

LA FOSSA DELLE OSSA

Una avventura Advanced Fighting Fantasy per 4-6 avventurieri
principianti a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



JON GÓMEZ



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 tratta da: <https://pixabay.com/en/halloween-skull-biker-flames-3696046/> CC0 Creative Commons

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

La Fossa delle Ossa (CHBLWP4) – 1ª Edizione – San Gil (Colombia), 1 Aprile 2019

Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA	5
AGGANCIAMENTO ALL'AVVENTURA	5
I bambini perduti	5
La Maschera di Pietra	5
Problemi di Goblin (avventura secondaria)	6
DOMANDE E RISPOSTE	6
SCENA 1: L'IMBOSCATA DEI GOBLIN BANDITI	7
SCENA 2: ESPLORANDO LA FOSSA DELLE OSSA	8
SCENA 3: ESPLORANDO LA STRUTTURA SOTTERRANEA	9
SCENA 4: AFFRONTANDO RAGASH	10
CONCLUSIONI	11
Conclusione A	11
Conclusione B	11
Conclusione C	11
Conclusione D	12
NOTE SULLE SCHEDE DEI PERSONAGGI	12
La Gratitudine di Tiledhouse:	12
Falsa Partenza:	12
Superati dai Grifoni Bianchi:	12
Debolezza Magica:	12
Favore degli Skullkickers:	12
Nemici degli Skullkickers:	12
Lodi del Bardo:	12
Disprezzo del Bardo:	12
Destino di Sangue:	12
Appendice 1: Il Villaggio di Tiledhouse	14

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 Dalia, Lodewyck e Julian.

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.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Questa avventura si svolge a Tiledhouse, un piccolo villaggio fondato un paio di anni fa nelle Nuove Terre, dove la foresta di Wurm raggiunge il fiume Wurm, non lontano dalla Torre di Bosero. Come molti nuovi villaggi, Tiledhouse non è un posto molto notevole. È una comunità di contadini e boscaioli e il suo edificio principale è la locanda di Corby (il cui tetto in tegole dà il nome al villaggio), dimora del suo fondatore, Corby Mason, un veterano delle guerre Afridhi.

Non lontano da lì si trova la Fossa delle Ossa, a circa 12 km a nord in direzione della Torre di Bosero. La gente sta alla larga da questo luogo a causa dei brividi che dà e perché il sito è spesso coperto da una nebbia maligna. Si tratta di una fossa comune risalente al tempo delle Guerre dei Maghi, stando a quel che si dice. Alcuni mesi fa, una tribù di goblin ha scoperto le potenti energie magiche che emanano da essa, e da allora ha scavato il sito, convinta di riuscire a conquistare il potere della fossa.

Vedi ulteriori informazioni su Tiledhouse e i suoi abitanti in *Appendice 1*.

AGGANCIAMENTO ALL'AVVENTURA

Hai deciso di andare all'avventura presso a Tiledhouse, un villaggio fuori dai sentieri battuti, dove il clima è leggermente più caldo e non ci sono avventurieri noti che aumentano il livello della competizione. L'unica locanda e taverna del villaggio è la Corby's Inn, quindi incontri i pochi avventurieri che soggiornano in questo villaggio e, come di consueto in Blackmoor, decidete di unire le forze e affrontare qualunque cosa ci sia là fuori come un singolo gruppo. L'unico avventuriero che si trova nella locanda e che non vuole unirsi a te è uno strano elfo ferito che ha bisogno di riposare un po' prima di intraprendere nuove avventure.

Fai dedurre due pezzi d'oro ad ogni personaggio per coprire le spese che hanno fatto nella locanda fino ad ora (alloggio e cibo). I personaggi possono acquistare attrezzature nella fucina e nel negozio generale a prezzi standard da villaggio, se lo desiderano.

Se i personaggi non provengono tutti dallo stesso posto, questa è una buona occasione per conoscersi, dato che sono gli unici avventurieri in città (indipendentemente da quanto inesperti possano essere), oltre a Kardras (vedi *Appendice 1*). Altri clienti nella locanda sono agricoltori, taglialegna o cacciatori.

Chiedendo in giro (vedi un numero di PNG locali adatti nell'*Appendice 1*), i PG possono facilmente venire a conoscere le notizie locali che si trovano nei paragrafi successivi. Possono accettare una o più missioni e iniziare con un'indagine nel villaggio (vedi il capitolo *Domande e Risposte*, sotto) o potrebbero voler prendere direttamente l'iniziativa (vedi la *Scena 1*, più avanti). In alternativa, i PG possono decidere di non interessarsi a ciò che viene proposto e andare alla *Conclusione A*.

I bambini perduti

Un paio di giorni fa, due bambini, Nall e Karn Fogle, sono scomparsi da casa senza preavviso. Non sono più tornati da allora, e il loro padre disperato, Abeel Fogle, è andato a Corby's Inn in cerca di qualcuno che lo aiuti a trovarli. Abeel non ha molti soldi, ma è disposto a dare quel poco che ha come ricompensa. Corby ha deciso di aiutarlo, e chiunque aiuti Abeel a trovare i suoi figli sarà ricompensato con cibo e alloggio gratuiti (per una decimana), oltre alla gratitudine della brava gente di Tiledhouse. Elune Mairlis, un'elfa che vende fiori selvatici nella piazza della città, è convinta di averli visti giocare vicino alla Fossa delle Ossa uno o due giorni fa. I due bambini, infatti, hanno scoperto la Fossa delle Ossa e hanno deciso di esplorarla senza dirlo a nessuno.

