
ONE-SHOT
STORYTELLER
PER 5 GIOCATORI
UPGRAGE
VERSION
1.0
the witch is dead

Sistema con d10

1. **Tiri di dado**:
    - Il Master chiede ai giocatori di effettuare un tiro quando le azioni hanno incertezza o rischio.
    - Ogni tiro usa un d10.
    - **Successo**: 6+.
        - Una difficoltà di 6+ mantiene un equilibrio tra successi e fallimenti, simile al sistema originale con un d6 (4+).
    - **Fallimento critico**: 1.
        - Le conseguenze possono essere tragiche o comiche.
    - **Successo critico**: 10.
        - Il successo è spettacolare e può avere effetti narrativi o vantaggi bonus.
2. **Modificatori alle abilità**:
    - I punteggi di base (Astuzia, Grazia, Fierezza e Cuore) vanno da -1 a +3, come nel sistema originale.
    - Si somma il modificatore al tiro di d10.
    - **Formula del test**: 1d10 + Modificatore ≥ 6.
3. **Prove Opposte**:
    - Se un personaggio si confronta direttamente con un avversario, entrambi tirano 1d10, aggiungono il proprio modificatore, e il risultato più alto prevale.
4. **Difficoltà Variabili (Opzionale)**:
    - Per aggiungere maggiore flessibilità, puoi introdurre difficoltà variabili:
        - **Facile**: 4+.
        - **Standard**: 6+.

        - **Difficile**: 8+.

5. **Incantesimi**:
    - Gli incantesimi restano invariati, ma puoi introdurre un sistema opzionale:
        - Per lanciare un incantesimo, tiri 1d10. Un successo richiede un 6+, con modificatori basati su Astuzia o Grazia.
        - Un fallimento può portare a un contraccolpo magico o conseguenze inaspettate.
6. **Conseguenze di Fallimento**:
    - Fallire un tiro spesso porta a esiti narrativi significativi, con conseguenze comiche o tragiche. Con il d10, puoi giocare ulteriormente con l'entità dei fallimenti:
        - **1-3**: Fallimento totale.
        - **4-5**: Fallimento parziale, con possibilità di mitigare le conseguenze.

Questo sistema mantiene l'umorismo e la semplicità del gioco originale, ma dà un po' più di margine nei risultati, grazie alla maggiore granularità del d10.

Ambientazione: L'Europa Fiabesca del 1600

Siamo in un'Europa fiabesca, un mondo sospeso tra magia e superstizione, dove il progresso scientifico inizia a mettere in discussione antiche credenze, ma la magia si annida ancora nei boschi e nelle ombre delle città. In questo universo, il folklore è reale: boschi oscuri nascondono misteri, streghe praticano arti proibite, e le creature parlanti, nascoste agli occhi degli umani, vivono ai margini della civiltà.

Le città sono brulicanti di vita, governate da severi dogmi religiosi, mentre le campagne e i villaggi sono luoghi di superstizione e leggende. Il bosco dove sorgeva la casa della Strega era un rifugio sicuro, ma ora è solo uno scheletro di alberi anneriti e fumo acre.

Il Dramma della Strega e dei Suoi Compagni

La Strega era una figura gentile, amata dai suoi familiari animali per la sua saggezza e il suo potere. Per secoli, i suoi compagni – un corvo astuto, una volpe ingegnosa, un gatto elegante e altri animali – hanno vissuto sotto la sua protezione. Ma il tempo ha portato un cambiamento: l'intelligenza delle creature è cresciuta. Non erano più semplici animali; erano pensatori, sognatori, desiderosi di una vita più ampia, libera dai vincoli delle loro forme animali.

Un desiderio disperato
Hanno implorato la Strega di trasformarli in esseri umani, affinché potessero vivere pienamente la loro nuova consapevolezza. La Strega, seppur riluttante, ha deciso di esaudire il loro desiderio. Dopo mesi di preparativi, durante una notte di luna piena, si è messa all'opera, mescolando antiche erbe e recitando incantesimi dimenticati.

Il fallimento del sortilegio
Qualcosa è andato terribilmente storto. Il calderone è esploso in un boato assordante, incendiando la casa e proiettando frammenti incandescenti nel bosco. Quando le creature si sono riprese, hanno trovato la Strega: il suo corpo fatto a pezzi ma ancora animato, avvolto in un fuoco magico verde e viola. Gridava di dolore e rabbia, ma non riuscivano a capirla.

