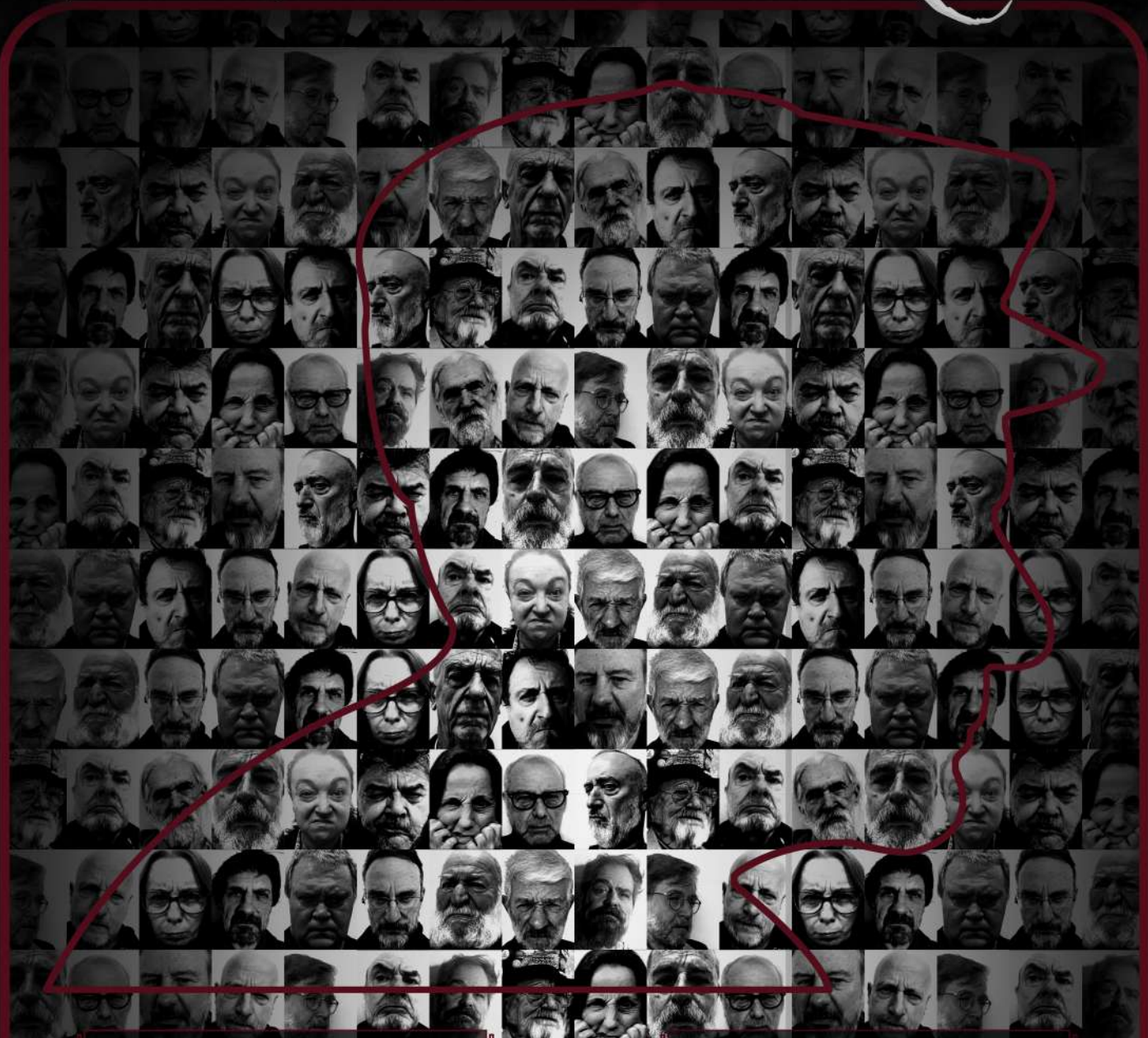


# MODULO FOLLE PER L'ULTIMA TORCIA



DL'Ultima  
DENTIERA

"...E' MOLTO PIU' SEMPLICE  
COMPNDERE L'INTERO  
UNIVERSO  
CHE UN GRUPPO DI  
PENSIONATI CHE VUOLE  
DECIDERE DEL DESTINO  
DEL MONDO..."