La Maschera di Pietra

Kardras, un bardo elfo che di recente è venuto da Thonia (o almeno così dice), è alla ricerca di una leggendaria Maschera di Pietra che si crede possieda poteri magici, legata al misterioso Tempio delle Rane. La sua ricerca indica che la maschera è stata sepolta nella Fossa delle Ossa, ma a causa di uno sfortunato incidente si è ferito alla gamba e non può continuare la sua ricerca per un po'. È disposto a pagare una ricompensa a coloro che gli forniranno informazioni sulla maschera, o, meglio ancora, gli porteranno l'oggetto se possibile. Come ci si può aspettare, Kardras minimizza l'importanza della maschera per non dover pagare il suo vero valore. Se i PG parlano con lui, Kardras non menzionerà la natura magica della maschera, dicendo solo che è un'opera d'arte. Pagherà fino a 50 monete d'oro per qualsiasi informazione utile che si rivela essere vera (solo una

volta, e per tutti i personaggi), e fino a 200 monete d'oro a chiunque gli porti la maschera.

Anche Grumash, un goblin di una tribù nemica di quella che si trova nella Fossa delle Ossa, sta cercando la maschera. Grumash non è in città per ovvi motivi, ma si avvicinerà ai PG il prima possibile. Come Kardras, Grumash non menzionerà i poteri magici della maschera, dicendo invece che è una reliquia cerimoniale della sua gente. Pagherà i PG con un rubino del valore di mercato di 100 pezzi d'oro per qualsiasi informazione utile sul destino della maschera e con tre rubini simili, oltre all'eterna gratitudine della sua tribù, se consegnano la Maschera a lui.

Problemi di Goblin (avventura secondaria)

I goblin che hanno invaso la Fossa delle Ossa hanno causato diversi problemi alle brave persone di Tiledhouse. Se i PG portano prove che li hanno eliminati tutti (ad esempio, la testa del loro capo o le orecchie di tutti loro), il Capitano Patro è disposto a pagare fino a 30 monete d'oro.

DOMANDE E RISPOSTE

Ecco alcune potenziali domande che i PG potrebbero chiedere per saperne di più sulla Fossa (se ci tengono alle loro vite), insieme alle possibili risposte. Sentiti libero di modificare le risposte a tuo piacimento o di fornire queste informazioni in un modo diverso se si adatta alle tue esigenze.

Cosa sai della Fossa delle Ossa?

Corby: *Oh, la fossa? È a nord della città, sulla strada per la Torre del buon Bosero, che le divinità lo abbiano in gloria. Ma nessuno sano di mente va lì, è molto pericoloso! Il posto è pieno di zombi e fantasmi! Se quello che Elune dice è vero, spero che il Drago Grigio sorvegli quei bambini e che siano sani e salvi.*

Eilian il Vecchio: *Io ve lo dico: quel posto è maledetto. Dicono che è stato costruito durante le Guerre dei Maghi per seppellire quei maledetti stregoni, e il posto si è riempito di energie magiche instabili. I morti si alzano dalla tomba e camminano, da quelle parti, insieme a creature anche più pericolose. Se non siete pazzi, non avvicinatevi a quella fossa.*

Kardras: *La Fossa delle Ossa è probabilmente un luogo di sepoltura che risale all'epoca delle Guerre dei Maghi secondo alcuni documenti, ma non so se questa leggenda sia effettivamente vera. Molte leggende più antiche, di cui ho*

trovato documenti attendibili all'Università di Mohacs, dicono che il luogo è la tomba di un drago, o un tempio che risale al tempo precedente alla colonizzazione di Blackmoor. Non ne so nulla di più, sfortunatamente.

In realtà, Kardras sa più di quello che ha detto (come l'esistenza della tomba del re Orco o la vera natura della Fossa delle Ossa), ma non dirà nulla per paura di sollevare sospetti (a meno che il Regista non voglia diversamente; ad esempio, potrebbe rivelare tali informazioni se i PG si dimostreranno affidabili).

Che cosa è successo a Lord Bosero?

Corby: *Non sappiamo cosa gli sia successo. Un giorno è andato all'avventura con suo fratello e non è più tornato. Alcuni credono che sia morto, ma mi rifiuto di crederlo. Era molto abile, ti assicuro. Non avvicinatevi alla sua torre, se vi importa della vita. Gli studiosi parlano di una misteriosa nebbia gialla che circonda queste terre. È piuttosto pericoloso*

Eilian il Vecchio: *Ahh, il buon Lord Bosero, possa Odir tenerlo in gloria! Dicono che è andato in una avventura con suo fratello ed entrambi sono morti. Che tragedia! La sua torre è maledetta, posseduta da quella nebbia gialla. La cosa migliore da fare è non farsi sorprendere da quella nebbia. Ho sentito dire che le persone che la respirano non sono mai più le stesse.*

Kardras: *Detto tra noi, ci sono voci che Lord Bosero e suo fratello siano morti durante una spedizione nella Città delle Divinità, una strana rovina situata a sud, ma non posso dirlo con certezza. Lord Bosero e suo fratello erano famosi per la loro abilità, quindi forse sono ancora là fuori, in qualche avventura. A proposito, sono affascinato dalla Nebbia gialla che proviene dalla Torre di Bosero. Mi chiedo se si tratti di un incantesimo andato fuori controllo...*

Cosa ne sai dei bambini scomparsi?

