

BAR TERTOWN

TRAPPOLA MORTALE (PARTE 1)

Una avventura Advanced Fighting Fantasy per 4 avventurieri principianti o per un avventuriero veterano a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



DUNCAN YOUNG & CO.



CHIMERAE

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.

Il **Labirinto della Morte** è un librogame di **Ian Livingstone** ed è coperto da copyright. I riferimenti a questo librogame in questa avventura NON intendono costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto, ma sono piuttosto un invito ad acquisirlo e a leggerlo. Il contenuto di questa avventura Non è ufficialmente approvato da Ian Livingstone, 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/illustrations/org-troll-tolkin-mythical-creatures-3667227/> CC0 Creative Commons

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

Bartertown Trappola Mortale, parte 1 (CHBLWP5) – 1° Edizione – Cambridge, 1 Settembre 2019

Indice

AGGANCIAMENTO ALL'AVVENTURA	5
LE REGOLE DEL GIOCO.....	6
Eroe:.....	6
Polpette:	6
CAPITOLO 1: PRIMA DELLA TRAPPOLA MORTALE	6
CAPITOLO 2: DENTRO LA TRAPPOLA MORTALE.....	7
Leggere le sezioni.....	7
Seguire le Tracce	7
1. Scatola (270).....	8
2. La Freccia (66)	8
3. La Campana (220).....	8
4. La Spora (56)	8
5. Hobgoblin (264).....	8
6. Pali Trappola (110).....	9
7. Cavernicolo (387).....	9
8. Zaino (298).....	9
9. Trappola di Calore (13, 182).....	9
10. Voragine e Corda (156).....	9
11. Orchi (362).....	10
12. Il Barbaro che fu (299).....	10
13. Idolo di Giada (37, 351).....	10
14. Stanza Vuota (?) (102)	10
15. Raggio di Luce (344).....	11
16. Un Pugno di Mosche (168).....	11
CONCLUSIONI	11
Conclusione A: Hai lasciato la Trappola Mortale!.....	11
Conclusione B: Questo è solo l'inizio!	11
NOTE AL FOGLIO DEL PERSONAGGIO.....	12
Basta una Volta	12
Vai a Bartertown Trappola Mortale (parte 2).....	12
Appendice 1: Mappa del Sotterraneo (parte 1).....	13

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 ovviamente un omaggio a Ian Livingstone.

Questa avventura è stata scritta per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente, ed è adatta per 4 avventurieri principianti (con 1-300 XP), o per un avventuriero veterano (1001-5000 XP), che affronterà dunque questa avventura in solitario.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente, richiedono una sessione di gioco di circa due / quattro ore, ma questa avventura è abbastanza singolare. Prima di tutto, questa avventura è la prima di una serie di tre avventure (parte 1, parte 2 e parte 3, ovviamente) che devono essere giocate tutte in serie, senza fallo, e tutte insieme formano un'unica esplorazione di un labirinto sotterraneo, mentre la maggior parte delle altre avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente, possono essere giocate in ordine diverso. Ovviamente, i personaggi possono andare e venire come vogliono nel labirinto, quindi è un po' più difficile del solito attenersi alle tempistiche pianificate. In secondo luogo, questa avventura può essere giocata da un avventuriero veterano, che tenterà di attraversare l'intero labirinto in tre parti e vincere il premio finale, o da un gruppo di quattro (esattamente quattro) avventurieri principianti. Se l'avventura in tre parti è giocata da un gruppo di quattro avventurieri principianti, alla fine della parte 1, il gruppo sarà comunque ridotto almeno a tre, quindi uno dei quattro personaggi iniziali dovrà morire o ritirarsi dalla sfida. Poi, nella seconda parte, un altro dei tre sopravvissuti dovrà uscire dalla competizione (vivo o morto) e ancora una volta ci sarà un personaggio che lascia l'avventura ad un certo punto della terza parte. In questo modo, alla fine, ci sarà un singolo vincitore! Bisogna essere consapevoli di questa meccanica spietata alla base della serie di tre avventure prima di iniziare la prima avventura, in quanto potrebbe non essere adatta a tutti i gruppi e tutti i personaggi: questa avventura è particolarmente mortale e si chiama *Trappola Mortale* per qualche motivo. Solo i veri campioni delle esplorazioni sotterranee hanno la possibilità di rivedere la luce del sole all'uscita, ma per la stragrande maggioranza degli sfidanti, entrare nella Trappola Mortale significa sventura.

