trovare il luogo dove nascondono la merce...

All'interno della tenda ci sono due ladri, anche quello che sembra essere il loro capo, con le armi già sfoderate... parte il combattimento”

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.

Tagliate, piegate e incollate la carta “Capo dei briganti”, durante la preparazione inserite al centro la carta villaggio, selezionate casualmente 8 carte percorso, mettete all'interno la carta “Brigante”, la carta “Beato Manfredò” e la carta “Capo dei briganti”, mischiatele e disponetele sul tavolo come indicato da regolamento.

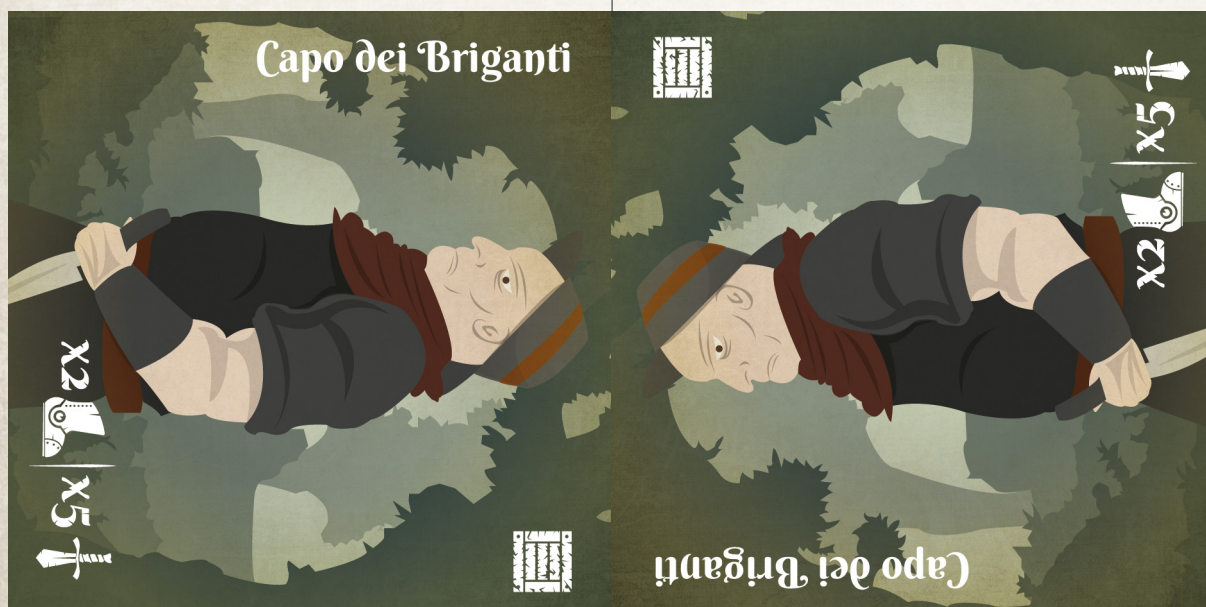
Prima di iniziare potete scegliere un oggetto fra “pozione curativa” e “pozione velenosa”, ritagliatela e disponetela vicino al tabellone segnapunti.

Riportate a “0” i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.

Gli oggetti possono essere utilizzati una sola volta, quando vengono utilizzati devono poi essere rimossi dal gioco. Se non utilizzate alcun oggetto in questa partita potrete conservarli per la prossima.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 1 punto tesoro per tipologia, sconfiggete il capo dei briganti.



Episodio 5: la grotta del mago

“Sconfiggete rapidamente i primi due briganti, ma altri scagnozzi entrano nella tenda.

Dopo un combattimento molto intenso rimane solo il capo dei briganti, il quale però si rivela essere un eccellente combattente. Riuscite infine ad immobilizzarlo e a legarlo; in preda al terrore vi grida:

“Sciocchi, siete forse matti a mettervi contro il mago di Cantone?”

Rispondete che volete a tutti i costi ritrovare la merce rubata, e lo costringete a indicarvi il luogo in cui hanno nascosto tutto.

Vi indica una mappa all’interno della sua borsa, e aggiunge:

“Se volete proprio morire andate, ci penserà il mago a farvi sparire!”.

Liberate la prigioniera, la quale in lacrime vi ringrazia prima di scappare dalla tana dei briganti. Vi dirigete verso la grotta segnata sulla mappa.

Finalmente nel bosco scorgete l’ingresso di quello che sembra essere il magazzino dei ladri, non riuscite però nemmeno ad avvicinarvi: due enormi lupi vi stanno per attaccare...”

Regole aggiuntive:

Tagliate, piegate e incollate la carta “Lupi”, durante la preparazione inserite al centro la carta villaggio, selezionate casualmente 7 carte percorso, mettete all’interno la carta “Brigante”, la carta “Beato Manfredo”, la carta “Capo dei briganti” e la carta “Lupi”. Mischiatele e disponetele sul tavolo come indicato da regolamento. Riportate a “0” i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 2 punti tesoro per tipologia, sconfiggete i lupi.



Episodio 6: Il mago di Cantone

“I due lupi sono talmente enormi che rimanete pietrificati, combattono con una foga e una rabbia mostruosa.

