

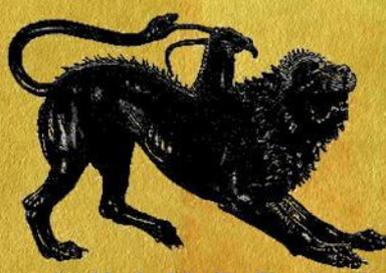
LA TANA DELLE RANE

Una avventura Advanced Fighting Fantasy
per 3-5 avventurieri principianti a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



GALFIERO RISALTI



CHIMERA E

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questa avventura, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine che attualmente non c'è alcun introito economico dalla distribuzione di questa produzione, pur non escludendo eventuali modifiche della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore della presente avventura.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione della presente produzione è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto. Qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

La presente avventura può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione della presente avventura implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Blackmoor è un marchio registrato di *Wizards of the Coast*, che è una divisione di *Hasbro* e alcune proprietà intellettuali associate appartengono a *Zeitgeist Games* e *Goodman Games*. Il suo utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *Blackmoor* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

I concetti delle **campagne GDR dei Mondi Viventi** sono stati resi popolari da *RPGA*, che ora è una divisione di *Wizards of the Coast*. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *RPGA* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.

Advanced Fighting Fantasy 2ª Edizione e **AFF2** sono marchi registrati di *Arion Games* e il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questa avventura NON è materiale *AFF2* ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale fan fiction, senza fini di lucro.



Questa avventura è scaricabile gratuitamente dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Immagine di copertina di Solace Medina, tratta da: http://fictspedia.wikia.com/wiki/File:Killer_frog.jpg condivisa secondo <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Copyrights>

Immagine di controcopertina tratta da: <https://pixabay.com/en/bomarzo-forest-monsters-viterbo-1938087/> CC0 Creative Commons

La Tana delle Rane (CHBLWP2) – 1ª Edizione – Città del Messico, 1 Dicembre 2018

Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA	5
AGGANCIO ALL'AVVENTURA	5
CAPITOLO 1: PROVERBI GITANI	5
La divinazione di Madame Rube.....	6
La Casa degli Specchi.....	6
Le Frece dell'Arcere	6
La sfida di Zampanok	7
Lo Spettacolo dei Burattini	7
Il ballo.....	7
Raccontandosi Storie	8
Dormire all'accampamento	8
CAPITOLO 2: A SOUTH PIM.....	9
Remando di fronte a South Pim.....	9
Remando verso valle.....	9
Remando verso monte	10
CAPITOLO 3: LA TANA – LIVELLO 1	10
Stanza 1-1: Ingresso	10
Stanza 1-2: Armeria	10
Stanza 1-3: Dormitorio 1	10
Stanza 1-4: Dormitorio 2	10
Stanza 1-5: Magazzino.....	11
CAPITOLO 4: LA TANA – LIVELLO 2	11
Stanza 2-1: Ingresso al Livello	11
Stanza 2-2: Spogliatoio	11
Stanza 2-3: Il Riposo del pelegrino	11
Stanza 2-4: Il Riposo del pelegrino	11
Stanza 2-5: Il Tempio.....	11
Stanza 2-6: Dormitorio	11
Stanza 2-7: Scala a Chiocciola.....	11
Stanza 2-8: Il Pozzo Sacro	11
CAPITOLO 5: LA TANA – LIVELLO 3	12
Stanza 3-1: Spogliatoio	12
Stanza 3-2: Stanza delle Leve.....	12
Stanza 3-3: Caverna Principale.....	12
Stanza 3-4: Armeria	12
Stanza 3-5: Stanza Vuota.....	12
Stanza 3-6: Magazzino.....	12
Stanza 3-7: Golem di Argilla.....	12
Stanza 3-8: La Stanza del Prete.....	12

Stanza 3-9: Sacrestia.....	12
Stanza 3-10: Deposito delle Candele	12
Stanza 3-11: Statuetta di Onice.....	12
CONCLUSIONI	13
Conclusione A	13
Conclusione B.....	13
Conclusione C	13
Conclusione D	13
Conclusione E.....	13
NOTE SUI FOGLI DEI PERSONAGGI.....	13
Assassino di Bambini	13
Incubi.....	13
La Gratitudine di South Pim	14
L'Ira di Brr'bb't.....	14
Battuto dal Fiore Giallo.....	14
Appendice 1: South Pim	15
Appendice 2: mappa della Tana delle Rane	16
Appendice 3: incontri nella Tana delle Rane.....	17

Ogni commento riguardante le tue avventure Advanced Fighting Fantasy a Blackmoor o riguardante questo umile lavoro é benvenuto. Questo é il piú importante stimolo che ci spinge a continuare a pubblicare di piú e, nei limiti delle nostre capacità, meglio.

Ci potete contattare all'indirizzo: chimeraehobbygroup@yahoo.it

Questa avventura é dedicata a Stephen Rocheford.

Questa avventura è stata progettata per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente ed è adatta a 3-5 avventurieri principianti, ovvero con 1-300 XP.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente richiedono una singola sessione di gioco di circa 2-4 ore e questa avventura non fa eccezione.

Il Regista è invitato a controllare attentamente tutte le note sulle schede dei personaggi, che potrebbero essere rilevanti per questa specifica avventura.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Nelle ere passate, quando gli Elfi erano una razza giovane, nella Grande Palude Tetra viveva una razza senziente di anfibi. La loro civiltà adorava divinità su piramidi a gradoni o ziggurat. Col tempo, cambiarono il paesaggio intorno a loro creando molte sorgenti termali sulfuree con la loro magia. Di conseguenza, il clima della Grande Palude Tetra divenne notevolmente più caldo e umido (e puzzolente!) del resto della regione. Quando gli Umani iniziarono a svilupparsi, gli anfibi li asservirono e insegnarono il loro culto. L'unica divinità ancora conosciuta per nome da quei tempi primordiali è Brr'bb't. Quando la civiltà degli anfibi alla fine scomparve per ragioni ormai dimenticate, alcuni Umani continuarono ad adorare i resti delle antiche piramidi a gradoni, che vengono progressivamente sgretolate e assimilate dalla giungla paludosa al punto che molte di loro sono ora irriconoscibili. Parte del culto riguarda lo sviluppo di ceppi di rane o rospi aggressivi, carnivori nella speranza di un ritorno dell'antica razza anfibia.

Nella più recente storia di Blackmoor, i cultisti delle paludi hanno creato molti problemi e sono stati attaccati più volte, ma i loro culti sono sempre tornati, ancora e ancora, nonostante le numerose disfatte. I Blackmooriani che vivono nella Grande Palude Tetra ora sono molto consapevoli dei rischi e segnalano immediatamente qualsiasi segno di attività settarie, ma questa zona di Blackmoor è molto sottopopolata e ci sono molte altre minacce da tenere d'occhio...

Non lontano da South Pim c'è un antico ziggurat che è così degradato e ricoperto di vegetazione da sembrare una collina e un gruppo di cultisti sta sviluppando una varietà di rane carnivore lì, dopo anni di abbandono. Recentemente, alcuni esploratori Afridhi sono stati trovati sul lato ovest della Grande Palude Tetra e tutti gli abitanti abili di South Pim si sono trasferiti lì, aspettando un attacco di Afridhi, quindi non è rimasto nessuno per

occuparsi del setta. Quando i personaggi raggiungono South Pim, un vecchio pescatore trova una rana con i denti aguzzi e tutti capiscono cosa sta succedendo.

I personaggi aiuteranno a spazzare via l'avamposto della setta prima che si organizzino?

AGGANCIO ALL'AVVENTURA

C'è solo una parte del Regno di Blackmoor che non gela mai in inverno: la Grande Palude Tetra, nota per avere così tante sorgenti di acqua termale da rendere il clima più mite. Da queste sorgenti sgorga acqua sulfurea, che puzza parecchio, ma molti avventurieri la preferiscono al congelamento. Per questo motivo, state viaggiando verso South Pim, il secondo più grande insediamento della Grande Palude Tetra dopo Lake Gloomy, un luogo noto come un buon punto di partenza per gli avventurieri. South Pim può essere raggiunto attraverso la Strada della Guerra: c'è una piccola pista che la collega al lungofiume del Grande Fiume Fangoso, dove si trova questa piccola città. Lungo la Strada della Guerra avete incontrato altri avventurieri in viaggio nella stessa direzione, quindi, come di consueto a Blackmoor, avete deciso di viaggiare insieme.