Fi in modo di leggerti per bene l'Aggancio all'Avventura, dove ci sono maggiori dettagli, prima di proporre questa dura avventura ai tuoi giocatori e assicurati che capiscano che è molto rischiosa.

Un altro punto importante che deve essere chiarito fin dall'inizio è che questa avventura NON include tutte le informazioni necessarie per farla giocare. Dovrai anche avere a disposizione *Il Labirinto della Morte* di Ian Livingstone (acquistabile in libreria nella versione inglese intitolate *Deathtrap Dungeon*, oppure scaricabile, dopo registrazione, gratuitamente in una traduzione autorizzata Italiano all'indirizzo: <http://www.librogame.net/index.php/download/viewcategory/218-dimensione-avventura> oppure stampabile al

costo di stampa on demand nella stessa versione amatoriale in Italiano all'indirizzo: <http://www.lulu.com/shop/ian-livingstone/il-labirinto-della-morte/paperback/product-23036839.html>), un gamebook super classico e probabilmente il dungeon crawl più emozionante della storia: in molti punti di questa avventura ti verranno dati riferimenti a sezioni specifiche del Labirinto della Morte che contengono le descrizioni che devi leggere. Naturalmente, copiare e incollare quelle frasi sarebbe stata una violazione del copyright e una mancanza di rispetto che non ci si può aspettare da un vero fan.

Inutile dire che leggere e giocare *Il Labirinto della Morte* prima di iniziare questa avventura è caldamente raccomandato per il Regista, ma non è strettamente necessario.

AGGANCIO ALL'AVVENTURA

Il mare a nord di Maus è poco profondo e pericoloso: i naufragi non sono rari. Un marinaio esperto, tuttavia, dovrebbe essere in grado di condurti in sicurezza dritto verso nord, attraverso Buccaneer Bay, fino a un porto naturale sulla costa meridionale della Frisia. Quel porto è stato usato per secoli dagli Skandaharian e da altre navi di passaggio che hanno bisogno di acqua dolce e riparazioni. Di tanto in tanto, quel porto naturale è stato utilizzato come mercato dai mercanti di schiavi del Ducato delle Cime che commerciano con spietati mercanti thoniani, dai balenieri sulla rotta per il gelido nord, dai cacciatori Frisii e da tutti i tipi di pirati. Tuttavia, solo negli ultimi dieci anni circa quel posto è stato abitato in modo permanente da una piccola comunità. La natura senza legge dei suoi abitanti, che non rispettano alcun re e non si fidano di alcuno stato, fece sì che quell'insediamento si chiamasse Bartertown, la città del Baratto, poiché il commercio lì non implica l'uso della valuta. Questo è forse l'unico insediamento permanente e organizzato di tutta la Frisia, senza contare le città oscure dell'Eggofcoot.

Solo negli ultimi cinque anni circa c'è stata un'autorità riconosciuta su Bartertown: Thane Inkemarr il Lupo, che deve aver fatto qualcosa di veramente magnifico per impressionare gli abitanti senza legge di Bartertown, poiché ora la sua parola è considerata legge per loro e la seguono senza esitazione. Inkemarr incoraggiò la crescita di Bartertown e vi fece costruire una palizzata. Forse l'iniziativa più famosa di Inkemarr per aumentare la popolarità della sua Bartertown è il Labirinto della Morte: una sfida mortale a passare attraverso un labirinto sotterraneo pieno di mostri e trappole di ogni tipo. Il sopravvissuto avrà il premio principesco di 10.000 monete d'oro: le prime monete coniate a Bartertown! Finora nessuno sfidante è sopravvissuto. Sarai il primo?

LE REGOLE DEL GIOCO

Le regole del Labirinto della Morte consentono due tipi di sfidanti: gli Eroi e le Polpette.

Eroe:

Gli Eroi devono essere avventurieri molto famosi (cioè avventurieri con 1.001-5.000 XP), ben noti per la loro abilità nel combattimento corpo a corpo, e devono affrontare la sfida in solitario. L'equipaggiamento che possono trasportare nel *Labirinto della Morte* è limitato: un'arma da mischia, una armatura, uno zaino (vuoto), un borsello (vuoto), un pasto, una pozione magica. La scelta è solo tra le seguenti tre pozioni che sono fornite da "l'organizzazione" all'ingresso del Labirinto della Morte:

- Pozione dell'Abilità: ripristina i punti ABILITÀ al livello iniziale.
- Pozione della Resistenza: ripristina i punti RESISTENZA al livello iniziale.
- Pozione della Fortuna: ripristina i punti FORTUNA al livello iniziale e quindi aggiunge 1 alla FORTUNA corrente (quindi superando il livello iniziale).