DM LEO  
DM PESTE



**IDEATO E REALIZZATO DA:**  
Leonardo Nencioni e Stefano Pestelli

**EDITO DA:**  
Associazione Promozione Sociale Kraken

**NOME ORIGINALE**  
Daniele Anacleto Meiattini

**PROGETTO GRAFICO:**  
Marco Pode Potestio

**FOTO DI COPERTINA:**  
I Migliori Fotografi

**LOGO L'ULTIMA DENTIERA:**  
Matteo Cortini

**RINGRAZIAMENTI:**

Kraken APS, Matteo Cortini, Leonardo Moretti, Fabio Passamonti, Tao Sun Provaroni, David Chelazzi, Gessica Mazzolai, Daniele Anacleto Meiattini, Marco Potestio, Gianluca Poccianti, Fabio Campostrini, Francesco Giannarini, Lucrezia Morini, Morgan Freeman, The Wall, Rolla, Le case Farmaceutiche, Ilenia Giachetti, Iron Maiden, Black Dragons, I Maghi delle Mura, Gamers Militia, Steve Jobs, La spuma bionda, Serpentarium, Prostamol, L'omino col cappello, La panda, i giocatori di ruolo e tutti coloro che in qualche modo hanno contribuito a questa follia.

**" STAY HATEFUL, STAY OLDER !! "**

## AVVENTURIERO ANZIANO

Rancorosi, testardi e insopportabili, questo sono, ma se sono sopravvissuti fino ad ora una ragione ci sarà.

Questo non è prettamente un ruolo, diciamo che è una sorta di sotto-ruolo. Puoi sceglierlo in fase di creazione del personaggio o, se ritieni che il tuo PG sia maledettamente vicino alla pensione, anche in seguito.

Non è cosa da tutti raggiungere il ruolo da anziano. La vita dell'avventuriero è dura e pericolosa e la maggior parte di loro difficilmente riesce a sopravvivere quando gli acciacchi dell'età si fanno sentire. Purtroppo non se ne esce indenni: il carattere scontroso degli avventurieri anziani è rinomato in tutte le lande, tanto quanto la loro passione per l'alcol di scarsa qualità e il gioco d'azzardo.

### DOPPIO DADO

Non scherziamo!

CORPO  
-1

MENTE  
+1

### ABILITA' DI RUOLO

#### Vegliardo

Resistere a lungo ha i suoi vantaggi, ma anche i suoi svantaggi. Sei più saggio ed esperto, certo, ma il tuo fisico non riesce a contrastare l'avanzare del tempo. In termini di gioco assegna un +1 ad una caratteristica mentale (Coraggio, Intelligenza, Magia o Socialità) ma contemporaneamente segnati un -1 ad una delle caratteristiche fisiche (Agilità, Forza, Manualità o Percezione). Scegli quindi una Abilità Senile tra quelle che seguono. Puoi sceglierne un'altra ogni volta che, insieme al master, decidete che sia giunta l'ora, al prezzo di un ulteriore -1 (nessun bonus questa volta).

Gli Avventurieri Anziani bivaccano per la maggior parte del tempo in squallide bettole, bevendo bianchini, e imprecaando contro tutto e tutti, ma la loro vera passione è raccontare le loro imprese di gioventù. Quando iniziano a parlare è praticamente impossibile fermarli. Narra la leggenda che persino come Morti-viventi essi continuino a parlare e parlare, ma di questo non ne abbiamo la prova.

Nonostante siano per la maggior parte

devoti al dio della Luce, non è raro sentirli bestemmiare, specialmente quando giocano a Ramazza, uno strano gioco di carte diffuso in tutta la Baronia.