Ovviamente questa è l'opportunità per i giocatori di descrivere i loro personaggi e per i personaggi di stringersi la mano l'un l'altro.

CAPITOLO 1: PROVERBI GITANI

Lasciate la Strada della Guerra e seguite il sentiero fangoso e scivoloso che porta a South Pim, ma il tramonto è vicino, i grilli e le rane hanno già iniziato il loro interminabile concerto e non riuscirete a raggiungere il Grande Fiume Fangoso prima di sera. In un punto elevato e asciutto vicino al sentiero, c'è un accampamento di gitani: un grande fuoco da campo brucia furiosamente al centro di cinque carri messi in cerchio. Vedete un carro dipinto con l'immagine di un indovina con una sfera di cristallo, un altro carro è dipinto con le parole: "Vieni alla Casa degli Specchi!", Un altro carro porta il dipinto di archi, frecce e bersagli, un altro il carro è dipinto con le immagini di molti pupazzi. Le persone attorno al fuoco vi salutano in modo accogliente. Sono vestiti con colori vivaci e la maggior parte canta e balla, mentre alcuni cucinano degli spiedi.

Il fuoco da campo appartiene a un piccolo gruppo di gitani che viaggiano da South Pim a Vestfold (in direzione opposta ai personaggi) e i personaggi possono decidere o meno di accamparsi con loro. Se un foglio del personaggio reca la nota "Hai rovinato il Circo", non gli sarà permesso di unirsi a loro, altrimenti, se i personaggi si avvicinano, leggi quanto segue:

Mentre ti avvicini, sei gentilmente accompagnato di fronte al fuoco. Lì puoi vedere una donna anziana, chiaramente la loro leader: Madame Rube. Ha un trucco pesante e indossa strati su strati di veli colorati e scialli decorati con stelle, mezzelune e rune misteriose. Sulla testa porta un turbante fermato da una spilla appariscente a forma di quadrifoglio, intorno al collo c'è un ciondolo a forma di cuore dentro una ragnatela. Gioca continuamente con un paio di bambini molto vivaci che potrebbero avere due o tre anni, probabilmente suoi nipoti. Ti rendi conto che il carro con l'immagine di una indovina la rappresenta (quando era molto più giovane). Tra la schiera di Umani di tutte le età attorno al fuoco, si nota un Orco muscoloso seminudo.

La divinazione di Madame Rube

Se uno dei personaggi chiede che Madame Rube legga il suo futuro, lei chiederà di essere pagata in oro (basterà una mo) e porterà il personaggio nel suo carro, dove ha una stanzetta dedicata alle sue divinazioni.

Madame Rube fa dei gesti esagerati attorno alla sua sfera di cristallo. Forse è la tappezzeria blu scuro decorata con simboli arcani, forse è l'odore dell'incenso, ma hai l'impressione di vedere della nebbia colorata vorticare nella sfera di cristallo. All'improvviso, i suoi occhi si rovesciano, e puoi vedere solo il bianco degli occhi! Improvvisamente, la sua voce assume un tono innaturalmente alto mentre ti dice: "Tutti i cercatori di gloria stanno lasciando South Pim, ma non ne troveranno. Non seguirli, perché la tua sfida ti aspetta vicino a South Pim!" All'improvviso, scuote la testa, riprende il suo volto naturale e la sua voce: "Ehm .. il destino è sempre sconosciuto, ma alla fine incontrerai la fortuna... sei destinato ad avere una lunga vita ..." sembra sconvolta, immemore di quello che ti ha detto prima. Alla fine, ti accompagna fuori: "Mi sento davvero stanca... scusate, ma basta divinazioni per stanotte..."

MADAME RUBE

ABILITÀ 4, RESISTENZA 8, FORTUNA 12, MAGIA 6

Talenti: Attuned, Learned

Abilità Speciali: Magic - Minor (3), Magic - Priestly (Phellia) (2), Magic Lore (2)

Oggetti: love potion (AFF2, page 149), lucky charm (AFF2, page 149) pinned on her turban.

La Casa degli Specchi

Se uno o più personaggi chiedono di visitare la Casa degli Specchi, leggi:

Una ragazza si alza, sfregandosi rapidamente gli occhi stanchi, e, con un sorriso da attrice consumata, ti invita al carro dipinto con le parole: "Vieni alla Casa degli Specchi!" Permettendo l'entrata di uno solo alla volta. La maggior parte del carro è occupata da una stanza con specchi che riflettono

immagini distorte e lastre di cristallo pulite difficili da vedere dove sbatti goffamente più di una volta. Quando esci dal carro, la ragazza ti guarda con un largo sorriso, chiaramente aspettandosi una mancia.

Invisibile e silenziosa, all'interno della stessa stanza c'è Ronde, una volta bella e timida figlia di Madame Rube, maledetta dall'Eggofcoot per aver rifiutato Nemor. La maledizione la trasformò in una infelice donna barbata e questo è il suo lavoro quotidiano. Tuttavia, quando non si mostra per la curiosità del pubblico, le piace stare da sola, dopo aver lanciato l'invisibilità e il silenzio su se stessa, nella Sala degli Specchi, sperando di poter dimenticare la sua immagine distorta. Eviterà di entrare in contatto con i personaggi, ma li osserverà soltanto, a meno che non vi sia una ragione ovvia come oggetti maledetti o simili. Si noti che uno degli specchi è uno Specchio di Cristallo (Ronde lo usa per vedere la vera natura dei visitatori, se usano travestimenti magici o simili - vedi AFF2, pagina 148).

RONDE

ABILITÀ 6, RESISTENZA 12, FORTUNA 7, MAGIA 6

Talenti: Sonno Leggero, Occhio di Falco

Abilità Speciali: Percezione (3), Acrobazia (3), Armi da lancio (2), Magia - Minore (3), Muoversi in silenzio (2), Evitare (2), Convincere (1), Vista Rivelante (2)

Oggetti: Cintura del Silenzio, Anello dell'Invisibilità (AFF2, pagina 147), un sacchetto di Nebbia Disidratata del Bleakwood (vedi Nebbia Disidratata della Foresta Mithrir in AFF2, pagina 143) che userà in caso di violenza nell'accampamento per coprire una eventuale fuga.

Le Freccie dell'Arcere

Se un personaggio chiede del carro dipinto con archi, frecce e bersagli, leggi:

Un uomo di mezza età, dall'aspetto vissuto, si avvicina con un sorriso affabile: "Vuoi affrontare la sfida delle Freccie dell'Arcere? Usando questo arco e queste tre frecce devi colpire quei tre bersagli! Se li colpisci tutti, vincerai una freccia magica! Ti costerà solo un pezzo d'oro per il tuo primo tentativo e i successivi tentativi costeranno ogni volta il doppio rispetto al precedente." Strizza l'occhio.

La sfida è semplice: il personaggio deve tirare contro ABILITÀ + Abilità Speciale Archi tre volte, la prima con una penalità di -1, la seconda con una penalità di -2 e la terza con una penalità di -3. Il primo personaggio che colpirà tutti e tre i bersagli riceverà una freccia magica dipinta con colori vivaci con un bonus di +2 per colpire (monouso). I personaggi successivi riceveranno frecce normali, benché dipinte esattamente allo stesso modo.

ZELAC, L'ARCERE

ABILITÀ 9, RESISTENZA 14, FORTUNA 11

Talenti: Tiro Preciso

Abilità Speciali: Archi (4), Evitare (3), Arrampicarsi (2), Muoversi in silenzio (2)

La sfida di Zampanok

Se un personaggio chiede notizie a proposito dell'Orco, si fa avanti una ragazzina con un costume vistoso:

"Benvenuti, viaggiatori! Avete il privilegio di vedere il potente Zampanok! È incredibilmente forte! Vede: Lo sto legando con tre robuste catene e lui le spezzerà!" L'Orco lotta per un po', forse fingendo per mantenere alta la suspense, e, alla fine, rompe le catene, una per una. "Se pensa di poter fare lo stesso, uno di voi può scommettere un pezzo d'oro e, se ci riuscirà, ne otterrà cinque!"