Polpette:

Dato che le precedenti edizioni del *Labirinto della Morte* stavano diventando meno interessanti per l'elevato tasso di mortalità e la conseguente diminuzione di buoni sfidanti, a partire da quest'anno Inkmar il Lupo ha introdotto una nuova variante, mirata ad aggiungere un po' di risate: le Polpette!

Le Polpette sono avventurieri inesperti (ovvero con 1-300 punti esperienza), prevalentemente combattenti corpo a corpo, che possono entrare nel Labirinto della Morte in gruppi di quattro. NON possono trasportare alcun tipo di equipaggiamento: niente armi, niente armature, niente cibo, niente zaino... niente! Solo il minimo per coprirsi e nient'altro! Dovranno trovare le armi e l'equipaggiamento nel Labirinto della Morte. Se sopravvivranno abbastanza a lungo, a intervalli regolari all'interno del Labirinto dovranno "ridurre" il loro numero di un'unità. La prima di queste "riduzioni" sarà alla fine di questa Parte 1 del Labirinto: se a quel punto saranno ancora quattro, allora una di loro dovrà essere uccisa dai compagni avidi o abbandonare il gruppo volontariamente (questo porta alla *Conclusione A*), lasciando al massimo tre Polpette dello stesso gruppo per continuare. In questo modo il numero di Polpette nel gruppo verrà progressivamente ridotto in modo che alla fine solo uno di loro possa trionfare e ottenere le 10.000 monete d'oro!

CAPITOLO 1: PRIMA DELLA TRAPPOLA MORTALE

Arrioi a Bartertown su un traghetto da Maus in una giornata relativamente soleggiata. Per lo standard della fredda Frisia, questo è un periodo caldo dell'anno, poiché la Buccaneer Bay è priva di ghiaccio galleggiante, ma non ti senti affatto caldo, anche se vieni da Blackmoor, dove il clima è considerato rigido da molti. Dicono che Bartertown sia cambiata molto negli ultimi anni, ma hai altre cose in testa, piuttosto che visitare questa piccola città fatta di case di legno e strade di fango più che di pietra. Vai direttamente a registrarti alla Prova dei Campioni, che finora ha segnato il destino di alcuni avventurieri molto famosi, sperando che quest'anno il risultato sia diverso.

Come concorrente, sei trattato come un re: trascorri le tue notti in un magnifico appartamento (almeno per gli standard locali), alimentato con i migliori cibi e vini, nel lusso. Tuttavia, ciò non è abbastanza per distrarti dal tuo probabile destino e i tuoi sogni sono pieni di incubi, che ti impediscono di goderti appieno tutto quel lusso. Alla fine, vieni svegliato dai tuoi sogni da un bussare alla tua porta. "La tua sfida inizia presto. Per favore, si prepari a partire il prima possibile." Sapevi che sarebbe successo ed è quasi un sollievo. Ti prepari rapidamente, ricordando le parole del funzionario del Labirinto ieri sera durante la presentazione, spiegando quali attrezzature o armi puoi o non puoi usare. L'uso di incantesimi magici è inoltre proibito fino a quando non si è entrati nel Labirinto. Segui la tua guida che ti porta attraverso tutte le strade di Bartertown (non una camminata molto lunga, ma la più lunga possibile in Frisia), e le strade sono piene di persone che ti salutano, sperando che tu possa offrire un buon intrattenimento versando il tuo sangue coraggiosamente.

Alla fine, vieni portato fuori dalla palizzata che circonda Bartertown fino al fianco di una collina vicina, a forma di anfiteatro. Noti che fuori dalla città ci sono molte tende di visitatori e l'anfiteatro è pieno: una folla incredibile, per la Frisia e per molti altri paesi. Sei portato su una specie di podio di fronte alla folla e tre maghi controllano il tuo equipaggiamento per assicurarti che tu non possa barare in alcun modo. Quindi, lanciano un incantesimo e un orribile occhio incorporeo appare vicino alla tua testa, fluttuando a mezz'aria. È disgustoso, ma ti seguirà per tutta la Prova, per permettere alla folla di vedere cosa stai facendo e come sei progressivamente colpito, tagliato e fatto a pezzi, fino a quando non incontrerai la tua morte. Potranno vedere tutto nell'anfiteatro e ti rendi conto che dietro di te le immagini dei precedenti concorrenti stanno già intrattenendo la folla con le loro morti dolorose, ma dietro il podio la vista non è libera e non puoi capire niente in anticipo dalle immagini.