Corby: *Sono i figli di Abeel, il falegname, un uomo buono e fidato. Sono così giovani; il più vecchio ha solo 13 anni, quasi la stessa età di mia figlia. Per l'amore delle divinità, ti prego di trovarli!*

Eilian il Vecchio: *Ahh, i figli del povero Abeel. Sono dei diavoletti, se mi consentite l'audacia. Anche se il più giovane, Karn, è abbastanza intelligente. Molto probabilmente stanno facendo uno scherzo ai loro genitori. Hanno bisogno della mano pesante!*

Elune Mairlis: *Raccolgo fiori selvatici a nord della città, e a volte mi avvicino alla Fossa delle Ossa. Negli ultimi tempi ho visto dei goblin piuttosto strani, ma nessuno in città mi crede.*

Qualche giorno fa ho visto quei due ragazzini giocare vicino alla Fossa. Spero che non si siano messi nei guai.

Ci sono goblin in zona?

Corby: *Quei dannati goblin! *puah* Quei disgustosi ruffiani stanno diventando ogni giorno più audaci! Non hanno smesso di darci problemi ultimamente. Ho chiesto aiuto al Barone di Newgate, ma nessuno sembra prenderci sul serio. Vorrei che qualcuno potesse liberarsi di quei parassiti.*

Eilian il Vecchio: *Ah, i goblin... Ci hanno dato problemi per diversi mesi. Niente che la nostra milizia non possa gestire, vi assicuro. Per favore, concentrati sulla ricerca di quei due piccoli diavoletti.*

Freg Patro: *Quindi siete interessati ai nostri goblin, eh? No, non sono nostri, per dir la verità. Ma sembra si siano decisi a vivere a nostre spese. Se possibile, vorrei che vi sbarazzaste di loro. Vi pagherò una modesta ricompensa se sarete all'altezza del compito.*

Quando Karadas va dai PG a parlare a proposito della Maschera di Pietra:

Kardras: *Dato che siete interessati ad andare alla Fossa delle Ossa, vorrei chiedervi un favore. Sono uno studioso dell'Università di Mohacs, la capitale dell'Impero. Ho rintracciato una serie di oggetti appartenuti a una civiltà vissuta a Blackmoor prima della colonizzazione di Thonia. Secondo la mia ricerca, la Fossa delle Ossa potrebbe essere il sito di un tempio di quella civiltà. Se è così, sono piuttosto interessato a una maschera di pietra che potrebbe essere conservata lì. Penso che fosse una maschera decorativa, forse con un significato cerimoniale, un'effigie del viso di una rana. È semplicemente un'opera d'arte, ma sarebbe un grande oggetto di studio per comprendere l'arte degli antichi. Come potete vedere, non sono nella posizione di andare alla Fossa. Sarei molto interessato a qualsiasi informazione potreste darmi a riguardo. Sarò disposto a pagarvi per questo.*

A questo punto, per una ragione o per l'altra, i PG dovrebbero abbandonare tutte le missioni proposte (vai alla *Conclusione A*) o andare alla Fossa delle Ossa (vai alla *Scena 1*).

SCENA 1: L'IMBOSCATA DEI GOBLIN BANDITI

Quando i PG sono sulla strada per la Fossa delle Ossa per la prima volta, usa questo incontro.

Il clima è ancora freddo ma ragionevolmente piacevole, e il terreno di fronte a voi è piatto e coperto di erba alta, anche se ci sono fitti cespugli vicino agli alberi e qualche roccia isolata. Improvvisamente, delle creature che erano nascoste tra i cespugli vi assalgono con dei giavellotti. Sono goblin!

Nemici:

Goblin Scagnozzi (tanti quanti i PG): ABILITÀ 5 RESISTENZA 5 armati con giavellotti e manganelli.

Goblin Guerrieri (2): ABILITÀ 6 RESISTENZA 6 armati con spade corte e scudi.

Goblin Cecchino (1): ABILITÀ 6 RESISTENZA 4 armato con una balestra.

Tattica: I guerrieri goblin e il cecchino faranno attaccare per primi i loro scagnozzi (uno per ogni PG) non appena i loro giavellotti saranno a distanza di tiro, quindi combatteranno con i loro manganelli. Non appena i PG arrivano a distanza di mischia, i guerrieri goblin cercheranno di sorprendere, isolando e sopraffacendo il PG che sembra più pericoloso in mischia, attaccando in due contro uno. Nel frattempo, il cecchino goblin starà al riparo il più possibile e attaccherà qualunque PG proverà a rovinare il piano dei guerrieri goblin. Se il cecchino viene scoperto, cercherà di posizionarsi in una postazione ottimale per usare la balestra mentre si trova anche sotto la protezione dei guerrieri. I goblin combatteranno fino alla morte perché hanno l'ordine di non permettere a nessuno di avvicinarsi alla Fossa delle Ossa sotto pena di morte.

Se i PG cadono in combattimento, vai alla *Conclusione B*.

E adesso?

Dopo che i PG sconfiggono i goblin, Grumash si avvicinerà a loro (cercando sempre di mantenere la distanza, come spesso fanno i maghi). Ha osservato la battaglia da lontano e si è interessato ai PG (se hanno vinto, ovviamente). Grumash si avvicina al gruppo chiarendo che le sue intenzioni sono pacifiche in un linguaggio comune (Thonian) senza accento. Se un PG tenta di attaccare, Grumash userà a usare una magia per bloccare l'attacco senza danneggiare il PG (ad esempio, Guardia o Contromagia), mentre continua a cercare un

rapporto amichevole. Se i PG insistono nell'attaccare, Grumash userà un incantesimo di teletrasporto e se ne andrà. In tal caso, aggiungi ai fogli dei personaggi dei PG la nota *Nemico degli Skullkicker*.