Sono tutti costretti ad assumere una quantità notevole di pozioni e erbe curative. Ultimamente molti di loro ricercano un particolare elisir, una piccola dose di questa polvere azzurra dica abbia effetti miracolosi per questi arzilli mattacchioni. Non è però completamente sopita la loro voglia di avventura e, se ne trovano l'occasione, sono pronti a gettarsi nuovamente nella mischia. Beh, proprio gettarsi magari no, diciamo entrare....ok, ok....diciamo arrancare verso il pericolo, sia esso un'orda di goblin o la fila alla casa del Tasso per incassare il sussidio per avventurieri.

### NON MI PIACE INVECCHIARE, MA VISTA L'ALTERNATIVA...

*ALGASIV,  
RANGER DELLE COLLINE DEGLI ACCIACCHI*

### COME GIOCARLO

Questo è un ruolo prettamente votato all'interpretazione. Giocatelo se avete voglia di divertirvi e non prendervi troppo sul serio. Abilità e malus sono pensati per creare situazioni di gioco ridicole e grottesche, starà a voi entrare nel personaggio e renderle "reali".

#### ESEMPIO

"Prostamol, l'anziano stregone del gruppo, si getta all'inseguimento di Omeopatus, sacerdote del dio della Morte e suo acerrimo nemico. Entrambi sono più che ottuagenari e la scena sembra svolgersi al rallentatore. Omeopatus usa il suo Medaglione dei fiori di Bach per attaccarlo con un raggio mortale, Prostamol però quasi inciampa sui suoi stessi passi e potrebbe evitare il colpo (Usando l'Abilità Barcolla)"

## ABILITA' SENILI

---

### CARICO A COPPE

La tua lunghissima esperienza in tutte le taverne della Baronia ti ha reso sensibile agli errori dei tuoi compagni (Calare la carta sbagliata ha determinato la fine di più di un avventuriero). Se un tuo compagno fallisce un test puoi usare il tuo rancore per farglielo ritirare. Qualunque sia il nuovo risultato non gli rivolgerai più la parola se non per questioni di vita o di morte, al massimo ti riferirai a lui per interposta persona (Digli a quel cretino...). Una volta a sessione per compagno, se rompi i rapporti con tutti vivrai nel desiderio di essere rimasto a guardare i cantieri nelle Terre Ignote.

### AI MIEI TEMPI ...

Non la smetti mai di far notare a tutti di come venissero fatte le cose ai tuoi tempi e di come questi giovinastri non abbiano la minima idea di come si dovrebbe comportare un avventuriero.

*"..ai miei tempi gli orchi erano almeno il doppio grossi di oggi, e io non mi sarei mai nemmeno sognato di affrontarne uno senza un mazzafrusto..."*

Ma non tutto questo è frutto del tuo pessimo carattere, ogni tanto ricordi veramente la cosa giusta nel momento giusto. Una volta per sessione puoi suggerire la mossa giusta ad un tuo compagno donandogli un bonus di +2 al suo prossimo tiro. Ovviamente lui diventerà, suo malgrado, il tuo principale obiettivo del tuo insopportabile soliloquio.

### BIANCHINO E RANCORE

Hai lavorato anni sul tuo pessimo carattere, modellando ogni ruga in una maschera di disapprovazione e fastidio, il tuo sguardo carico di livore può sgretolare anche la scorza più dura. Tutto questo allenamento ti ha reso particolarmente resistente agli influssi esterni, hai un bonus fisso di +1 a Magia quando la usi per difenderti, sei inoltre immune a qualsiasi effetto dato da l'alcool, ne hai buttati giù così tanti che non ti spaventa più nulla.

### VIENI QUA ALTRIMENTI E' PEGGIO

(SOLO PG FEMMINILI)

Ciabatte, zoccoli, mestoli...la tua abilità nel centrare un bersaglio a distanza è una capacità tramandata di madre in figlia che si presenta dopo la nascita del primogenito.