La sfida è semplice: il personaggio deve tirare contro ABILITÀ + Abilità Speciale Forza per tre volte, la prima volta con una penalità di -1, la seconda volta con una penalità di -2 e la terza volta con una penalità di -3. Ogni tentativo costerà tre punti di RESISTENZA a causa della fatica. Il primo personaggio che romperà tutte e tre le catene riceverà cinque pezzi d'oro. Al massimo un personaggio vincerà, poi la ragazza non accetterà altre sfide.

ZAMPANOK: usa le statistiche degli Orchi di Out of the Pit, pagina 90. Zampanok ama segretamente la sua giovane aiutante, ma lei non se ne è mai accorta ed è ancora troppo giovane per capire l'amore.

Lo Spettacolo dei Burattini

Se un personaggio chiede a proposito del carro con i burattini dipinti, leggi quanto segue:

Un uomo basso e robusto, con lunghi baffi, si alza e si inchina educatamente con la sua bombetta: "Signore e signori, lasciate che vi inviti allo spettacolo dei burattini!" Si fa strada verso il suo carro, dove c'è un teatrino dei burattini. Evoca rapidamente, con le sue marionette, la sua voce e un organetto, una strana storia di tre sorelle principesse che non vogliono sposarsi e le macchinazioni dei loro genitori per convincerle che sono state rapite da una strega e in seguito salvate da coraggiosi cavalieri uccisori di draghi, che i loro genitori sperano che si sposeranno. Alla fine le principesse scoprono l'inganno, i cavalieri sono quasi mangiati dal drago, le principesse salvano i cavalieri e, alla fine, si innamorano di loro. Una storia sciocca e strana. Mentre uscite dal carro, c'è il burattinaio che vi tende il cappello rovesciato.

BURATTINI

ABILITÀ 6, RESISTENZA 18, ATTACCHI 6

I burattini prendono "vita" durante la notte, nel loro carro, quando non c'è nessuno spettatore in giro. Se vengono disturbati durante questo periodo da visitatori indesiderati, attaccano collettivamente, cercando di trattenerli come una singola creatura fino a quando non arriva il burattinaio (1-6 round).

MEISTER CYRWEL, IL BURATTINAIO

ABILITÀ 8, RESISTENZA 12, FORTUNA 10

Talenti: Tiro Preciso, Sonno Leggero

Abilità Speciali: Armi da Lancio (4), Convincere (2), Evitare (4), Muoversi in silenzio (3)

Il Burattinaio ha un sacchettino di polvere rossa scintillante che, lanciato su una persona (con un normale tiro per colpire), la trasforma immediatamente in un burattino (test di FORTUNA per evitarlo) per la corrente e la seguente decimana. Lo userà solo su visitatori indesiderati del suo carro e li farà lavorare come burattini per insegnare loro una lezione, finché la magia non svanirà, quindi li rilascerà illesi. I personaggi che vivono questa strana esperienza non avranno dei risentimenti verso il Burattinaio (è parte dell'incantesimo).

Il ballo

Quando i personaggi non dimostrano più interesse per le precedenti attrazioni, leggi:

Mentre quattro giovani suonano un tamburo, un flauto e due violini, una giovane donna con lunghi capelli neri ricci e occhi fiammeggianti inizia a ballare a piedi nudi intorno al falò. Porta molti braccialetti intorno ai polsi e alle caviglie e, mentre lei balla, loro suonano una musica ritmica quasi ipnotica. Mentre guardate, trasognati, vi fa segno con la mano di unirsi a lei nella danza. Anche diversi gitani si uniscono a lei.

Se uno o più personaggi si uniscono alla danza, l'effetto su di loro (solo quelli che si uniscono alla danza) è esattamente come la Stregoneria JIG (1) (il suonatore di flauto è segretamente un Stregone e usa la sua magia con molta circospezione e solo per migliorare l'esperienza di ballo). I personaggi che si sono uniti al ballo possono decidere se vogliono opporsi all'effetto (con un test di FORTUNA) oppure no. I personaggi influenzati dall'incantesimo balleranno felicemente fino a quando non si addormenteranno (come gli altri gitani che si sono uniti al ballo) e non saranno in grado di compiere ulteriori azioni fino al mattino successivo, quando si sveglieranno profondamente rilassati e di buon umore dopo una notte di ottimo sonno.

THAWNIE, LEASH, TAMAZ (tre fratelli musicisti)

ABILITÀ 7, RESISTENZA 16, FORTUNA 10

Talenti: Pié Veloce

Abilità Speciali: Musicista (3), Armi da Lancio (2), Evitare (3), Convincere (2)

RHAWNIE (sorella ballerina)

ABILITÀ 7, RESISTENZA 12, FORTUNA 11

Talenti: Parole di Miele

Abilità Speciali: Danzare (3), Convincere (3), Armi da Lancio (1), Evitare (2), Curare (2), Valutare (1), Percezione (1)

BRISSHAN (fratello musicista-stregone)

ABILITÀ 6, RESISTENZA 18, FORTUNA 9, MAGIA 4

Talenti: Arcano

Abilità Speciali: Magia – Stregoneria (3), Musicista (1), Segni Segreti (2), Armi da Lancio (1), Travestirsi (2), Percezione (3)

Raccontandosi Storie

Al termine della danza, leggi quanto segue:

Le carni allo spiedo ora sono ben arrostate e i gitani vi invitano a unirvi a loro. Condividono con piacere il loro cibo e il loro vino. Madame Rube sorride: "Nella nostra tradizione, onoriamo i nostri ospiti con le nostre arti, il nostro cibo e scambiamo storie con loro. Vi racconterò la mia storia e poi, forse avrete piacere di condividere una vostra storia.

Molti anni fa, nel mezzo del Mar Nero, emerse una terra empia: è la terra dell'Eggofcoot, il Padrone dei Servi. È una creatura estremamente strana ed empia o, come qualcuno dice, una divinità... gli studiosi dell'arcano vi diranno che questa entità oscura si nutre di magia. Non lascia mai le sue terre, ma invia i suoi Servi a rapire maghi e rubare oggetti magici... la gente dice che i suoi servi spiino ovunque!

L'ho imparato a mie spese. Alcuni anni fa, un bardo si unì a questo gruppo. Disse di chiamarsi Nemor, suonava bene e parlava bene... e faceva molte domande quando qualcuno menzionava oggetti magici o maghi particolarmente bravi... e tutto ciò che veniva a sapere, lo sapeva anche il suo Padrone. Alla fine mia figlia ha scoperto la sua vera natura e lui l'ha maledetta, prima di scappare. Mio figlio Robeir lo seguì, per rimuovere la maledizione da sua sorella, e non tornò mai più. Forse lo incontrerete durante le vostre avventure: per favore ditegli che manca terribilmente a sua madre e i suoi figli. Il male che si nasconde nell'uomo è sempre presente. I miei ultimi

giorni sono così difficili da sopportare... Dicono che di solito i Servi hanno gli occhi azzurri senza bianco, ma non era il caso del mio ospite. State in guardia da loro e anche dal teletrasporto magico: dicono che l'Eggofcoot può raggiungervi mentre siete magicamente sospesi tra le terre... ma forse è solo una leggenda.

Un'altra leggenda dice che questo essere è alla ricerca di una degna sposa per generare una nuova era di oscurità per Blackmoor. Dicono che non è alla ricerca della più grande bellezza, ma del più alto intelletto. Gli Gnomi dicono che il più alto intelletto femminile è la figlia di Mieroc, il Macchinista, e per questo motivo ha vissuto tutta la sua vita nascosta dietro le serrature più efficaci che l'intelletto Gnomico può generare. Ciò che è prezioso è ben custodito.

Ora che conoscete la mia triste storia, forse vorrete condividere la vostra, sperando che sia più divertente... forse mi racconterete una storia vera, forse solo una fantasia. Non importa, purché condividiate un piccolo pezzo del vostro cuore.

A seconda delle risposte dei personaggi, avranno un impatto sulla loro FORTUNA *attuale*. Possono avere un punto in più (anche sopra la loro FORTUNA *iniziale*, fino alla fine dell'avventura) o nessun cambiamento, o un punto rimosso (e la festa rovinata). Ad ogni modo, i gitani si comporteranno educatamente, anche se i personaggi non saranno gentili. Nel peggiore dei casi chiederanno ai personaggi di lasciare il campo, ma i gitani faranno il possibile per evitare la violenza. In totale ci sono 25 gitani nel campo e, a parte quelli che sono stati descritti in precedenza, il resto può essere diviso equamente tra bambini e Umani normali con ABILITÀ 6, RESISTENZA 8 e FORTUNA 8, che sono generalmente armati di bastone e coltelli da lancio.