Nel caso in cui i PG decidano di trattare diplomaticamente con Grumash, dirà quanto segue:

Saluti, viaggiatori. Vengo in pace. Avete combattuto con grande coraggio e avete fatto un favore agli Skullkickers uccidendo quella feccia degli Howlers. Non lo dimenticheremo mai! Sarete elogiati tra la mia gente. La mia tribù, gli Skullkickers, è in fatti nemica di quei dannati Howlers che hanno invaso la Fossa delle Ossa, e non abbiamo intenzione di fare nulla contro la brava gente di Tiledhouse, a meno che non ci provochino. Vorrei chiedervi un grosso favore, se permettete, e verrete ricompensati generosamente se mi aiuterete. Sto cercando un oggetto appartenente ai miei antenati, una maschera cerimoniale in pietra che ha scolpita la faccia di una rana con tre maniglie ai lati. È un oggetto che ha un grande valore sentimentale per la mia tribù. Sarete generosamente ricompensato per l'aiuto, oltre ad avere l'eterna gratitudine degli Skullkickers.

I PG possono decidere se vogliono o no aiutare Grumash. Se decidono che non vogliono aiutarlo, Grumash saluterà educatamente e senza combattere, ma sarà deluso. In tal caso, aggiungi ai fogli del personaggio la nota *Nemico degli Skullkickers*.

SCENA 2: ESPLORANDO LA FOSSA DELLE OSSA

La Fossa delle Ossa è molto più grande di quello che verrà mostrato in questa avventura, ma una frana causata accidentalmente dagli Howlers durante lo scavo ha chiuso l'accesso alle altre sezioni. I PG possono scavare laboriosamente un percorso verso altre stanze della Fossa, se vogliono, ma quelle stanze sono oltre lo scopo di questa avventura. Nell'area paludosa che circonda la Fossa delle Ossa non c'è nulla che valga la pena esplorare oltre le rovine centrali menzionate di seguito.

Informazioni Generali:

Porte: Nel centro della Fossa delle Ossa c'è una piccola cripta nascosta. Le sue porte sono fatte di pietra solida collocata in cornici di 1 m di larghezza per 2 m di altezza. Sono spesse circa 10 cm e molto pesanti (2 punti di penalità per muoverle con un tiro di Forza). Sono state costruite per ruotare in posizione. Le porte non

sono più bloccate: la magia che era stata lanciata per questo fine è svanita molto tempo fa.

Visibilità: La parte in superficie è illuminata dalla luce del giorno o, se i PG arrivano di notte, da delle torce. Le camere sotterranee sono ben illuminate da torce (messe lì dai goblin Howlers).

Descrizione:

La Fossa delle Ossa è un pozzo poco profondo, paludoso e non è molto grande (meno di 10 metri quadrati). Alberi scuri popolano la palude e le sue acque sono piene di ossa che sono preservate in discrete condizioni nonostante la loro età, a causa della magia che permea l'area. Nel centro della fossa c'è una piccola cripta in pietra nascosta dalla vegetazione. Sono rovine caotiche che sono troppo vecchie per essere datate. Questa cripta è l'ingresso di un sotterraneo.

Quando i PG si avvicinano, leggi quanto segue:

Un sentiero nascosto male conduce attraverso gli alberi e termina presso delle rovine di roccia bianca. L'area è punteggiata di scheletri completi o singole ossa sparse ovunque (teschi, costole, femori e altri tipi di ossa). Il sentiero continua fino ad una grande effigie di una enorme rana con la bocca aperta, scolpita in una delle pareti ancora in piedi. Dietro la "porta" c'è un ampio cortile con erba scura incolta.

Il sentiero che entra nelle rovine è una falsa pista. La strada conduce direttamente al cortile incolto, dove c'è una trappola: una fossa in una camera sotterranea, a circa 6 m di profondità. La trappola, costituita da lastre di pietra sostenute da tavole di legno che non supportano più il peso, nascosta nel sottobosco (test di Percezione per rilevarlo), consiste in un'area di 6 m per 12 m. La trappola si attiva quando tre creature di peso normale (per un umano) si trovano sopra le lastre di pietra.

I goblin usano il vero ingresso, nascosto nel muro di fronte all'effigie della rana (test di Percezione per rilevarlo). La porta conduce a una scala in pietra che si trova in condizioni sorprendentemente buone e scende di circa 3 m andando dritto e poi fa una curva per scendere di altri 3 m nella direzione opposta, terminando nella stessa camera sotterranea sotto la trappola.

Fai un test di FORTUNA e, in caso di fallimento anche di un singolo PG, incontreranno una pattuglia di guardia mentre stanno indagando sulle rovine. Se i PG sono troppo distratti mentre stanno investigando, o se la trappola è attivata, la pattuglia correrà all'entrata per vedere cosa è successo.

La pattuglia è composta da:

Goblin Scagnozzi (tanti quanti i PG): ABILITÀ 5 RESISTENZA 5 armati con giavellotti e manganelli.

Goblin Guerrieri (2): ABILITÀ 6 RESISTENZA 6 armati con spade corte e scudi.

La loro tattica é la stessa di quelli dell'incontro precedente (vedi *Scena 1*). Se tutti i PG ad un certo punto cadono in combattimento, vai a *Conclusione B*.

La Nebbia Gialla

Ogni 10 minuti di vita reale che i PG passano esplorando la Fossa delle Ossa o le rovine, devono fare un test di FORTUNA e, se tutti falliscono allo stesso tempo, i PG saranno improvvisamente circondati dalla Nebbia Gialla che emana dalla Torre di Bosero. Nel caso in cui i PG vengano catturati dalla Nebbia, vai alla *Conclusione C*.