Più avanti puoi vedere la bocca oscura di un tunnel che scompare nella collina con due enormi pilastri di pietra su

entrambi i lati. Un attendente ti consegna una piccola chiave. "Un piccolo aiuto da parte del Thane", dice mentre ti passa la chiave. Ascolti per un po' come la folla esulta, ride e salta su e giù mentre guarda i concorrenti precedenti e ti rendi conto che probabilmente faranno il tifo e rideranno in modo simile quando sarà il tuo turno... Finalmente, È IL TUO TURNO!!! È il tuo momento di varcare la soglia del LABIRINTO DELLA MORTE!

CAPITOLO 2: DENTRO LA TRAPPOLA MORTALE

Attraversi la soglia e dietro di te le pesanti porte si chiudono! Ora puoi contare solo sulle tue forze, mentre l'orribile occhio fluttuante ti segue lentamente, pronto ad allontanarsi quando provi ad agguantarlo a mezz'aria. Ci vuole un po' di tempo per abituarsi al sotterraneo: l'aria è maleodorante, umida e calda, mentre fino a un minuto fa tremavi all'apeto (anche per il freddo). I corridoi verso il sotterraneo stesso sono in pietra tagliata umida, con acqua che gocciola dal soffitto e il pavimento per lo più coperto di paglia marcia, popolato da molti insetti. La luce all'interno è molto fioca e le uniche fonti di luce sono alcuni cristalli incastrati nel soffitto che irradiano luce soffusa quando c'è movimento nelle vicinanze, quanto basta per vedere, anche se a malapena, la tua strada. Ti rendi conto che forniranno un avvertimento per te, ma anche per i mostri della prigione e per gli altri concorrenti, poiché solo uno può vincere! Sai che questi cristalli sono chiamati lumipietre, qui incastonate nell'alto soffitto a venti o trenta passi l'uno dall'altro e devi abituarti alla loro luce fioca, se vuoi sopravvivere. Gli applausi e i boati degli spettatori entusiasti scemano gradualmente dietro di te mentre ti avventuri in profondità nell'oscurità del tunnel.

All'interno del Labirinto della Morte ci sono varie botole di metallo ben nascoste sul soffitto e Thane Inkmar il Lupo le userà per introdurre "mostri erranti" se i personaggi non procedono rapidamente (per intrattenere la folla) e preferiscono piuttosto riposare pigramente. Mangiare velocemente qualcosa va bene, ma tutti sanno che non c'è riposo per i malvagi! Per determinare il mostro errante (da OotP) che affronterà i personaggi, tira 2d6 come al solito e controlla la tabella qui sotto. Tutti i mostri nel *Labirinto della Morte* combattono fino alla morte se non diversamente specificato.

Roll	Wondering monsters
2	1d2 CENTOPIEDI GIGANTI
3	1d2 MANGIAFERRO
4	1d6+1 RATTI GIGANTI
5	1d6 ZOMBI (1 o 2 su 1d6 determina che sono portatori del Male del Tremore – tenta la FORTUNA per evitare l'infezione)

6	2d6 TROGLODITI
7	1d6 HOBGOBLIN
8	1d6 SCHELETRI
9	1d6 ORCHI (1-3 su 1d6 uno di loro è un GRANDE ORCO)
10	1d3 GHOUL
11	1d3 RAGNI GIGANTI
12	1d2 SCORPIONI GIGANTI

Leggere le sezioni

Il titolo dell'incontro, come quello nella riga precedente, includerà anche il numero dell'Area (vedi mappa in Appendice 1) delle sezioni correlate, in cui la descrizione generale dell'incontro può essere trovata e letta o parafrasata. Il testo in grassetto è ciò che è immediatamente visibile agli avventurieri quando entrano in un luogo o aprono un contenitore e dovrebbero essere nella descrizione iniziale del Regista. Il testo che segue, o dopo un ">" sono ulteriori informazioni disponibili per gli avventurieri che ispezionano più da vicino. Il testo che segue elenca le opzioni relative all'oggetto, incluse azioni o contenuti. Il testo sottolineato indica le azioni che potrebbero essere intraprese in relazione all'oggetto collegato. Questi sono suggerimenti, non l'unica opzione o soluzione disponibile, poiché i giocatori avranno anche altre idee creative. I controlli speciali delle abilità, le prove di FORTUNA o altre istruzioni relative alle regole sono in corsivo. Le CREATURE vengono visualizzate in maiuscolo e le loro voci includono ABILITÀ e RESISTENZA (più combattenti separati da "/"), le tavole delle armi / armature e qualsiasi tesoro trasportato.