Dormire all'accampamento

Dopo tutte le esibizioni e tutti i racconti, tutti andranno a dormire, donne e bambini nei carri e gli uomini intorno al fuoco, sotto coperte pesanti e si alterneranno a guardia dei cavalli da tiro, che sono legati tutti insieme a parte.

Potenzialmente, i personaggi potrebbero provare ad irrompere nei carri durante la notte. In questo caso, i gitani si difenderanno, ma preferiranno evitare la violenza e fuggire. Se i personaggi si comportano in modo ostile, aggiungi ai loro fogli del personaggio la nota: "Hai rovinato il Circo", che impedirà loro di aver a che fare con i gitani in futuro.

La mattina, i gitani salutano e se ne vanno. I personaggi raggiungeranno South Pim senza ulteriori incontri.

CAPITOLO 2: A SOUTH PIM

Quando finalmente raggiungete South Pim è quasi ora di pranzo e il sole fatica a filtrare attraverso la nebbia. South Pim è circondata da una robusta palizzata sormontata da rampicanti spinosi che da lontano sembrano un boschetto stentato di palude, ma ciò che è più notevole è che l'unico cancello è costituito da un enorme cranio di un mostro di palude gigante! Mentre vi avvicinate, il cancello è chiuso, ma quando chiedete il permesso di entrare, si alza rapidamente, facendovi passare sotto le grandi zanne, e poi si richiude, come se la grande bestia vi avesse mangiato in un boccone! Le guardie che salutano indossano armature d'osso, scudi fatti con gusci di tartaruga giganti e spade fatte con grandi zanne. Sembrano anche tutti molto giovani, a parte il loro sergente, che cammina su una gamba di legno... Una volta entrati, vi rendete conto che South Pim è una strana cittadina. L'odore di zolfo è particolarmente acre, e tutto è fangoso e ammuffito come se la palude non fosse fuori dalla palizzata ma fosse parte integrante dell'insediamento. Gli abitanti sembrano usare molti elementi naturali come ossa, spine, artigli, zanne, aculei per i loro strumenti e le loro armi. Ci sono negozi e artigiani, ma sono tutti chiusi in questo momento e sembra che ci siano poche persone in giro. Fortunatamente, gli unici due posti in cui si può dormire e mangiare sono aperti: la *Gators' Maw Tavern* sul lato ovest della città, non lontano dal cancello, e *The Swamp Dragon Inn* sul lato nord della città, poco più in là.

I personaggi possono dare un'occhiata in giro per la città (vedi l'Appendice 1 per maggiori dettagli), ma, fondamentalmente, tutto è chiuso e non si vedono persone in grado di combattere. Non c'è molto altro da fare che scegliere un bar e sedersi (le uniche cose che si possono ordinare sono: un boccale di birra in ceramica a 3 ma, un piatto di legno di zuppa di pesce gatto con crostini di pane a 2 ma, un bicchierino di osso pieno di Mesok, un liquore di palude fatto con il miele di api giganti a 5 ma, camera singola per una notte a 4 mo e un posto in una stanza condivisa per una notte a 15 ma).

La ragazzina che prende i vostri ordini sembra sorpresa di vedervi: "Credevo che tutti gli avventurieri stessero marciando verso ovest..."

Se i personaggi le chiedono della sua osservazione o dell'apparente mancanza di persone in grado di combattere in città, verranno a sapere che molti esploratori Afridhi sono stati scoperti vicino al fiume Misauga e tutti si aspettano un attacco di sorpresa! Per questa ragione, tutti gli abili di South Pim si sono arruolati nella milizia e sono andati sul lato ovest della Grande Palude Tetra. Potrebbe suggerire che vadano anche loro... se i personaggi decidono di andare a ovest per respingere l'invasione Afridhi che tutti si aspettano, vai alla Conclusione A, altrimenti continua qui sotto.

State aspettando i vostri ordini, quando un vecchio pescatore senza una gamba, coperto di fango, entra e fa cadere su un tavolo il corpo di una grande rana, chiaramente più grande di una mano, senza contare le zampe. Guardate attentamente e notate che la rana ha in bocca dei denti aguzzi! "Sapete cosa significa." Dice a tutti i presenti. Sono senza parole. "L'ho trovata nel Grande Fiume Fangoso, proprio di fronte alla città. Se non ci occuperemo rapidamente di loro, si stabiliranno per bene e saremo in grossi guai... ma tutti i giovani e forti stanno dando la caccia agli esploratori Afridhi sul lato ovest della Grande Palude Tetra e non abbiamo avventurieri in città per occuparsi di questo problema..." scuote la testa, e tutti sospirano, preoccupati.

Se i personaggi fanno la domanda, gli verrà detto che di tanto in tanto un nuovo gruppo di cultisti ritorna in attività in qualche nascondiglio della foresta e cerca di sviluppare ceppi di rane carnivore intelligenti. Se i cultisti non vengono dispersi abbastanza velocemente, riescono a sviluppare rane carnivore sempre più forti, a costruire robuste difese intorno ai loro rifugi e ad ottenere sempre più conversioni al loro culto.

I personaggi potrebbero decidere che questo non è il loro lavoro (nel qual caso l'avventura è finita, e puoi andare alle sezioni finali - qualcun altro alla fine si prenderà cura di questo problema) o potrebbero decidere di offrirsi volontari. Possono prendere in prestito una piccola barca a remi (una o due persone in ogni barca al massimo) dai pescatori locali: South Pim non ha un vero e proprio porto fluviale, ma trascinano le loro barche dal fondo piatto a riva attraverso le rive basse del Grande Fiume Fangoso e le legano agli alberi. C'è da decidere se esplorare il Grande Fiume Fangoso proprio di fronte alla città, o se vogliono andare a monte o a valle. I personaggi riceveranno anche in dono una fiala di veleno di scorpione, con il suggerimento di lanciarla nell'allevamento o nel laghetto delle rane.

Remando di fronte a South Pim

Il Grande Fiume Fangoso non è l'ideale per vedere se ci sono grandi rane che nuotano sott'acqua o no, ma con un test di Percezione riuscito ogni ora o giù di lì, si può trovare una grande rana con denti aguzzi. Queste rane, quando sono isolate, come in questo caso, non sono pericolose. Se i personaggi passano troppo tempo davanti a South Pim e non remano né a monte né a valle, si possono spingere all'azione con qualche Snapperfish (OotP, pagina 107).

Remando verso valle

Se i personaggi remano verso valle non saranno in grado di individuare alcuna grande rana con denti aguzzi, ma prima saranno attaccati da un cocodrillo (OotP, pagina 31), quindi, se insistono, noteranno un gruppo di strani umanoidi che costruiscono una collina fangosa sul

lungofiume, in una zona boscosa. Sono un gruppo di Uomini Alligatore (uno per ogni personaggio, usa le caratteristiche dei normali Uomini Lucertola, come da OotP, pagina 77, ma il loro attacco in mischia è un morso medio e il loro attacco a distanza è una lancia). Stanno costruendo un nido di fango adatto per una piccola creatura simile a una lucertola che è in realtà un Mutaforma (OotP, pagina 27) che credono crescerà per essere il nuovo Mostro della Palude, come quello semi-divino che ha fornito il cranio per il cancello di South Pim e stanno prendendo cura di lui e nutrendolo nel miglior modo possibile. Per questo motivo, gli Uomini Alligatore combatteranno a morte per difendere il "piccolo". Naturalmente, questa è un'opzione sbagliata senza tesoro a disposizione e non c'è nient'altro di interessante in questa direzione.

Remando verso monte

L'opzione giusta è ovviamente remare controcorrente e alcune grosse rane con denti appuntiti saranno visibili, qua e là, anche senza test di Percezione. Sembrano venire dalla direzione di una piccola collina sulla riva del fiume (un test di Percezione riuscito rivelerà anche un filo di fumo che sale nel cielo). La collina è in realtà un antico ziggurat così danneggiato e invaso dalla vegetazione che nessuno potrebbe immaginare che non sia una normale collinetta (vedi le mappe nell'Appendice 2). I cespugli di palude che lo ricoprono sono alti da coprire a malapena un uomo accovacciato, ma ci sono due alberi alti, uno vicino alla cima della collina e l'altro ai suoi piedi. Sono due Querce Infernali (BtP, pagina 56) a guardia degli ingressi al Livello 1 e Livello 3 e i cultisti conoscono il modo di entrare mantenendosi giusto giusto fuori portata da loro.