SCENA 3: ESPLORANDO LA STRUTTURA SOTTERRANEA

Stanza sotterranea

Se i PG raggiungono questa stanza cadendo nella trappola o scendendo le scale, si troveranno faccia a faccia con un contingente di guardie che proteggono l'entrata della cripta sotterranea.

Se uno o più PG cadono nella trappola, leggi: *Il terreno cede improvvisamente e senti una terribile vertigine. Cadi per un momento e ti schianti sul pavimento di una grande stanza illuminata da torce.*

I PG subiscono 6 metri di danni da caduta: vedi AFF2, pagina 49 per i dettagli.

Indipendentemente da dove provengono, una volta che i PG entrano nella stanza sotterranea, leggi quanto segue:

La stanza ha una pendenza che sale bruscamente verso ovest. In cima al pendio ci sono diversi goblin nascosti da una serie di statue di creature umanoidi con facce di rana grandi come un nano. I goblin preparano i loro giavellotti non appena vi vedono.

Nemici:

Goblin Scagnozzi (tanti quanti i PG): ABILITÀ 5 RESISTENZA 5 armati con giavellotti e manganelli.

Goblin Guerrieri (2): ABILITÀ 6 RESISTENZA 6 armati con spade corte e scudi.

Goblin Cecchini (2): ABILITÀ 6 RESISTENZA 4 armati con balestre.

Cani Selvatici (4): vedi OotP, pagine 38-39.

Tactics:

Nel primo round, gli scagnozzi goblin lanciano i loro giavellotti al primo PG che hanno davanti. Subito dopo, rilasceranno i cani per attaccare i PG sul fondo della pendenza. Gli scagnozzi e i guerrieri inizieranno un corpo a corpo con i PG che riescono a scalare la pendenza, proteggendo i cecchini, che cercheranno una posizione favorevole per colpire i PG che si trovano a tiro. Quando il primo guerriero muore, uno degli scagnozzi (se almeno uno é sopravvissuto) fuggirà per avvertire il loro capo degli intrusi. Gli altri goblin combatteranno fino alla morte.

Se tutti i PG ad un certo punto cadono in combattimento, vai a *Conclusione B*.

Una volta che i PG hanno sconfitto le guardie, possono esplorare la camera sotterranea. Un corridoio largo 3 m porta a delle scale che scendono ancora più in profondità nel sottosuolo, fino a raggiungere un corridoio che si trova 10 m a nord della camera d'ingresso.

Mentre i PG camminano nel corridoio, leggi:

Questo passaggio ben lastricato termina bruscamente a nord presso delle scale. da un ambiente sul lato ovest del passaggio vi giunge un forte odore di putrefazione. Una porta di pietra chiude un'altra stanza a est.

Quando i PG controllano la stanza a ovest, trovano diversi cadaveri di goblin in uno stato molto avanzato di decomposizione e molti scheletri. Apparentemente, gli Howlers hanno dovuto affrontare i morti viventi el sotterraneo e hanno subito pesanti perdite.

La stanza ad est non contiene nulla di importante ad eccezione di una statua umanoide di pietra alta 2 metri che si erge su una piccola pedana di marmo, coperta da uno strato di polvere e argilla, che rende difficile l'identificazione. Ciò indica che la statua è stata recentemente dissotterrata. Scritte in argilla, ci sono alcune parole in lingua Goblin (che significano "Re Orco" in Thoniano), e intorno alla statua ci sono alcune offerte (vedi sotto). Se i PG prendono tempo e ripuliscono la statua (cosa che può durare circa un'ora), vedranno che è l'effigie di un orco con un aspetto minaccioso. Tra le offerte ci sono diverse collane di creta dal design piuttosto curioso, pane secco ammuffito e alcune bottiglie di liquore forte.

Se i PG hanno ucciso tutti i goblin nella stanza d'ingresso, allora possono esplorare le stanze di questo settore a proprio agio. Altrimenti, fai un test di FORTUNA e, in caso di fallimento di almeno due PC, dovranno affrontare una pattuglia di goblin che è stata inviata per ucciderli (simile alla pattuglia che si trovava all'esterno delle rovine).

A nord, il corridoio prosegue con un'altra scala che prosegue altri 6 m fino a raggiungere delle doppie porte di pietra. Dopo di esse, c'è la stanza che i goblin stavano usando come una casa temporanea.

Quando i personaggi entrano, leggi:

Questa tana di goblin è piena di sporcizia ed escrementi. Ci sono alcuni oggetti semplici sparsi per la camera, come pile di fieno, che fungono da letti, e tavoli fragili e instabili. Sulla parete sud ci sono molti detriti che includono pezzi di statue rotte, armi e armature arrugginite e vestiti accumulati.

Tra tutti i rifiuti c'è una buona scorta di cibo vecchio e ammuffito, birra e liquori, due rotoli di corda di 15 m ciascuno, una statuette d'argento (più o meno 20 pezzi d'oro nel mercato) e una Maschera di Pietra con il volto di una rana, come quella che cercano Kardras e Grumash.

Un'altra scala, questa volta a sud, scende di altri 6 metri sottoterra fino alla profondità finale della prigione sotterranea.

SCENA 4: AFFRONTANDO RAGASH

Dopo che hanno finito di esplorare il corridoio precedente, i PG possono scendere le scale finché non raggiungono una camera a cupola molto più grande di quelle precedenti. Quando arrivano i PG, leggi:

Ad est, sotto la luce di grandi fiaccole, si vede l'ingresso di un altro corridoio come quello dal quale siete entrati, bloccato da una valanga di rocce. Un goblin femmina con il corpo tatuato è in piedi vicino a quell'ingresso, con un'espressione di frustrazione sul viso.