Mentre la casa crollava attorno a loro, i familiari hanno provato un dolore atroce e si sono resi conto di stare mutando. I loro corpi si allungavano, le ossa scricchiolavano, le piume si trasformavano in capelli, il pelo in pelle. Ma qualcosa di loro è rimasto: un viso animalesco, artigli o zampe al posto delle mani, occhi luminosi e selvaggi. Ora erano esseri umanoidi, ma con i tratti della loro forma animale originaria.

La Missione

Disorientati e afflitti, i familiari hanno compreso che il loro desiderio aveva un prezzo. La Strega aveva usato tutta la sua magia per tentare di esaudirlo, ma l'incantesimo era stato sabotato da un'influenza oscura o da un errore fatale. Ora tocca a loro:

1. **Vendicare la Strega**: Non sanno chi sia il colpevole, ma i segnali sono chiari: qualcuno o qualcosa ha interferito.

2. **Capire la loro nuova natura**: Qual è il significato della loro trasformazione? Sono umani, animali o un'eco di entrambi?

3. **Sopravvivere in un mondo ostile**: Gli umani sono diffidenti verso ciò che è diverso, e i familiari devono nascondere la loro natura mentre cercano risposte.

Tono dell’Avventura

Questa versione dell’ambientazione aggiunge un tono più cupo e drammatico, ma con spazio per l’umorismo derivante dalle interazioni tra i personaggi. L’Europa fiabesca del 1600 è un luogo affascinante e spietato, dove i familiari dovranno confrontarsi con pregiudizi, superstizioni e forze magiche più grandi di loro.

Il Territorio della Casa della Strega

La casa della Strega si trovava nel cuore di una regione oscura e affascinante, dove la natura regna sovrana e l'influenza umana si avverte appena. Questo territorio, conosciuto come **Bosco della Luna Caduta**, è avvolto in un'aura di mistero, con leggende tramandate da generazioni nei villaggi circostanti.

Caratteristiche del Bosco della Luna Caduta

La Foresta Profonda

- **Vegetazione fitta e antica**: Alberi maestosi con tronchi nodosi e radici sporgenti che creano labirinti naturali. Muschi verdi e licheni brillano di riflessi argentei sotto la luce della luna.

- **Nebbia persistente**: Al calar del sole, una fitta nebbia si insinua tra gli alberi, rendendo difficile orientarsi. Si dice che la nebbia sia viva, capace di far perdere il senso del tempo e dello spazio.

- **Suoni inquietanti**: Il fruscio del vento tra le foglie si mescola con i richiami di animali notturni. In lontananza, si possono sentire rumori che sembrano risate o sussurri.

Il Fiume Argentato

- Un fiume serpeggia attraverso il bosco, con acque cristalline che sembrano brillare sotto la luce lunare.

- **Leggende locali**: Si dice che chi si specchia nel fiume durante una notte di luna piena possa vedere il proprio destino.

- Le rive del fiume sono ricoperte di erbe medicinali e fiori rari, che la Strega raccoglieva per i suoi incantesimi.

Le Radure Magiche

- Piccoli spazi aperti nella foresta, illuminati da una luce che sembra provenire dal terreno stesso.

- **Fenomeni strani**: Funghi luminescenti, cerchi di pietre antiche e strani disegni incisi sugli alberi suggeriscono che queste radure siano luoghi di potere magico.

Creature del Bosco

- **Animali comuni**: Lupi, cervi, gufi e volpi sono presenti in abbondanza.

- **Creature magiche**: Esseri come spiriti della foresta, folletti dispettosi e ombre vaganti sono stati avvistati dai più coraggiosi.

- **Il Guardiano del Bosco**: Un antico albero senziente che osserva tutto e raramente parla con gli estranei. La Strega lo consultava nei momenti di grande necessità.

La Casa della Strega

- **Posizione**: Situata su un'altura poco distante dal fiume Argentato, la casa era parzialmente nascosta tra le fronde degli alberi.

- **Architettura**: Un edificio semplice ma unico, costruito con legno scuro e pietre ricoperte di muschio. Il tetto era fatto di paglia intrecciata e decorato con talismani magici.

- **L'interno**: Un'unica grande stanza con un grande calderone al centro. Le pareti erano foderate di scaffali pieni di libri antichi, ampolle di vetro e artefatti magici. Una scala portava a un piccolo soppalco, dove la Strega riposava.