Se i personaggi si fermano ad osservare, a parte qualche rana dentata che fugge, durante il giorno vedranno un cultista arrivare in barca, nascondersi nel sottobosco lungo il fiume e condurre un maiale all'ingresso del Livello 2. Durante la notte verranno alcuni cultisti e altri se ne andranno, tutti con circospezione, dagli ingressi ai Livelli 1 e 2. Se i personaggi cercano tracce e superano un test di Percezione o Caccia (due punti di penalità se cercano tracce durante la notte, uno all'alba o al tramonto), possono individuare le tracce andando in sicurezza (ovvero evitando per un pelo le Querce Infernali) agli ingressi di tutti e tre i livelli: molte tracce al Livello 2, meno al Livello 1 e solo una al Livello 3.

Il Livello 1 è descritto nel Capitolo 3, il Livello 2 è descritto nel Capitolo 4 e il Livello 3 è descritto nel Capitolo 4, facendo sempre riferimento alla mappa nell'Appendice 2.

CAPITOLO 3: LA TANA – LIVELLO 1

Questo livello è relativamente asciutto e pulito, le pareti sono fatte di blocchi di pietra e le porte sono tutte funzionali. Ci sono un sacco di tracce fangose che vanno dall'ingresso principale alla scala a chiocciola che scende, ma nessuna rana che salta in giro. Questo livello è dedicato a ospitare i cultisti che forniscono servizi di supporto e di guardia (e le loro famiglie), piuttosto che i cultisti che si prendono propriamente cura delle rane. Nel complesso, sono persone normali e rispettabili che non hanno assistito a nulla di strano e adorano Brr'bb't anziché qualche altra divinità.

Stanza 1-1: Ingresso

Durante il giorno entra abbastanza luce per fornire una visibilità sufficiente senza torce o simili. In quest'area c'è un numero di Guardie Cultiste (vedi Appendice 3) uguale al numero di personaggi. Quando vedono qualcuno che si avvicina da fuori, dicono loro che questa entrata non è per i fedeli e dovrebbero invece prendere l'ingresso al livello 2. All'inizio non fanno i prepotenti o i bulli, credendo che i personaggi siano solo altri nuovi adoratori. Più lontano dall'ingresso, durante il giorno ci sono il doppio dei Cultisti (vedi Appendice 3) che cucinano, riparano gli abiti dei cultisti ecc. Accompagnati dallo stesso numero di Ragazzini Cultisti (vedi Appendice 3) che corrono intorno. Durante la notte, Cultisti e Ragazzini Cultisti dormono nella Stanza 1-4. Il Capo di questo turno delle Guardie Cultiste ha una chiave per la Stanza 1-5.

Stanza 1-2: Armeria

In questa piccola stanza sono conservate delle armi di riserva per le Guardie Cultiste: sei Lance, dodici Pugnali da Lancio, dieci Fionde.

Stanza 1-3: Dormitorio 1

Qui un numero di Guardie Cultiste (in riposo) pari ai personaggi dorme con le loro famiglie (il doppio di Cultisti e Ragazzini Cultisti). Le loro armi sono appese alle pareti. Il Capo di questo turno delle Guardie Cultiste ha una chiave per la Stanza 1-5.

Stanza 1-4: Dormitorio 2

Questa Stanza è simile alla Stanza 1-3 tranne che è quella delle Guardie Cultiste in servizio, per cui durante il giorno è vuota e durante la notte è occupata solo dalle loro famiglie.

Stanza 1-5: Magazzino

In questa Stanza ci sono alcuni oggetti personali delle Guardie Cultiste e delle loro famiglie. I due Capi delle Guardie Cultiste dei due turni hanno le chiavi per aprire le porte (i lucchetti possono essere forzati normalmente). Ci sono venti coperte e sedici zaini con quaranta razioni in scatola, tre rotoli di corda e, in totale, 123ma, 38mr e 62mo.

CAPITOLO 4: LA TANA – LIVELLO 2

Questo livello della tana, anche questo fatto di blocchi di pietra, è dedicato al culto: l'ingresso non è sorvegliato da Querce Infernali come gli altri, ma solo dalle Guardie Cultiste (vedi Appendice 3) che danno il benvenuto ai fedeli. Siccome il lato della collina è fangoso e c'è un certo via vai, i pavimenti sono piuttosto fangosi, con molte tracce che vanno dall'ingresso al Tempio e al Sacro Pozzo. Ci sono un bel po' di rane con i denti aguzzi che saltano in giro, scappando fuori e i Cultisti (vedi Appendice 3) evitano accuratamente di ferirle, assicurandosi che i Ragazzini Cultisti (vedi Appendice 3) facciano lo stesso. Ci sono torce che mantengono tutto il livello illuminato giorno e notte. Le porte sono state tutte rimosse perché erano marce. In tutto questo livello si possono udire i grugniti terrorizzati di un maialino (vengono dal Pozzo Sacro, Stanza 2-8).

Stanza 2-1: Ingresso al Livello

In quest'area c'è un numero di Guardie Cultiste (vedi Appendice 3) pari al numero dei personaggi. Sono accoglienti, ma anche molto attenti a non lasciare entrare le persone sbagliate, per cui possono fare domande e perquisizioni, specialmente se ci sono adoratori che non sono dei Thoniani. I ben noti adoratori che indossano vesti sono invitati a svoltare a sinistra, direttamente nella Stanza 2-5, e i nuovi arrivati sono invitati a andare a destra, nella Stanza 2-2, e indossare le loro vesti.

Stanza 2-2: Spogliatoio

Dei Cultisti (vedi Appendice 3) in numero pari al numero di personaggi, aiuta i fedeli ad abbandonare zaini e mantelli e ad indossare le vesti dei fedeli. Durante questa operazione possono avere dei sospetti sui personaggi e dare l'allarme. Nella Stanza ci sono dodici zaini con una coperta, una borraccia e due razioni in scatola ciascuno.

Stanza 2-3: Il Riposo del pellegrino

In questa Stanza c'è un'alcova con una piccola statuetta di argilla a forma di rana umanoide. Un numero di Cultisti e Ragazzini Cultisti pari a tre volte il numero dei

personaggi sta riposando qui dopo il lungo pellegrinaggio.

Stanza 2-4: Il Riposo del pellegrino

Come sopra.

Stanza 2-5: Il Tempio

Il Tempio, che profuma molto di incenso ed è illuminato da candele collocate un po' ovunque, è dominato dalla statua di una rana umanoide alta più di un uomo adulto. La statua è stata visibilmente riparata di recente. Un Accolito Cultista conduce le celebrazioni giorno e notte davanti a un numero variabile di Cultisti e Ragazzini Cultisti (cinque volte tanti quanto i personaggi durante il giorno e due volte tanti durante la notte). I fedeli hanno gettato ai piedi della statua offerte per 34mr, 86ma e 28mo. Dietro la statua e l'altare ci sono scale che scendono fino al Livello 3 e due Guardie Cultiste si assicurano che nessuno scenda senza invito.

Stanza 2-6: Dormitorio

Qui un numero di Guardie Cultiste (in riposo) pari ai personaggi dorme con le loro famiglie (il doppio di Cultisti e Ragazzini Cultisti). Le loro armi sono appese alle pareti.

Stanza 2-7: Scala a Chiocciola

In questa Stanza c'è un numero di Cultisti pari ai personaggi, in attesa del loro turno per dare una rapida occhiata al Pozzo Sacro (Stanza 2-8). Si sente forte un maiale terrorizzato. La densità delle rane è superiore a quella del resto del livello, ma sono innocue.

Stanza 2-8: Il Pozzo Sacro

Un Accolito Cultista con due Guardie Cultiste si prende cura del pozzo sotterraneo che viene utilizzato per allevare le rane dai denti aguzzi. C'è un maialino legato e le rane lo mordono crudelmente, facendolo sussultare per il terrore e il dolore. Ci sono ossa di altri maiali sul pavimento. Gruppetti di due o tre Cultisti fanno a turno per visitare il Pozzo e, occasionalmente, si tagliano e versano il loro sangue alle rane. Questa Stanza è l'obiettivo finale dell'avventura (vedi Conclusioni B e C, a seconda dei risultati ottenuti nella Stanza 3-8) e la minaccia delle rane può essere neutralizzata con la fiala di veleno di scorpione che i personaggi hanno ricevuto a South Pim o uccidendoli tutti con le armi (vedi L'Orda delle Rane, in Appendice 3). Certamente, gli Accoliti Cultisti e le Guardie Cultiste reagiranno e combatteranno, mentre i Cultisti normali urleranno e piangeranno, scioccati dalla crudeltà insensata dei personaggi: sono infatti persone normali e oneste che non riescono a capire perché il culto di Brr'bb, un'antichissima divinità, sia così crudelmente e ingiustamente trattato a Blackmoor: dopotutto non stavano facendo nulla di male qui.