Oramai sai usare questa tua innata abilità in qualsiasi frangente e con qualsiasi oggetto. Quando combatti con un arma improvvisata il tuo danno è 1D4 e tutto ciò che ha un minimo di capacità di volare (per peso e dimensioni) può divenire un'arma a distanza (maxiomt).

### NECROLOGI

Ti alzi la mattina presto per recarti al monastero a consultare l'obituario. Puoi parlare per ore (e lo fai!) di ogni relazione o parentela che legava il defunto del giorno.

*"..Povero Vanni...una freccia nel petto e via...era il cugino di terzo grado di Lapo, quello che aveva il negozio di armature nel vicolo del drago...brutta fine che ha fatto anche lui..."*

questo tuo essere logorroico ha però anche dei vantaggi, se hai tempo per sciorinare la tua ecatombe di nomi a sostegno delle tue idee, ottieni un dado aggiuntivo in socialità nella prova. Che sia per compassione o per sfinimento non lo si sa.

### OSSERVATORE EDILE

Cantieri, lavori, qualsiasi attività all'interno delle mura cittadine ha sempre avuto per te un fascino inspiegabile. Questa tua passione ti ha però permesso di apprendere una delle più efficaci tecniche di mimetismo urbano (e non solo) mai viste in nessuna landa. Quando, con fare assorto, porti le braccia dietro la schiena e giungi le mani, il tuo corpo si immobilizza al punto di diventare parte integrante del passaggio. Per poterti individuare il nemico deve superare un test contrapposto Percezione-Agilità (in questo caso Immobilità) al quale avrai un dado aggiuntivo.

## ABILITA' SENILI

### BARCOLLO

La tua andatura incerta e caracollante è meno prevedibile del ragionamento di un Goblin, sembri sempre sul punto di cadere ma, inspiegabilmente, questo non succede (quasi) mai. Questo disorienta terribilmente il nemico che tenta di colpirti da lontano. Questa tua caratteristica ti permette di tentare una parata su attacchi a distanza come se avessi lo scudo.

### OPPE LA'

Reumatismi, Artrosi e acciacchi vari accompagnano con sinistri scricchiolii ogni tuo movimento, ma quello che sembra oramai solo un corpo alla fine dei suoi giorni, riserva invece delle energie nascoste. Un entusiastico "Oppe là!!" può spingerti oltre i tuoi limiti, e ti dona un dado aggiuntivo in un test Agilità, anche se questo ha un prezzo, la logora cartilagine delle tue giunture gradisce poco questo tuo entusiasmo e perdi 1 punto salute. Tutte le volte che vuoi...fino a che hai punti salute ovviamente!

### GOLOSO

Non si sa come ma la tua capacità di riempirti le tasche di caramelle non conosce limite. Che siano acquistate nei negozi di dolciumi, rubate dal bancone della taverna o ricevute come resto nella bottega di oggetti magici di Mastro Bulletta, fatto sta che ogni volta che metti le mani in tasca ne estrai una caramella di cui ignori la provenienza e il gusto. Una volta per combattimento puoi tentare la sorte e prendere una caramella di tasca: tira 1D6 e consulta la Tabella.

#### TABELLA GOLOSO

N.	GUSTO	EFFETTO
01	ANICE	IL SAPORE TI SORPRENDE, RESTI QUASI SOFFOCATO E PERDI 1PS
02	CARAMELLA MOU.	SI ATTACCA AL PALATO COME FOSSE COLLA, NON RIESCI A PARLARE PER I PROSSIMI DUE GIRI.
03	CARAMELLA DEL DISCOUT	LA CARTA E' TALMENTE VECCHIA CHE SCARTANDOLA FAI UN RUMORE INIMMAGINABILE E ATTIRI L'ATTENZIONE DI TUTTI.
04	GELEE ALLA FRUTTA	MORBIDISSIME! UNA BOTTA DI ZUCCHERI, PER 1D6 GIRI HAI UN BONUS DI +1 AD UNA CARATTERISTICA A TUA SCELTA
05	ROSSANA	AH, IL RICORDO DELL'INFANZIA...RECUPERI 1PS
06	MENTA	RESPIRA PIENI POLMONI, RECUPERI 1PUNTO MANA