I bambini smarriti, Nall e Karn Fogle, sono legati e imbavagliati in un angolo. I loro volti sono terrorizzati e rigati da copiose lacrime. Se l'ultima pattuglia non è stata inviata per attaccare i PG, sarà in questa stanza. Stanno litigando con la goblin tatuata (chiunque possa capire Goblin li sentirà discutere degli intrusi e la decisione del loro capo di non mandarli a combattere).

La goblin tatuata è la sciamana Ragash ed è a capo degli Howlers.

RAGASH

ABILITÀ 7 RESISTENZA 10 MAGIA 6 FORTUNA 9

Abilità Speciali rilevanti: Magia – Clericale (Gorrim) (3), Muoversi senza far rumore (3), Nascondersi (3), Convincere (3), Asce (3)

Quando Ragash vede i PG, leggi quanto segue:

Gli occhi della goblin si spalancano mentre lei chiede con fermezza: "Chi siete!? Come siete arrivati qui? Siete su un terreno sacro, andatevene immediatamente!"

La sciamana è disposta a negoziare a seconda di come i PG si avvicinano a lei; se ci sono altri goblin nella camera, Ragash ordinerà loro di non attaccare i PG. Ragash è una persona pratica e non sacrificherà la sua vita in modo sciocco. Anche se i PG rivelano di aver ucciso il resto della sua tribù, lei non li attaccherà, dal momento che deduce che se i PG hanno ucciso il resto della sua gente, potrebbero ucciderla con la stessa facilità. Tuttavia, se vede che non ha altra alternativa, Ragash impugnerà la sua ascia e, con qualsiasi altro goblin rimasto vivo nella stanza, combatterà i PG fino alla morte.

Supponendo che i PG decidano di parlare con Ragash, può rivelare le seguenti informazioni:

Cosa stai facendo qui?

Ragash: *Questa cripta è un luogo sacro per i nostri antenati. È la tomba del leggendario Re Orco governò queste terre prima dell'arrivo dei pellirossa. Il mio obiettivo è quello di farlo camminare di nuovo tra noi mortali.*

Chi è il Re Orco?

Ragash: *Il Re Orco è più di un semplice orco. È portatore della scintilla divina. Ha poteri fantastici e incredibili.*

Come farai a resuscitare il Re Orco?

Ragash: *Ascolta bene quello che dico, pellerossa. Non ho mai detto che lo avrei resuscitato, solo che lo avrei riportato nel mondo dei mortali. Il Re Orco è un essere divino, non può morire. E mi ha dato gli incantesimi per raggiungere il mio obiettivo, ma ora è impossibile, perché la sua tomba è oltre la mia portata, dietro quelle dannate rocce...*

Cosa avete intenzione di fare a questi bambini?

Ragash: *Oh, i vostri giovani... veramente pensavamo di ucciderli. Ma se volete prenderli, fate pure. Non valgono la pena, per dire la verità, e voi vi siete già vendicati uccidendo*

quasi tutta la mia tribù, così possiamo metterci d'accordo su questo punto. Avanti, liberateli pure.

When Ragash says "pink skins" she is referring to humans. Feel free to devise other offensive nicknames if you want, or if the PC talking with her is not a human.

Dopo aver risposto a tutte le domande dei PG, Ragash chiede gentilmente di essere lasciata andare (insieme a qualsiasi altro goblin sopravvissuto), dicendo che non torneranno in questa terra almeno per un po' di tempo. Hanno bisogno di procurarsi gli strumenti giusti per rimuovere i detriti, che impiegheranno mesi per ottenere, lasciando la gente di Tiledhouse in pace per molto tempo. Dipende dai PG se vogliono combattere contro Ragash o se preferiscono lasciarla andare.

Se i PG lasciano andare Ragash, o se combattono contro di lei e vincono, vai alla *Conclusione D*. Se i PG sono sconfitti in combattimento, vai alla *Conclusione B*.

Se i PG avevano un accordo con Grumash, questi aspetterà con impazienza fuori dalla Fossa. Se i PG decidono di dargli la Maschera, Grumash darà loro volentieri la ricompensa promessa, dopo che la Maschera è stata consegnata (non prima, non importa quanto insistano i PG, se i PG insistono nel tradirlo o attaccarlo, vai al prossimo paragrafo), e una volta che avrà la Maschera in suo possesso si teletrasporterà. Aggiungi le note *Favore degli Skullkickers* e *Disprezzo del Bardo* alle Schede dei Personaggi.

Se, d'altra parte, i PG decidono di non volergli dare la Maschera, Grumash si sentirà molto frustrato e andrà via urlando minacce, ma non combatterà. Se i PG decidono di attaccarlo, si teletrasporterà prima che possano raggiungerlo. In tal caso, aggiungi alle Schede dei Personaggi la nota *Nemico degli Skullkickers*.

Si presume che i PG abbiano salvato i bambini e che, avendolo fatto, saranno celebrati come eroi dagli abitanti di Tiledhouse. In caso contrario, comunque, la gente di Tiledhouse penserà che i goblin abbiano ucciso i due fratelli prima che i PG raggiungessero Fossa delle Ossa, e incolperanno la malvagia razza dei goblin per la loro crudeltà. Non ci saranno festeggiamenti, ma i PG saranno comunque considerati eroi. Anche se con il cuore spezzato, Abeel e sua moglie saranno grati ai PG per aver vendicato i loro figli (presumono che i PG abbiano ucciso i goblin, anche se non l'hanno fatto).