CAPITOLO 5: LA TANA – LIVELLO 3

Questo livello non è illuminato ed è particolarmente puzzolente. Mentre i soffitti e la maggior parte delle pareti sembrano fatti degli stessi blocchi di pietra dei livelli superiori, il pavimento è uno strato di fango profondo (è infatti un terreno naturale). Molte porte sono state rimosse e le poche ancora presenti sono bloccate chiuse (test di Forza con 2 punti di penalità per aprirle o distruzione fisica con un'ascia o simili). Sembra che questo livello venga regolarmente allagato dal Grande Fiume Fangoso e le pareti mostrano i segni dei livelli delle inondazioni. Qui è nascosto il malvagio prete Cultista con i suoi empî segreti. In questo livello non è raro trovare rane con i denti aguzzi, in fuga verso il Grande Fiume Fangoso, ma sono innocue.

Incontri casuali in quest'area (1d6): con (1) un'imboscata di Serpente velenoso (OotP, pagina 106), con un (2) a Fantasma dall'apparenza di un anfibio umanoide (OotP, pagina 92), tra (3) a (6) nessun incontro.

Stanza 3-1: Spogliatoio

Questa piccola grotta si trova appena sotto una Quercia infernale ed è scavata direttamente nel terreno fangoso, con le radici che creano un soffitto imponente. Appesi a un muro ci sono un paio di vesti da cultista e alcuni abiti normali, tutti infangati.

Stanza 3-2: Stanza delle Leve

In questa nicchia ci sono dodici leve sul muro, tutte uguali e in posizione "su". La leva 6 fa crollare il passaggio tra Stanza 3-1 e il resto del Livello 3, mentre le altre leve sono tutte false: sono fatte con cera dura e sembrano esattamente come l'unica leva funzionante, ma all'interno nascondono una lama. Se qualcuno prova a tirare giù una leva "finta", il tentativo taglierà molto profondamente la mano (danno RESISTENZA come una spada, più perdita un punto ABILITÁ).

Stanza 3-3: Caverna Principale

Due Guardie Cultiste (vedi Appendice 3) controllano che nessuno vada in giro per questo livello, a parte il Prete Cultista e gli Accoliti. Se sentono un rumore, si spostano per tutto il livello per investigarlo. Se trovano intrusi, danno prontamente l'allarme.

Stanza 3-4: Armeria

In questa piccola armeria ci sono le seguenti armi: dodici lance, sei pugnali, due mazze.

Stanza 3-5: Stanza Vuota

Questa Stanza è rimasta chiusa per moltissimi anni e, come ci si potrebbe aspettare, puzza, ma è vuota.

Stanza 3-6: Magazzino

In questa Stanza sono conservati alcuni strani vasi di vetro, accuratamente chiusi e sigillati con cera. Ci sono diverse piccole uova traslucide che galleggiano in un liquido (ovviamente uova di rana di vario tipo) e un paio di vasi etichettati "UOVAFORMICA" (se mangiate, causano una mutazione come da Tabella di Mutazione Casuale in Heroes Companion, pagina 27). Questi oggetti vengono usati per gli esperimenti per mutare le rane nell'antica razza anfibia che secoli fa dominava la Grande Palude Tetra.

Stanza 3-7: Golem di Argilla

In questa Stanza c'è un Golem di Argilla (vedi BtP, pagina 60) che è rimasto bloccato qui per secoli. Attaccherà con i pugni chiunque non indossi vesti da cultista o non assomigli ad un anfibio.

Stanza 3-8: La Stanza del Prete

In questa Stanza ci sono un umile giaciglio, sporco di fango, e la statuetta di argilla di una rana nella nicchia. È qui che il Prete Cultista riposa durante il giorno e passa anche gran parte della notte a pensare al modo migliore per compiacere Brr'bb't. Far fuori il Prete Cultista è un obiettivo opzionale di questa avventura (vedi Conclusioni B e D, a seconda dei risultati ottenuti nella Stanza 2-8).

Stanza 3-9: Sacrestia

In questa Stanza ci sono le vesti solenni che sono usate per le cerimonie al livello superior.

Stanza 3-10: Deposito delle Candele

Qui ci sono circa 50 candele di grasso bianco da utilizzare nel Tempio al livello superiore. Sotto di loro c'è anche una candela blu (vedi AFF2, pagina 146 - utile contro il Fantasma, mostro errante).

Stanza 3-11: Statuetta di Onice

Questa Stanza è stata chiusa da secoli e puzza terribilmente. Dentro ci sono alcune candele, qualche bastoncino d'incenso, qualcosa che deve essere stato fiori o simili vegetali e una statuetta in onice bianca che rappresenta una bella donna. La statuetta può essere venduta per 10 gp in un mercato normale, ma per esperti arcani, come qualcuno della Cabala Magica, o per qualche ricercatore della Pigmazione, può valere fino a 200 gp.

CONCLUSIONI

Prima di trattare in dettaglio le varie conclusioni, si prega di notare che, dopo alcuni giorni presso South Pim, tutti i metalli perdono la loro lucentezza e si evidenziano dei punti leggermente arrugginiti: questo è l'effetto dell'ambiente umido e dei fumi solfurei di quest'area. Le armi e le armature saranno ancora funzionali, ma lo status sociale sarà penalizzato di un punto e non arriverà mai a più di 3 finché le armi non saranno riarate da un buon fabbro in qualche altro posto (costerà solo 5ma per arma di metallo e 1mo per armatura di metallo).

Conclusione A

Avete deciso di aiutare a respingere l'invasione Afridhi che tutti a South Pim ritengono imminente, quindi vi unite ai molti avventurieri e miliziani provenienti da un po' da tutto il Blackmoor occidentale. Cercate gli esploratori fino alla fine della decimana, ma trovate solo tracce, quindi continuate a pattugliare per un'altra decimana. Alla fine, non c'è nessuna invasione di Afridhi. Forse hanno cambiato idea, visto quanto velocemente hanno risposto i Blackmooriani, forse non hanno mai pensato di invadere in questo mese... ma prima o poi faranno un altro tentativo...

I personaggi ottengono 0 Punti Esperienza da questa avventura e sprecano due decimane.

Conclusione B

Siete riusciti a neutralizzare il Pozzo di Incubazione delle rane e avete fatto fuori il Prete dei Cultisti, evitando una catastrofe per South Pim.

I personaggi ottengono 50 Punti Esperienza, un punto di Status Sociale (fino ad un massimo di 4 livelli) e le seguenti note sui loro fogli del personaggio: *La Gratitudine di South Pim* e *L'Ira di Brr'bb't* (vedi sotto cosa significano).

Conclusione C

Siete riusciti a neutralizzare il Pozzo di Incubazione delle rane, evitando una catastrofe per South Pim.

I personaggi ottengono 35 Punti Esperienza, un punto di Status Sociale (fino ad un massimo di 3 livelli) e la seguente nota sui loro fogli del personaggio: *La Gratitudine di South Pim* (vedi sotto cosa significa).

Conclusione D

Avete fatto fuori il Prete dei Cultisti, evitando una catastrofe per South Pim.

I personaggi ottengono 30 Punti Esperienza, un punto di Status Sociale (fino ad un massimo di 3 livelli) e la seguente nota sui loro fogli del personaggio: *La Gratitudine di South Pim* (vedi sotto cosa significa).

Conclusione E

Avete fatto del vostro meglio ma non avete potuto porre fine alla piaga delle rane dai denti aguzzi e i Cultisti. Gli abitanti di South Pim si scusano per avervi inviati in una impresa troppo grande per voi. Qualche tempo dopo, venite a sapere che un altro gruppo di giovani avventurieri, chiamato la Compagnia del Fiore Giallo, è riuscito a risolvere il problema.