- **Il giardino**: Intorno alla casa, un giardino rigoglioso con piante rare e velenose. Qui cresceva un albero particolarmente vecchio, chiamato **l'Albero delle Sette Ombre**, che si diceva fosse in grado di influenzare i sogni.

I Villaggi Circostanti

- **Villaggio di Mezzovelo**: Il più vicino, a circa un'ora di cammino dal bosco. Un piccolo insediamento di contadini e artigiani, che venerano la Strega in segreto, offrendole doni in cambio di protezione.

- **Villaggio di Pietramorta**: Situato oltre il bosco, a un giorno di viaggio. Qui la Strega era temuta e odiata, considerata responsabile di carestie e malattie.

La Devastazione Dopo l'Esplosione

L'esplosione che ha distrutto la casa della Strega ha lasciato il suo segno sul territorio:

- **Gli alberi attorno alla casa sono anneriti e bruciati**, formando un cratere spettrale dove un tempo sorgeva l'abitazione.

- **L'energia magica residua**: Strani bagliori e scintille verdi e viola appaiono nel cratere durante la notte, attirando creature curiose o malintenzionate.

- **Il fiume vicino è contaminato**: L'acqua è divenuta torbida, e alcune creature che la bevono subiscono mutazioni inspiegabili.

Questa descrizione ambienta il dramma della Strega e dei suoi compagni in un luogo vivido e ricco di opportunità narrative.

La Caduta della Strega e il Sortilegio Spezzato

Nel cuore del **Bosco della Luna Caduta**, la Strega aveva costruito il suo rifugio. Era una figura enigmatica, custode di un'antica magia e protettrice di creature straordinarie. Per secoli, i suoi compagni animali – un corvo, una volpe, un gatto, una lepre e un riccio – avevano vissuto sotto la sua protezione. Ma il tempo aveva cambiato qualcosa: quegli animali, grazie alla magia della Strega e alla loro innata intelligenza, erano diventati consapevoli, capaci di pensare e sognare come esseri umani.

"Non possiamo più essere solo animali," aveva detto Corvus con la sua voce aspra ma piena di saggezza. **"Abbiamo sogni, desideri. Vogliamo vivere come gli uomini, costruire il nostro futuro."**

Dopo anni di resistenza, la Strega cedette. Amava quei compagni come figli e decise di esaudire il loro desiderio. Avrebbe usato un potente rituale per trasformarli in creature umanoidi, capaci di muoversi nel mondo degli uomini. Ma l'incantesimo richiedeva una notte speciale: un allineamento tra la luna piena e le stelle che accadeva una sola volta ogni generazione.

Il Linciaggio e l'Incidente

Quella notte, la Strega era al lavoro. Il calderone ribolliva con colori impossibili, e l'energia arcana riempiva l'aria. I compagni attendevano con ansia, consapevoli che la loro vita stava per cambiare. Ma lontano dal bosco, un'ombra di violenza e fanatismo si avvicinava.

Nel vicino villaggio, i bambini avevano iniziato a scomparire. La colpa era stata subito attribuita alla Strega. **"Li sta cucinando nel suo pentolone!"** gridava un prete fanatico, una figura rigida e autoritaria che guidava i popolani con il fuoco dell'odio. Armati di torce e forconi, i villani si erano diretti verso il bosco, decisi a porre fine alla sua esistenza.

La folla irruppe nella casa proprio mentre la Strega stava completando il rituale. **"Mostro! Assassina di bambini!"** urlò il prete, brandendo un crocifisso. La Strega cercò di difendersi, invocando il suo potere per proteggere i suoi compagni e portare a termine il sortilegio. Ma il caos interruppe l'energia dell'incantesimo, e tutto andò storto.

L'esplosione fu catastrofica. Un'ondata di energia magica si riversò nel bosco, bruciando la casa e riducendo la folla in cenere. Gli alberi si contorsero, trasformandosi in figure oscure e spettrali, mentre l'energia liberata popolava la foresta di spiriti maligni, fantasmi e creature mai viste prima. Il prete, protetto dal suo crocifisso, sopravvisse ma fu orribilmente sfigurato. Fuggì verso il villaggio, gridando menzogne sull'accaduto.