Se i personaggi hanno stretto un accordo con Kardras, li aspetterà con impazienza quando torneranno al villaggio. Se i PG decidono di dargli la Maschera, Kardras darà loro la ricompensa promessa (Kardras non è sospettoso come Grumash, si fiderà dell'integrità dei

PG) e lascerà la città il giorno dopo. Aggiungi la nota *Lodi del Bardo* alle Schede dei Personaggi.

Se d'altra parte, i PG decidono di non dare la Maschera a Kardras, sia perché la hanno già data a Grumash o perché vogliono tenerla per loro, o se decidono di imbrogliarlo, prima prendendo i soldi e poi non dandogli la maschera, Kardras creerà uno scandalo. Le brave persone di Tiledhouse chiederanno al Capitano Patro di cacciare i PG dal villaggio (o Kardras, se i PG vengono salutati come eroi), e questi sarà lieto di obbedire. In tal caso, aggiungi alle Schede dei Personaggi la nota *Disprezzo del Bardo* (se non ce l'hanno già).

Se i PG decidono di tenere la Maschera di Pietra per sé, aggiungi la nota *Destino di Sangue* sui Fogli del Personaggio.

CONCLUSIONI

Conclusione A

Avete deciso che gli eventi di Tiledhouse non ti interessavano e ve ne siete andati. Qualche tempo dopo avete sentito delle gesta di un gruppo di avventurieri chiamati i Grifoni Bianchi, che hanno sconfitto i goblin dalla Fossa delle Ossa prima che potessero lanciare un attacco contro Tiledhouse. Forse in futuro i vostri percorsi si incroceranno di nuovo, ma, per ora, non potete fare a meno di sentire che i Grifoni Bianchi hanno vinto il primo round.

I PG ottengono 0 XP. Aggiungi le seguenti note alle Schede dei Personaggi: *Falsa Partenza* e *Superati dai Grifoni Bianchi*.

Conclusione B

La vita nelle terre selvagge di Blackmoor è dura, e non tutti quelli che diventano avventurieri possono sopravvivere agli innumerevoli pericoli... Eventualmente, avventurieri più abili prendono il posto dei caduti e trionfano dove i primi sono falliti.

I PG sono morti. I giocatori possono generare un altro gruppo di PG e riprovare, se lo desiderano. In alternativa, i giocatori possono decidere di iniziare un'altra avventura, nel qual caso i Grifoni Bianchi saranno i Salvatori di Tiledhouse come nella *Conclusione A*.

Conclusione C

Vi siete persi nella Nebbia Gialla e non ricordate nulla di quello che è successo dopo. Vi siete risvegliati alcuni giorni dopo a Tiledhouse, sotto la cura di Sorella Linora. Vi rivela che siete stati salvati dai Grifoni Bianchi, un eroico gruppo di avventurieri che hanno sconfitto i goblin dalla Fossa delle

Ossa prima che lanciassero un attacco contro Tiledhouse. Forse in futuro i vostri percorsi si incroceranno di nuovo, ma per ora non potete fare a meno di sentire che i Grifoni Bianchi hanno vinto il primo round.

I PG ottengono 15 XP. Aggiungi le seguenti note alle Schede dei Personaggi: *Superato dai Grifoni Bianchi e Debolezza Magica.*

Conclusione D

Avete prevalso contro tutti i pericoli, e infine siete tornati a Tiledhouse come eroi, salvando i due piccoli fratelli Fogle da un triste destino. C'è stata una grande festa quella notte, e le vostre imprese eroiche saranno presto cantate da tutti i bardi di Blackmoor...

I PG ottengono 25 XP (+10 se hanno ucciso tutti i goblin; +10 se il Regista ritiene che il gioco di ruolo è stato buono). Aggiungi la seguente nota alle Schede dei Personaggi *La Gratitudine di Tiledhouse.*

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 SULLE SCHEDE DEI PERSONAGGI

Queste sono le conseguenze delle note sulle Schede dei Personaggi.

La Gratitudine di Tiledhouse:

La gente di Tiledhouse ti considera un eroe. Sarai sempre il benvenuto, sarai considerato un uomo affidabile e questa reputazione è arrivata ad altri luoghi (+1 livello di status sociale). Oltre a questo, il vecchio Corby ti permetterà di mangiare e dormire gratis nella sua locanda fino alla fine di questa decimana e anche di un'altra, finché la gente non si annoierà di te (purché tu non faccia nulla di stupido nel frattempo, ovviamente).

Falsa Partenza:

Hai ignorato un'avventura e questo è costato la vita a due bambini innocenti. Anche se non ti interessa, a Tiledhouse la gente ti considera indegno, inaffidabile, e questa reputazione si sta diffondendo in altri luoghi (-1 punto di status sociale)... Tutte le tue future interazioni sociali in questo villaggio hanno un penalità di 2 punti.

Superati dai Grifoni Bianchi:

In un'occasione ben nota alla brava gente di Blackmoor, siete stati superati da un gruppo di avventurieri chiamati Grifoni Bianchi, e questo è stato piuttosto umiliante.

Debolezza Magica:

In un'occasione specifica sei stato colpito da un effetto magico piuttosto unico. Questo ti ha reso più suscettibile all'influenza degli effetti magici. Per le prossime quattro decimane, qualsiasi effetto magico con un effetto negativo su di te ha un punto di bonus per avere successo.

Favore degli Skullkickers:

Una volta hai fatto un favore a un membro della tribù Skullkickers. Gli Skullkickers sono molto orgogliosi e non amano essere in debito con nessuno. Un giorno, restituiranno quel favore.