Dopo parecchi minuti e molta fortuna riuscite ad avere la meglio, ma i due animali vi hanno ferito gravemente.

Vi avvicinate alla grotta, sfondate la porta di legno all’ingresso, e trovate un’ampia sala.

Questo è il magazzino dei briganti, trovate molte delle provviste del vostro villaggio, e probabilmente anche dei villaggi vicini.

State per festeggiare quando, nell’oscurità, una figura vi si avvicina, parlottando sottovoce in una strana lingua...”

Regole aggiuntive:

Preparate il gioco normalmente come indicato sul regolamento.

Tagliate, piegate e incollate la carta “Mago di Cantone”, durante la preparazione inserite al centro la carta villaggio, selezionate casualmente 5 carte percorso, mettete all’interno la carta “Brigante”, la carta “Beato Manfredo”, la carta “Capo dei briganti”, le due carte “Lupi” e la carta “Mago di Cantone”, mischiate e disponetele sul tavolo come indicato da regolamento.

Prima di iniziare prendete i due oggetti “Pozione curativa e bende” e “Pistola”, disponeteli vicino al tabellone segnapunti. Riportate a “0” i punti tesoro sul tabellone segnapunti, ma mantenete i punti vita che avevate accumulato nella partita precedente.

Gli oggetti possono essere utilizzati una sola volta, quando vengono utilizzati devono poi essere rimossi dal gioco.

Regola speciale: Per sconfiggere il Mago di Cantone bisogna riuscire a coprire con il dischetto il teschio posto al centro della plancia.

Contro il Mago di Cantone potrete però effettuare 3 tiri invece di 2.

Condizioni di vittoria:

Ottenete 2 punti tesoro per tipologia, sconfiggete il Mago di Cantone



Episodio 7: Fine?

“Il mago di Cantone vi affronta utilizzando tutta la sua magia oscura. Capite che la fonte del suo potere è un libro che tiene in mano, dal quale legge i suoi incantesimi. Scappate all'esterno della grotta, e decidete di tendergli un agguato. Mentre alcuni di voi restano di fronte al mago per fronteggiarlo, uno si nasconde, e appena il vostro nemico esce dalla grotta, piomba sull'oscura figura. Armato di un coltellaccio, tenta alcuni fendenti sul mago, il quale però riesce ad evitare tutti i colpi, ma inciampa in un ramo. Durante la caduta il libro gli sfugge di mano e vola lontano. Il momento è giunto: vi fiondate tutti su di lui, e dopo avergli assestato qualche colpo, riuscite a bloccarlo. Anche senza libro però il mago continua a invocare incantesimi, che vi scagliano a qualche metro di distanza. Quando vi rialzate non riuscite più a trovare il mago, ha approfittato della vostra distrazione per scappare. Tornate all'interno della grotta, e in tutta fretta caricate tutte le provviste su un carro, poichè avete paura del ritorno dello stregone. Nei giorni seguenti restituite a tutti i cittadini le merci rubate e sembra che per il momento sia tutto risolto. La pace sembra tornata nel Mendrisiotto, e anche se il mago è ancora in circolazione, non si registrano altri furti per settimane, per cui decidete di partire per nuove avventure!”

Congratulazioni!

Avete completato l'avventura “i briganti del Mendrisiotto”!

Fateci sapere come è andata la vostra esperienza di gioco, in modo da permetterci di studiare presto nuove avventure per farvi immergere nelle storie e nelle leggende Ticinesi!

Scrivici a info@lafucinadiefesto.ch

Leggende dei personaggi

Mago di Cantone

A Cantone (una zona fra Riva San Vitale e Rancate) viveva un mago, che in origine era probabilmente stato un frate.

Il mago abitava nel castello di Cantone e aveva un deposito in una grotta nel bosco, poco distante.

La porta d'ingresso della grotta, sorvegliata da due cani enormi, presentava due aperture.

Si racconta che il Mago di Cantone era solito rapire le fanciulle dei paesi confinanti per compiere dei sortilegi all'interno della grotta. Un giorno venne quindi ucciso da un sicario con un colpo di archibugio.

Beato Manfredo

Manfredo Settala era un presbitero italiano, diventato eremita in cima al Monte San Giorgio.

Aiutava la popolazione confinante in tutti i modi possibili, una sera si trovava in casa di una famiglia povera, la mamma preoccupata chiese aiuto all'uomo.

“Ho tanti figli da sfamare e non ho più farina, cosa devo fare?”

Con fare calmo, il Beato rispose: “Non preoccupatevi, prendete dei sassi e metteteli nel forno.”

La donna diffidente andò a cercare dei sassi da mettere a cuocere, poco dopo iniziò a sentire un buon profumo, incredibilmente nel forno erano comparse delle belle pagnotte.

Sentendo urla e pianti disperati provenienti da una famiglia di contadini, il Beato si avvicinò.

“Che problema c'è?”, chiese Manfredo

“La farina per il pane è ormai finita, non abbiamo nulla da mangiare”.

Il Beato tirò fuori dalla sua bisaccia una manciata di segale e disse al padre: “Vai nel tuo campo e seminalo”

Il giorno dopo la segale era già spuntata e pronta per essere trasformata in pane.

Barlòtt

*Gioco di briganti, streghe e
personaggi leggendari ticinesi*