I compagni, invece, si risvegliarono trasformati. I loro corpi erano ora umanoidi, segnati da tratti animali e dai marchi della stregoneria. La Strega, però, non c'era più. Il suo corpo era stato consumato dall'incantesimo spezzato.

Un Anno di Solitudine

Dopo l'esplosione, la foresta era cambiata. Gli spiriti maligni evocati dall'energia magica infestavano il bosco, rendendolo un luogo oscuro e pericoloso. I compagni passarono mesi a ricostruire ciò che rimaneva della loro casa, cercando di adattarsi alla loro nuova esistenza. Non erano più semplici animali, ma neanche del tutto umani.

Felix, con la sua astuzia, guidò i tentativi di avvicinarsi al villaggio. Mascherati e nascosti, provarono a commerciare e a svolgere lavori per gli umani. A volte, si mescolavano tra loro durante la notte, cercando di assaporare un frammento di quella vita che desideravano. Ma il razzismo e la paura verso la loro natura li spinsero presto a ritirarsi. Decisero di vivere in solitudine, mantenendo solo pochi contatti con il mondo esterno.

Il Ritorno delle Sparizioni

Un anno dopo, sotto la stessa luna e lo stesso allineamento stellare, i bambini iniziarono a scomparire di nuovo. Durante una spedizione notturna verso il villaggio per raccogliere informazioni, i compagni si trovarono immersi nell'oscurità della foresta. Fu lì che iniziarono a manifestarsi gli spiriti dei bambini scomparsi.

"Aiutateci," sussurrarono le voci eteree, provenienti da figure indistinte che si muovevano tra gli alberi. I compagni si fermarono, sentendo il gelo correre lungo le loro schiene. Gli spiriti non erano minacciosi, ma la loro presenza era carica di dolore. **"Un uomo ci ha portati via. Non sappiamo chi sia, ma il suo cuore è nero."**

Gli spiriti non conoscevano il loro assassino, ma sapevano che non era la Strega. La verità, però, era più oscura di quanto i compagni immaginassero. Il prete che li aveva accusati e condannati era il vero colpevole. Per anni aveva viaggiato di villaggio in villaggio, rapendo e uccidendo bambini per soddisfare la sua follia, nascondendo i suoi crimini dietro il mantello del fanatismo religioso.

La Missione

Determinati a riscattare il nome della Strega e a portare giustizia ai bambini, i compagni decisero di agire. La foresta stessa sarebbe stata il primo ostacolo, piena di spiriti maligni e bestie mutate dall'esplosione. Ogni passo sarebbe stato una sfida, ma erano decisi a proseguire.

La loro missione era chiara:

1. **Scoprire l'identità del colpevole.** Dovevano raccogliere indizi e seguire le tracce lasciate dagli spiriti.

2. **Ristabilire la pace nella foresta.** Gli spiriti dei bambini dovevano essere placati e gli spiriti maligni contenuti.

3. **Conquistare un posto nel mondo.** Dimostrare che non erano mostri, ma esseri con un cuore e un'anima.

La foresta era oscura e il viaggio pieno di pericoli. Ma i compagni non erano più le semplici creature di un tempo. Erano figli della magia e della tragedia, pronti a sfidare il destino e a riscattare il nome di colei che avevano amato come una madre.

Scena 1: Il Viaggio nella Foresta

La Foresta della Luna Caduta si erge come un regno di ombre e sussurri. Gli alberi contorti sembrano osservare il passaggio del gruppo con silenziosa malevolenza. La **Lanterna di Olio di Artemisia** illumina il sentiero, il suo bagliore verdastro respingendo gli spiriti maligni che infestano il bosco. **Tilda** porta il **Turibolo di Resina di Sangue di Drago**, che emette un fumo denso e profumato, creando una barriera protettiva attorno al gruppo.

Il viaggio è intriso di malinconia, con il peso dell'anniversario della morte della Strega che grava su di loro. Tuttavia, hanno deciso di rompere il loro isolamento per assistere allo spettacolo del **Circo del Lume Infinito**, arrivato al villaggio di **Villastella** per la **Festa del Sole Svanente**, un'antica celebrazione autunnale che segna il passaggio alla stagione oscura.

Mentre camminano, ogni membro del gruppo esprime il proprio stato d'animo:

- **Felix**, con il suo solito tono astuto: "Forse, per una volta, possiamo dimenticare tutto questo. Il Circo è lì per intrattenerci, e noi abbiamo bisogno di un po' di leggerezza. Anche se dovremo nasconderci per goderne."