Nemici degli Skullkickers:

In un'occasione hai danneggiato un membro della tribù Skullkickers. Gli Skullkickers sono molto orgogliosi e quello che fai a un membro di quella tribù è come se lo avessi fatto a ognuno di loro. Da quel momento, i membri della tribù non vedono l'ora di ucciderti. Hai un nemico per la vita...

Lodi del Bardo:

Una volta hai fatto un favore a un bardo e questi ti ha reso famoso per la tua integrità e onestà nelle locande e nelle taverne che ha visitato dopo quell'occasione. Tutte le tue interazioni sociali nelle taverne e nelle locande nella Baronia di Newgate hanno 1 punto di bonus.

Disprezzo del Bardo:

Una volta hai fatto un torto ad un bardo, e questi ha deciso di rendere nota la tua impudenza e disonestà nelle locande e nelle taverne che ha visitato in seguito. Tutte le tue interazioni sociali nelle taverne e nelle locande della Baronia di Newgate hanno una penalità di 1 punto.

Destino di Sangue:

Hai una misteriosa Maschera di Pietra che ha dei poteri magici. Ogni notte, il suo potere influenza la tua mente affinché tu la indossi e possa rilasciare la bestia che è dentro di te...

Ottieni il seguente oggetto magico (uno per gruppo):

Maschera di Pietra: Una maschera di pietra che ha la faccia di una rana. Se sei entro 5 metri di distanza dalla maschera di notte, devi eseguire un test di FORTUNA (senza recupero di FORTUNA per ogni notte

di vicinanza, se ti allontani di più di 5 metri per una notte, e poi ti avvicini di nuovo ad essa in una notte seguente, la FORTUNA è resettata alla iniziale). In caso di fallimento, la maschera ti costringerà a usarla e diventerai un ibrido umano / rana con una forte compulsione di andare al Tempio delle Rane per adorare

le tue "divinità" blasfeme... (la maledizione può essere rimossa con un incantesimo Benedizione (Banish) lanciato da un Sacerdote con una DEVOZIONE di almeno tanti punti quanti la tua ABILITÀ + la tua più alta Abilità Speciale).

Appendice 1: Il Villaggio di Tiledhouse

Popolazione: 258 abitanti (circa), principalmente Umani (Thoniani) e Mezzuomini.

Leader: Corby Mason è lo sceriffo del villaggio, nominato da Lord Bosero prima della sua scomparsa. È il fondatore del villaggio e proprietario dell'unica locanda. È un tipo allegro e bonario, ma molto rispettoso della legge e un ardente seguace di Re Uther. Sua moglie, Cliel, ha dieci anni meno di lui. Lei è una cuoca eccellente. Hanno una figlia di 12 anni di nome Fara, che si distingue dagli altri bambini della città per l'insolito colore viola dei suoi occhi.

Altri PNG importanti:

Eilian il Vecchio: Un vecchio contadino che è un cliente frequente alla Corby's Inn. Sa molto sulla regione e gli piace parlare molto dei vecchi tempi. Come Corby, è un veterano delle Guerre Afridhi e un lealista della corona. È una buona fonte di informazioni per i PG.

Nordu Grubumd: Un nano taciturno, nonché il fabbro del villaggio. Se gli viene dato abbastanza tempo, può creare armi e armature di base, oltre a riparare l'attrezzatura del PG quando ne hanno bisogno.

Jigimy Hudan: Un mercante Mezzuomo della lontana città di Booh. È il proprietario del negozio generale della città, dove i PG possono trovare vari oggetti comuni ai prezzi standard del villaggio.

Elune Mairlis: Una elfa Cumasti che vende fiori selvatici nella piazza del paese. Ama parlare di Tiledhouse e della regione circostante, se ne ha l'opportunità. È una buona fonte di informazioni per i PG.

Freg Patro: Il capitano della milizia del villaggio e un veterano delle guerre di Afridhi. È anche amministratore della Gilda dei Guerrieri, uno posto dove i soldati possono allenarsi e gli abitanti del villaggio interessati possono andare a imparare le basi del combattimento con le armi. Trascorre il suo tempo libero da Corby.

Sorella Linora: È la sacerdotessa del villaggio e si occupa di una piccola cappella situata nella piazza. La cappella è dedicata a tutte le dinività del nord, anche se Sorella Linora è una devota di Hersh, la divinità della fortuna.

Kardras: Un bardo "alto" elfo proveniente da Thonia (o almeno così dice). Sta cercando informazioni su una Maschera di Pietra dai misteriosi poteri magici che potrebbe essere sepolta vicino a Tiledhouse, ma a causa di un incidente sulla strada deve prendersi una pausa per un po'. È una buona fonte di informazioni per i PG.

Grumash: Un goblin wotan che si trova a circa 10 km a nord di Tiledhouse, vicino alla Bone Pit. Come Kardras, sta cercando la Maschera di Pietra, che ritiene sia un oggetto sacro legato alle antiche divinità rana dell'era ctonia.

ABILITÀ 5 RESISTENZA 8 FORTUNA 8 MAGIA 6 PUNTI MAGIA 20

Abilità Speciali rilevanti: Magia – Magia (4), Nascondersi (2), Muoversi senza far rumore (2)

Magie Conosciute: Oscurità (1), Paura (1), Flash! (1), Guardia (1), Contromagia (2), Nebbia (2), Visioni allo Specchio (2), Comando (4), Invisibilità (4), Teletrasporto (6)



Hai deciso di andare in cerca di avventura presso Tiledhouse, un villaggio lontano dalle strade più battute, dove gli avventurieri vanno raramente. Che avventure troverai?

Prima parte dell'arco narrativo di avventure "L'Eredità della Maschera di Pietra".



CHIMERA E