## BRUTTA COSA L'ETA'

Quando ottieni un 1 in un qualsiasi test il master puo' chiederti di tirare su questa tabella:

N.	EFFETTO	DESCRIZIONE
1	C'HO I ROSPINO! (PER NON TOSCANI, HO IL CATARRO!)	Saranno state le tonnellate di erba pipa fumata in gioventu', sar� stata l'umidit� dei dungeon che hai esplorato, ma oramai i tuoi polmoni sono incrostati pi� di una tana di Troll. Rantoli alla ricerca di aria e diminuisce di 1 il tuo massimo di punti salute.
2	ACCIDENTI ALLE COSE PICCOLE!	Non ci vedi certo pi� come una volta e qualcosa ti sfugge, quella piccola runa sulla porta, le avvertenze scritte in fondo alla pergamena o il minuscolo gradino alle porte del castello...al master la scelta delle conseguenze!
3	INCONTINENZA	O Cavolo! Devi assolutamente liberare la vescica, non importa in che situazione ti trovi. In combattimento perdi un giro, nelle altre situazioni � solo molto imbarazzante, hai un malus di -1 a socialit� per 1D4 ore.
4	DOVE L'HO MESSO?	La tua memoria ha pi� buchi dei tuoi calzini, continui a dimenticare le tue cose a giro. Perdi un oggetto a caso dal tuo equipaggiamento.
5	CARATTERACCIO	Non sei mai stato un simpaticone, ma con l'et� la cosa � andata decisamente a peggiorare. Non riesci ad evitare i tuoi commenti acidi e fuori luogo, anche con i tuoi compagni. Uno di loro non ne pu� pi� e reagisce. Uno degli altri giocatori a caso tenta di colpirti con un pugno.
6	DEPRESSIONE	Dove sono finiti i vecchi tempi? Come hai fatto a ridurti cos�? Tu che affrontavi i mutapelle col sorriso sulle labbra oggi potresti essere sconfitto anche da un chihuahua non-morto... Ti intristisci fino all'inverosimile ed hai un malus di -1 ai tiri di iniziativa per 1D6 ore.
7	ABBIOCO	Non c'� niente da fare, quando il sonno arriva arriva. Ti addormenti all'istante e qualcuno o qualcosa deve scuoterti per farti riprendere.
8	CIGOLII	Le tue giunture sono cos� cariche di artrite e le tue cartilagini sono cos� consunte, che produci pi� scricchiolii che una casa infestata. Ogni volta che provi a prendere alla sprovvista qualcuno lui ha un dado percezione in pi�.

# EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO	DESCRIZIONE	COSTO
BASTONE DA PASSEGGIO	VALE COME ARMA MEDIA ROVINATA.	75
SCIROPPO PER LA TOSSE	COME SOMMINISTRATO PRIMA DI UN RIPOSO, PERMETTE TEST DI FORZA PER GUARIRE DA MALATTIA E VELENO. OCCORRE TEST INTELLIGENZA O CONOSCENZE NATURALI.	50
CARTA ARGENTO	+1 IN SOCIALITA' QUANDO CONTRATTI UN PREZZO.	200
PANCERA	VALE COME ARMATURA MEDIA ROVINATA (+1).	100
BUSTO ORTOPEDICO	VALE COME ARMATURA PESANTE (+3).	200
COPPOLA	VALE COME ELMO COMPLETO.	50
DOLCE EUCHESSINA	DURATA D6+MAGIA GIRI. CHI LA PRENDE PUO' EFFETTUARE DUE MOVIMENTI E DUE AZIONI A GIRO.	40
CHINA CALDA	+1 AGGIUNTIVO IN OGNI CARATTERISTICA PER ID6 GIRI E RIPORTA LA SALUTE AL MASSIMO.	70
MELE COTTE	RECUPERI ID6 PUNTI SALUTE MA TI ENTRA LA MALINCONIA.	20
SPUMA BIONDA	REATTIVITA', +1 A CORAGGIO PER ID6 GIRI.	10
MUTANDONI DI LANA (PRURITO) O SCIALLE (PER DONNA)	ABITI PESANTI (A 28GRADI E' GIA' INVERNO).	75
AMARO MEDICINALE CURTINI	RECUPERI ID6 PUNTI MANA MA RACCONTI STORIE NOIOSISSIME SULLA TUA INFANZIA.	30
LE FUMENTA	SE USATE OBBLIGA I GIOVINASTRI AD UN TEST CORAGGIO ALTRIMENTI SI ALLONTANANO INFASTIDITI.	20
FAZZOLETTO MOCCICOSO	VALE PUGNALE DA LANCIO (MONOUSO) MA REPLICABILE.	10
CORNETTO ACUSTICO	+1 A PERCEZIONE E UTILIZZABILE COME ARMA IMPROVVISATA (FRAGILE).	75
CAFFE' MORETTI	CONTRASTA IL SONNO, CHI LO BEVE SUPERA AUTOMATICAMENTE TEST FORZA PER NON DORMIRE NEI TURNI DI GUARDIA.	10
FIONDA (PROIETTILI BRUFEN 1000MG)	ARMA DA LANCIO.	50
PADELLA DA OSPEDALE	ARMA GRANDE (2MANI).	100
SOLETTE ORTOPEDICHE	+1 A AGILITA'.	75
PETTINE O SPAZZOLA	+1 A SOCIALITA' VERSO IL SESSO OPPOSTO.	10
GOMITOLO DI SPAGO	COME CORDA.	45
GIORNALE (IL BARONATO)	SAI DELLE COSE LOCALI.	1



# MODULO FOLLE PER L'ULTIMA TORCIA

QUESTO MODULO FAN MADE DE L'ULTIMA TORCIA È STATO REALIZZATO SENZA SCOPO DI LUCRO  
COME SEMPLICE OPERA DI FANTASIA.  
LA VENDITA DEL SUDDETTO MODULO È DA CONSIDERARSI ILLEGALE.

IL MODULO È COMPLETAMENTE GRATUITO.

PER GIOCARE È NECESSARIO ACQUISTARE LA SCATOLA BASE DEL GIOCO  
E LE SUCCESSIVE ESPANSIONI.

L'ULTIMA TORCIA E' UN GIOCO IDEATO DA

MATTEO CORTINI,  
LEONARDO MORETTI,  
FABIO PASSAMONTI  
ED EDITO DA  
SERPENTARIUM S.R.L.S

**IDEATO E REALIZZATO DA:**  
Leonardo Nencioni e Stefano Pestelli

**EDITO DA:**  
Associazione Promozione Sociale Kraken

**NOME ORIGINALE:**  
Daniele Anacleto Meiattini

**PROGETTO GRAFICO:**  
Marco Pode Potestio

**FOTO DI COPERTINA:**  
I Migliori Fotografi

**LOGO L'ULTIMA DENTIERA:**  
Matteo Cortini

## **RINGRAZIAMENTI.**

Kraken APS, Matteo Cortini, Leonardo Moretti, Fabio Passamonti, Tao Sun Provaroni, David Chelazzi, Gessica Mazzolai, Daniele Anacleto Meiattini, Marco Potestio, Gianluca Poccianti, Fabio Campostrini, Francesco Giannarini, Lucrezia Morini, Morgan Freeman, The Wall, Rolla, Le case Farmaceutiche, Ilenia Giachetti, Iron Maiden, Black Dragons, I Maghi delle Mura, Gamers Militia, Steve Jobs, La spuma bionda, Serpentarium, Prosta-mol, L'omino col cappello, La panda, i giocatori di ruolo e tutti coloro che in qualche modo hanno contribuito a questa follia.

**" STAY HATEFUL, STAY OLDER !! "**