- **Corvus**, riflessivo: "Una notte di gioia non cancellerà ciò che abbiamo perso, ma forse ci aiuterà a ricordare che possiamo ancora vivere."

- **Mirtilla**, con un sorriso ironico: "Se qualcuno ci riconosce, sarà la loro ultima notte di festa. Ma per ora, voglio vedere cosa possono fare questi umani."

- **Bram**, preoccupato: "Non dovremmo farci vedere. Questo non è il nostro mondo, e Villastella non è mai stato un luogo sicuro per noi."

- **Tilda**, rassicurante: "Abbiamo sopportato molto di più di qualche popolano arrabbiato. Forse questa notte ci darà qualcosa di cui sorridere."

Il gruppo prosegue con cautela, consapevole dei pericoli della foresta, ma deciso a raggiungere il villaggio.

Scena 2: Gli Spiriti dei Bambini

Più avanti nel sentiero, la lanterna illumina tre figure che sembrano bambini. I loro corpi sono pallidi, quasi trasparenti, e si muovono con una lentezza innaturale. Quando i compagni si avvicinano, le figure iniziano a cantilenare in un coro inquietante:

"La prima notte, ci ha presi.
La seconda, ci ha legati.
La terza, ci ha uccisi.
La quarta, si è nutrito."

Uno dei bambini si avvicina e con una voce spettrale dice: **"Un uomo nero. Ci ha rapiti e uccisi. La Luna Incompleta lo guida. Se non lo fermerete, tre bambini saranno i prossimi."**.

Le figure si dissolvono lentamente nell'aria. Se i personaggi spegneranno la lanterna per cercare di ottenere più risposte, gli spiriti maligni emergeranno e attaccheranno il gruppo. Se la lanterna resterà accesa, gli spiriti dei bambini svaniranno completamente, lasciando i compagni con poche risposte ma in relativa sicurezza.

Scena 3: La Piazza in Fiamme

Quando il gruppo esce dalla foresta, il villaggio di **Villastella** appare in lontananza. Un bagliore sinistro illumina il cielo: dalla piazza centrale si levano alte fiamme. Quando si avvicinano, capiscono che non si tratta di un semplice falò per la **Festa del Sole Svanente**. A bruciare sono il tendone, i carri e gli averi del **Circo del Lume Infinito**.

Su un palco improvvisato, quattro figure dominano la scena:

1. **Capovillaggio Erminio Falcador**, una figura corpulenta con un bastone di legno nodoso che rappresenta la sua autorità.

2. **Giudice Ezechiele Malfonti**, un uomo magro e severo, vestito di nero, con uno sguardo gelido e privo di compassione.

3. **Boia Alarico**, un uomo alto e massiccio, il volto nascosto da un cappuccio di cuoio, che impugna un'ascia affilata.

4. **Prete Gedeone della Mano Pura**, un fanatico dai lineamenti tirati e dagli occhi ardenti di odio.

Il prete urla alla folla: **"Lo spirito della Strega è tornato! Si è incarnato nella Cartomante di questo Circo! È lei, la Strega! È tornata per nutrirsi dei nostri bambini! Ma stasera, per la giustizia di Dio, pagherà con il suo sangue!"**.

Sul palco, la **Cartomante del Circo**, una donna vestita di sete e mantelli decorati, è inginocchiata e trattenuta da due guardie. I circensi superstiti vengono tenuti sotto controllo da altre guardie, mentre alcuni dei loro compagni giacciono a terra, uccisi nella confusione.

La folla è in tumulto. Le madri dei tre bambini scomparsi gridano vendetta e giustizia, mentre i popolani invocano la morte della Cartomante.

Il **Giudice Malfonti** proclama: **"Non c'è bisogno di un lungo processo. La prova è evidente. La sua colpa è chiara. Che il boia prepari il patibolo."**.

Scelte dei Giocatori

1. **Intervenire per Fermare l'Esecuzione**
   Se i personaggi decidono di intervenire, ecco le possibili conseguenze:

   - Le guardie attaccano immediatamente. I personaggi dovranno affrontare una battaglia per liberare la Cartomante e i circensi.

   - La folla si scatena. I popolani, presi dal panico, possono attaccare o tentare di fuggire, creando caos.