I personaggi ottengono 10 Punti Esperienza per il tentativo, ma perdono un punto di status sociale (fino ad un minimo di un punto). Aggiungi anche la seguente nota sui fogli dei personaggi: *Battuto dal Fiore Giallo* (vedi sotto cosa significa).

Tutti i personaggi sopravvissuti, qualunque conclusione abbiano raggiunto, possono riportare i loro punteggi di FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA al loro livello iniziale prima di affrontare nuove avventure.

NOTE SUI FOGLI DEI PERSONAGGI

Ecco le conseguenze delle varie note prese sui fogli dei personaggi.

Assassino di Bambini

C'è voluto un po' prima che la notizia si diffondesse, ma in un'occasione ben nota, hai ucciso o comunque ferito gravemente alcuni bambini innocui, sebbene durante un'impresa per fare qualcosa di buono. Questo ti dà incubi ricorrenti che non ti fanno dormire bene (ogni notte tira 1d6 e, con i tiri da 1 o 2, non puoi recuperare la RESISTENZA come di consueto durante la notte, non puoi ricostituire i tuoi PUNTI MAGIA, e il Regista potrebbe decidere che la tua divinità non ti fornisce più i poteri sacerdotali). Il tuo status sociale va permanentemente a zero, come è normale per tutti i banditi, e nessun insediamento conosciuto o personaggio non giocante ti darà il benvenuto. Puoi tornare allo status sociale 1 (e progredire di nuovo, a partire da lì) solo dopo tre mesi di espiazione in un santuario ben noto o in un monastero di una divinità adatta.

Incubi

Durante un'impresa per fare del bene, hai ucciso alcune persone che si trovavano nel posto sbagliato nel momento sbagliato, ma in buona fede. Nessuno ti accusa apertamente di questa azione, ma comunque ti senti in colpa. Questo ti dà incubi ricorrenti che non ti fanno dormire bene (ogni notte tira 1d6 e, con i tiri di 1, non puoi

recuperare la RESISTENZA normalmente durante la notte, non puoi ricostituire i tuoi PUNTI MAGIA, e il Regista potrebbe decidere che la tua divinità non ti fornisce più i poteri sacerdotali).

La Gratitudine di South Pim

Gli abitanti di South Pim to sono grati e ti ospitano gratuitamente in città fino alla fine della decimana, pagandoti completamente vitto e alloggio. Ti regalano anche una fiala antiveleno, in caso ti mordesse qualche serpente.

L'Ira di Brr'bb't

L'antica divinità Brr'bb't ha notato la tua meschina esistenza, in modo malevolo. D'ora in poi, se combatterai contro anfibi, tutti i tuoi tiri saranno penalizzati di un punto e, se combatterai contro Cultisti di Brr'bb't, sarai penalizzato da due punti. Questa maledizione può essere rimossa solo da un potere sacerdotale di Benedizione + un tiro contrapposto da parte del sacerdote che ti benedice contro un obiettivo fisso pari a 15.

Battuto dal Fiore Giallo

In una ben nota occasione pubblica, un gruppo di avventurieri noto come "la Compagnia del Fiore Giallo" ha fatto molto meglio di voi, provocando una pubblica umiliazione.



Immagine non soggetta a diritti d'autore di Tony Hough <http://www.tonyhough.co.uk/>

Appendice 1: South Pim

South Pim è il secondo insediamento più importante della Baronia dei Laghi, dopo Lake Gloomy ed è una piccola città con circa un migliaio di abitanti, lungo il Grande Fiume Fangoso. L'autorità locale principale è il Capitano della Guardia. Tre quarti degli abitanti sono Thoniani, ma c'è una significativa comunità Gnomi di circa 150. In questa zona ci sono molti serpenti, quindi ci sono diversi negozi di alchimisti che vendono antidoti.

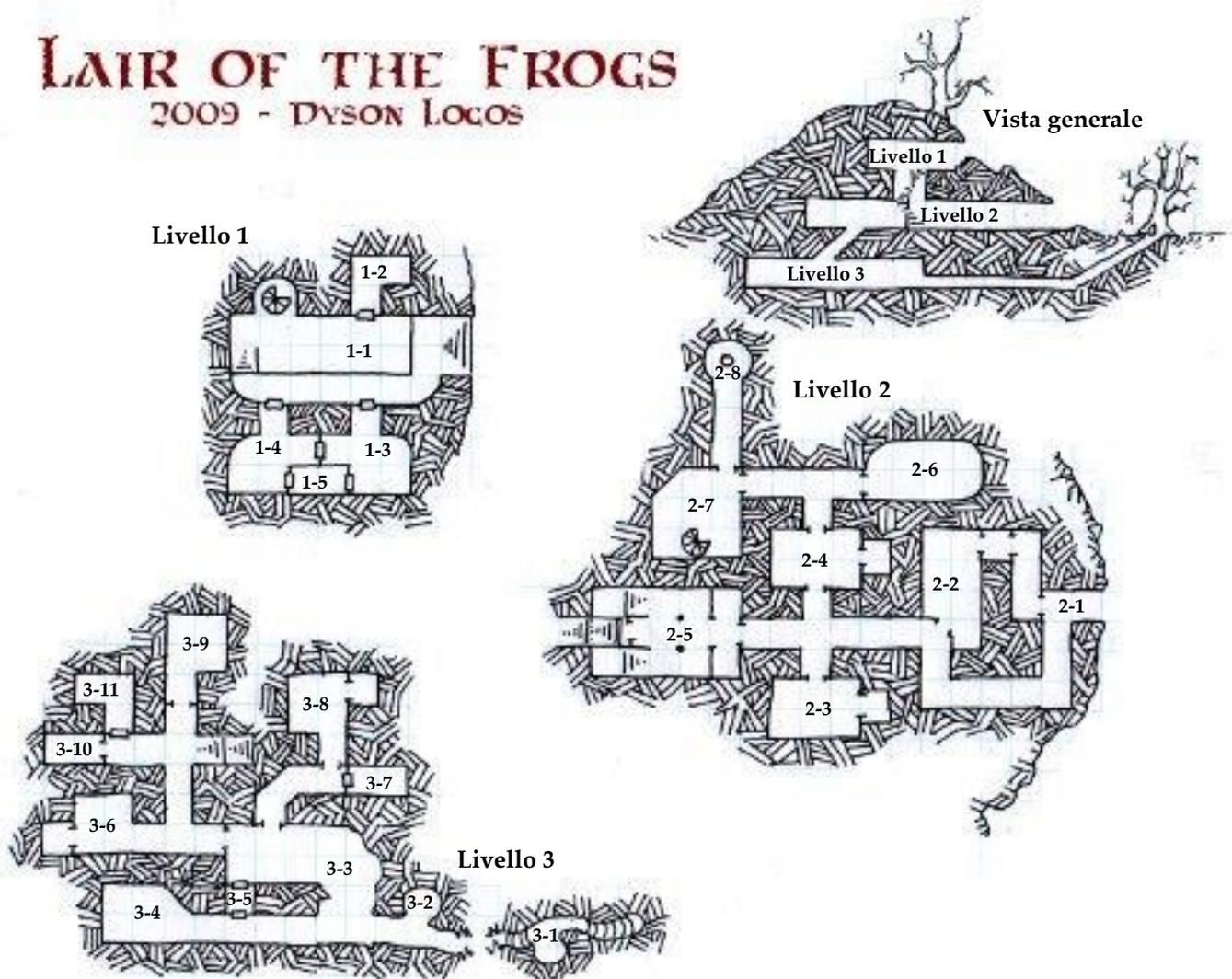
South Pim si trova nel mezzo di una estesa regione paludosa e, mentre è circondata da una robusta palizzata sormontata da spine e viti spinose che funzionano bene anche come mimetizzazione, i suoi confini con la palude non sono così ben definiti e gli odori di fango e zolfo permeano la città e i suoi dintorni. Da un lato la città si affaccia sul Grande Fiume Fangoso, ma non c'è un porto fluviale, perché è troppo poco profondo per vere e proprie navi e più adatto per le piccole barche a remi per la pesca del pesce gatto, dall'altra parte c'è una sola porta su una strada scivolosa che va a nord, raggiungendo infine la Via della Guerra. Il cancello è forse la caratteristica più notevole di South Pim, in quanto è un enorme teschio di un gigantesco cocodrillo. Il metallo arrugginisce rapidamente a South Pim, forse a causa delle acque sulfuree, quindi i suoi abitanti normalmente usano ossa, denti, artigli, spine e altri materiali naturali per i loro strumenti e le loro armi.