   - Il Prete e il Giudice reagiscono con violenza. Il Prete potrebbe accusare i personaggi di essere servitori della Strega e chiamare rinforzi.

2. **Non Intervenire**
   Se decidono di non intervenire:

   - La Cartomante viene trascinata sul patibolo dal Boia Alarico e giustiziata davanti alla folla.

   - I circensi superstiti vengono espulsi dal villaggio con minacce di morte.

   - La folla si disperde lentamente, ma l'odio verso chiunque sembri "diverso" si intensifica.

3. **Intervenire in Modo Strategico**
   I personaggi possono decidere di:

   - Distrarre la folla: Creare un diversivo (es. incendiare un'altra struttura o spegnere la pira) per liberare i prigionieri.

   - Usare l'inganno: Fingere di essere emissari della legge o di Dio per smascherare il Prete.

   - Indagare: Seguire gli eventi senza intervenire direttamente, ma raccogliere informazioni per tornare con un piano più elaborato.

Questa scena offre molteplici sviluppi basati sulle azioni del gruppo e può condurre a un'escalation di tensione o a un momento di tregua strategica.

Scena 3: La Piazza in Fiamme

Quando i PG emergono dalla **Foresta della Luna Caduta**, il villaggio di **Villastella** appare davanti a loro come una macabra rappresentazione di caos e follia. Nella piazza principale, una grande pira arde con fiamme alte, illuminando il cielo notturno.

I carri, il tendone e gli averi del **Circo del Lume** Infinito sono stati trasformati in un rogo. Intorno al fuoco, la folla si agita in un tumulto di voci arrabbiate e disperate.

Sul palco improvvisato, eretto di fronte alla chiesa, quattro figure dominano la scena:

- **Capovillaggio Erminio Falcador**, un uomo robusto e imponente, con un mantello decorato e un bastone intagliato che simboleggia la sua autorità. Ha uno sguardo severo, ma i suoi occhi tradiscono un certo disagio.

- **Giudice Ezechiele Malfonti**, magro e vestito di nero, porta un tomo decorato con simboli giuridici. La sua postura rigida e lo sguardo freddo mostrano la sua totale indifferenza verso i circensi.

- **Boia Alarico**, una figura massiccia con un'ascia imponente e un cappuccio di cuoio nero. Rimane in silenzio, attendendo il momento di agire.

- **Prete Gedeone della Mano Pura**, una figura alta e austera, avvolta in una tunica bianca. Al collo porta un crocifisso d'argento con pietre verdi incastonate: la **Reliquia del Lupo Sacro**, un oggetto antico che gli permette di controllare le sue trasformazioni licantropiche e di potenziare il suo legame con la bestia interiore.

Il prete punta un dito accusatorio verso la **Cartomante**, una donna vestita con mantelli decorati e ornamenti scintillanti, inginocchiata e trattenuta sul palco da due guardie. **"Ecco la Strega! Tornata tra noi con il suo spirito maligno per riprendere ciò che aveva iniziato! Si è incarnata in questa donna per nutrirsi dei nostri bambini e portarci nel peccato!"**.

Le reazioni della folla:

- Le madri dei tre bambini scomparsi urlano in preda alla disperazione, chiedendo vendetta e giustizia.

- Alcuni popolani gridano insulti e invocano la morte della Cartomante, accusandola di stregoneria.

- Altri sembrano incerti, spaventati dall'intensità del prete ma incapaci di opporsi.

Il **Giudice** prende la parola con una voce gelida: **"Non serve un processo lungo. Le accuse sono chiare. La pena è decisa. Boia, preparati."**.

Il Prete Gedeone e la Sua Natura Licantropica

Sebbene il prete appaia come un uomo, i PG possono percepire qualcosa di innaturale in lui. Come creature fiabesche, la loro sensibilità alla magia e alla natura selvaggia permette loro di notare dettagli sottili:

- **Felix** potrebbe percepire il leggero odore animale provenire dal prete, un misto di pelliccia e sangue che gli altri umani non rilevano.

- **Corvus** potrebbe notare un'aura scura e selvaggia attorno alla Reliquia del Lupo Sacro, un oggetto intriso di magia antica e perversa.

- **Mirtilla**, con la sua grazia felina, potrebbe cogliere il modo innaturalmente predatorio con cui il prete osserva la folla, come se valutasse chi attaccare.

- **Bram**, con il suo istinto di lepre, potrebbe sentire un'irrequietezza quasi fisica, una sensazione di essere osservato da una bestia in agguato.

- **Tilda**, la più attenta alle emozioni, potrebbe cogliere la paura inconscia nei popolani vicini al prete, un timore che non sembra legato solo alla sua autorità religiosa.

Il Master può utilizzare queste intuizioni per suggerire, senza rivelare esplicitamente, che il prete è qualcosa di più di ciò che sembra.

Opzioni di Interazione nella Piazza

1. **Intervenire Direttamente**
    - Se i PG attaccano, si scatena un confronto immediato:
        - Le guardie locali (6-8) cercheranno di fermarli, armate di spade e scudi.
        - Il Boia Alarico, un avversario pericoloso, si concentrerà su un PG con la sua ascia pesante.
        - Il Prete Gedeone potrebbe non trasformarsi subito, ma userà la Reliquia per emettere un'aura intimidatoria (test di Fierezza per resistere) e incitare la folla contro i PG.
    - Conseguenze:

        - I circensi potrebbero essere liberati, ma il villaggio intero diventerà ostile ai PG.

        - I PG potrebbero non riuscire a raccogliere prove sufficienti contro il prete.

2. **Distrarre la Folla**

    - I PG possono creare un diversivo per liberare la Cartomante e i circensi:

        - **Felix** potrebbe convincere alcuni popolani che il fuoco si sta diffondendo in altre parti del villaggio.

        - **Mirtilla** potrebbe muoversi furtivamente per sabotare le guardie.

        - **Corvus** potrebbe creare un'illusione per spaventare la folla.

    - Conseguenze:

        - I PG potrebbero liberare i prigionieri senza combattere, ma il prete fuggirà e il villaggio rimarrà contro di loro.

3. **Osservare e Indagare**

    - Se i PG decidono di non intervenire:

        - Vedranno la **Cartomante** giustiziata, ma potrebbero raccogliere indizi utili.

        - Potrebbero notare il prete scivolare via dalla folla con un sorriso inquietante, dirigendosi verso la chiesa o la foresta.

        - I circensi sopravvissuti potrebbero fornire informazioni preziose in seguito.

Le Location della Foresta e del Villaggio

Per smascherare il prete, i PG dovranno esplorare diversi luoghi, raccogliendo prove che collegano Gedeone ai rapimenti e agli omicidi.

1. **La Chiesa di Gedeone (Luogo del Rapimento)**

- Una cella nascosta dietro l'altare contiene giocattoli e vestiti dei bambini rapiti.
- Tracce di graffi sulle pareti del confessionale e sangue secco tradiscono la lotta delle vittime.

2. **Il Capanno della Foresta (Luogo di Appensione)**

- Una baracca isolata con ganci metallici e corde insanguinate.
- Il crocifisso lasciato vicino a un gancio potrebbe essere riconosciuto come proprietà del prete.

3. **Il Cerchio delle Pietre (Luogo del Rituale)**

- Un antico cerchio di pietre nella foresta, usato per liberare i bambini prima della caccia.
- Tracce di artigli e sangue fresco indicano il punto in cui vengono uccisi.

4. **La Grotta del Licantropo (Luogo del Consumo)**

- Una grotta oscura piena di ossa umane con segni di morsi.
- L'altare al centro è intriso di magia oscura e legato alla Reliquia del Lupo Sacro.

Come Smascherare il Prete e Riscattare la Strega

1. **Raccogliere Prove**
   I PG devono combinare gli indizi raccolti per costruire un caso contro Gedeone: resti nella chiesa, nel capanno, nel cerchio di pietre e nella grotta.

2. **Smascherare la Sua Natura**
   Distruggendo o rubando la Reliquia del Lupo Sacro, i PG possono forzare Gedeone a perdere il controllo della sua trasformazione, rivelando la sua vera natura.

3. **Liberare gli Spiriti dei Bambini**
   I PG possono usare i simboli trovati nei luoghi rituali per placare gli spiriti,

dimostrando che la Strega non era colpevole.

4. **Confrontarsi Pubblicamente**
   Una volta raccolte le prove, i PG possono sfidare Gedeone pubblicamente, costringendolo a rivelarsi e scagionando la Strega.

Con queste scene, i PG avranno un'avventura ricca di tensione, scelte morali e investigazione, culminando in un epico confronto con il prete licantropo.