C'è una bella mappa di South Pim fatta da *Havard* al sito della *Comeback Inn*: https://c3.staticflickr.com/8/7653/27198344850_9abaef3eb3_o.jpg

Appendice 2: mappa della Tana delle Rane

LAIR OF THE FROGS

2009 - DYSON LOGOS



Cartografia di *Dyson Logos* da: <https://rpgcharacters.wordpress.com/2009/06/26/thursday-map-lair-of-the-frogs/> usata in modo non esclusivo, non commerciale che non sostiene alcuna impresa commerciale, ma per una fan fiction gratuita e amatoriale. I numeri delle varie stanze sono stati aggiunti alla mappa di *Dyson Logos* per fornire delle referenze ai Registri.

Appendice 3: incontri nella Tana delle Rane

GUARDIA CULTISTA

ABILITÀ 7, RESISTENZA 12, FORTUNA 8

Talenti: 40% Occhio di Falco, 30% Ambidestro, 30% Fortebraccio

Abilità Speciali: Percezione (2), Evitare (1), Armi da Lancio (1), Armi Lunghe (1)

Armi e oggetti: Lancia, Fionda, Pugnale da Lancio, nessuna Armatura. Tutte le armi sono di legno e osso – nessun metallo.

Motivazioni e comportamento: la maggior parte delle Guardie Cultiste ha la famiglia al seguito e preferiscono evitare la violenza, ma sanno bene che i Blackmooriani odiano la loro religione e non esiterebbero ad ucciderli, anche se i cultisti non capiscono perché la gente li odi in tal modo. Si comportano amichevolmente e gentilmente con tutti i visitatori, ma, se comincia la violenza, prima di tutto si assicurano che i Cultisti innocui e i bambini possano scappare, e combatteranno fino alla morte per proteggerli. Dopo che sono messi in salvo, le Guardie Cultiste si possono ritirare ordinatamente, a meno che il Tempio non sia sotto attacco, nel qual caso combatteranno fino alla morte.

CULTISTA

ABILITÀ 5, RESISTENZA 8, FORTUNA 8

Talenti: Amico degli Animali

Abilità Speciali: Nascondersi (1), Muoversi in Silenzio (1)

Armi e oggetti: Pugnale fatto con un dente di cocodrillo gigante intagliato

Motivazioni e comportamento: questa gente è qui per adorare Br'bb't, una divinità tradizionale della loro terra. Mentre sono alla Tana, cucinano anche per altri adoratori, si prendono cura dei loro figli e parenti, dormono... in generale, non fanno nulla di terribile o cattivo. La cosa peggiore in corso nella Tana è che i maiali vengono mangiati dalle rane: niente di particolarmente malvagio rispetto ad altri culti ampiamente accettati. Sanno che molti Blackmooriani vorrebbero vedere il loro culto abbandonato e i cultisti uccisi, ma non capiscono perché, poiché ritengono che tutte le accuse in realtà siano state falsificate. Per i personaggi, affrontare i Cultisti e i loro bambini dovrebbe essere un forte dilemma morale. Se uccidono o danneggiano gravemente uno di loro, aggiungi ai loro fogli del personaggio la nota: *Incubi*.

RAGAZZINI CULTISTI

Motivazioni e comportamento: questi bambini sono nella Tana con i loro genitori. Giocano, corrono e gridano come tutti i bambini fanno dappertutto ai Livelli 1 e 2 (dove c'è un'atmosfera familiare piuttosto forte), mentre non possono accedere al Livello 3. Affrontarli dovrebbe essere un dilemma morale ancora più grande per il personaggio. Se uccidono o feriscono gravemente uno di loro, aggiungi ai loro fogli del personaggio la nota: *Assassino di Bambini*.

CULTISTA ACCOLITO

ABILITÀ 7, RESISTENZA 12, FORTUNA 8, MAGIA 4

Talenti: Benedetto

Abilità Speciali: Magia – Clericale (Br'bb't) (1), Convincere (2), Conoscenza della Religione (1), Etichetta (1); Muoversi in Silenzio (1), Allevare Rane (2), Nuotare (2)

Armi e oggetti: Fionda, Pugnale fatto con un dente di cocodrillo gigante intagliato

Motivazioni e comportamento: questi giovani studenti del Culto di Br'bb't si occupano principalmente delle rane mutanti dai denti aguzzi e sono pienamente asserviti al Prete Cultista. Intravedono i piani crudeli del Prete e sta loro nascendo qualche dubbio, ma in questo momento sono troppo occupati a prendersi cura delle rane per approfondire ulteriormente i loro dubbi. In una situazione violenta, cercheranno di dire ai personaggi che non hanno il diritto di assassinare innocenti solo per le loro convinzioni religiose e che non sta accadendo nulla di male nella Tana: stanno semplicemente pregando e allevando una specie di rana innocua e in via di estinzione. Useranno la violenza (e i loro poteri sacerdotali) come ultima risorsa.

PRETE CULTISTA (FRATE KRAIK)

ABILITÀ 7, RESISTENZA 18, FORTUNA 8, MAGIA 7

Talenti: Santo, Benedetto, Visione Oscura

Abilità Speciali: Magia – Clericale (Brr'bb't) (3), Vista Rivelante (2), Convincere (3), Conoscenza della Religione (3), Etichetta (2), Muoversi in Silenzio (2), Allevare Rane (3), Nuotare (3)

Armi e oggetti: Bastone, Pugnale, Fionda, Fiala della Trappola Chthoniana (se rotta su un suolo naturale, un Intrappolatore Chthoniano -vedi BtP, pagine 34-35- sbuca dal sottosuolo e intrappola chiunque sia in quell punto). Tutte le armi sono di legno e osso – nessun metallo.

Motivazioni e comportamento: Frate Kraik proviene da una famiglia molto devota a Brr'bb't e durante la sua vita è sfuggito a molti agguati da parte di Blackmooriani desiderosi di sterminare il Culto (e scapperà di nuovo, se le cose si metteranno male). Mentre proclama sempre che tutti gli attacchi sono guidati dall'ignoranza e dai pregiudizi, sa che l'obiettivo ultimo del Culto è quello di riportare in vita con mezzi empì l'antica razza anfibia che secoli fa costruì gli zigurat dedicati a Brr'bb't, in modo che possano rendere schiava ancora una volta la razza umana.

Frate Kraik passa il suo tempo al Livello 3, dorme durante il giorno e lavora al suo progetto durante la notte. Si reca al Livello 2 solo brevemente una volta al giorno per una celebrazione solene al Tempio (2-5) e al Pozzo Sacro (2-8), per controllare come si stanno sviluppando le rane mutanti (mai abbastanza bene, per lui).

Se attaccato, non spenderà molte parole, ma userà la sua Fiala o i suoi poteri sacerdotali per causare il maggior danno possibile e poi si ritirerà, sperando di iniziare una nuova Tana da qualche altra parte in futuro.

ORDA DI RANE

ABILITÀ 5, RESISTENZA 12, ATTACCHI 5

Arma: Morso Piccolo

Armatura: Nessuna

Reazione: Neutrale

Intelligenza: Bassa

Motivazioni e comportamento: le rane dai denti aguzzi prese da sole sono innocue, ma nel Pozzo Sacro (Stanza 2-8) ce ne sono talmente tante che, se attaccate, possono contrattaccare tutte assieme come se fossero un'unica creatura, mordendo tutti gli esseri viventi nell'area. A zero punti di RESISTENZA il loro numero non è più sufficiente per attaccare (e fare danni), ma per uccidere tutte le rane la loro RESISTENZA deve essere ridotta sotto a -4 (altrimenti ne restano abbastanza per continuare a riprodursi e recuperare).



C'è solo una parte del Regno di Blackmoor che non gela mai in inverno: la Grande Palude Tetra, nota per avere così tante sorgenti di acqua termale da rendere il clima più mite. Da queste sorgenti sgorga acqua sulfurea, che puzza parecchio, ma molti avventurieri la preferiscono al congelamento. Per questo motivo, state viaggiando verso South Pim, il secondo più grande insediamento della Grande Palude Tetra dopo Lake Gloomy, un luogo noto come un buon punto di partenza per gli avventurieri.

Chissà quali avventure vi attendono nella Grande Palude Tetra!