Seguire le Tracce

Come può essere seguito nella sezione menzionata, all'inizio i personaggi vedranno quattro tracce (area 1). Una serie di impronte prenderà a destra nell'area 2, ma non sarà visibile da subito dopo l'area 4 fino a poco prima dell'area 12 (dove finiscono le impronte), poiché questa parte del labirinto è asciutta e il pavimento è abbastanza libero dai detriti da non presentare tracce visibili. Le altre tre serie di impronte seguono il percorso delle aree 2-7-8-13 (ma una serie finirà nell'area 7). Dopo l'area 13 le impronte sono troppo confuse per essere seguite. Forse qualche Giudice le ha confuse di proposito.

1. Scatola (270)

Dopo aver camminato lentamente lungo il tunnel per circa 5 minuti, arrivi a un tavolo di pietra contro il muro alla tua sinistra. Sul tavolo c'è una piccola scatola con una serratura. Respiri profondamente: questa è solo la prima di molte sfide che dovrai superare nel Labirinto della Morte: sai che molte saranno trappole mortali, ma alcune potrebbero essere utili e, tra tutti gli oggetti che potresti trovare, alcuni ti serviranno per aprire la porta di uscita, sul lato opposto del Deathtrap. Dovrai scegliere quali rischi vuoi correre e quali vuoi evitare, poiché dovrai raccogliere un qualche tipo di oggetto lungo il percorso.

Tavola di pietra >

Scatola di Legno contenente

⇒ **2 MO**

⇒ **Nota:** "Molto bene. Almeno hai il buon senso di fermarti e approfittare del piccolo aiuto che ti è stato dato. Sappi che dovrai trovare e usare diversi oggetti se spero di passare trionfalmente attraverso l'uscita della mia Trappola Mortale. Inkmar il lupo".

2. La Freccia (66)

Freccia bianca disegnata sul muro, indica a destra.

Tracce umide > 3 tracce vanno a sinistra, una a destra.

3. La Campana (220)

Grossa campana pende dal soffitto; **piccolo Martello da gong** appoggiato al muro.

⇒ Personaggi *in sintonia* possono avvertire un'aura magica con un lancio di *Conoscenza del Magico*.

⇒ Suonare la campana provoca rumorose vibrazioni che inducono convulsioni a tutti quelli che sono vicini alla campana (-2 ABILITÀ, -2 RESISTENZA).

⇒ La campana continua a suonare finché non viene smorzata. *Conoscenza delle Trappole* fornisce questa indicazione, nel caso.

⇒ Se lo scampanio non viene smorzato in fretta, arriva un **HOBGOBLIN** per ogni personaggio e attacca.

HOBGOBLIN: ABILITÀ 7, RESISTENZA 5

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Spada	2	3	3	3	3	3	4
Usbergo di cuoio	0	1	1	1	1	1	2

4. La Spora (56)

Un oggetto simile a una grossa pietra marrone blocca il corridoio > superficies office, spugnosa > spazio per passare sopra.

⇒ *Conoscenza delle Foreste o dei Sotterranei* permettono di identificare l'oggetto come un grosso seme che può rilasciare spore pericolose.

⇒ Tagliare il grosso seme fa rilasciare le spore. Ogni personaggio nei paraggi perde 2d6 RESISTENZA (test di FORTUNA per dimezzare - adeguate precauzioni, come respirare attraverso uno straccio bagnato, possono dare un bonus o rimuovere il test del tutto).

⇒ Arrampicarsi sulla spora richiede un test di *Arrampicarsi*. Trasportare oggetti pesanti, taglienti o appuntiti (per esempio lance, spade sguainate, ecc.) causa una penalità (tra 1 e 3 punti) alla prova. Fallire la prova causa l'apertura del seme come sopra.

5. Hobgoblin (264)

Se la campana dell'Area 3 è stata suonata, anche se brevemente, c'è un Hobgoblin + un altro per ogni personaggio, in attesa proprio dietro l'angolo, armati e perfettamente immobili per evitare di attivare le lumipietre e tendere un'imboscata ai personaggi.

Se la campana nell'Area 3 non è stata suonata, leggi sotto:

Rumori di rissa più avanti > combattimento, *Lingua Goblinoide* permette di identificare insulti in goblinoide > uno + uno HOBGOBLIN per ogni personaggio, combattono per un **borsello** sul pavimento. Armi e armature sono a terra vicino al borsello mentre combattono senza armi. Se i personaggi guardano e basta, dopo un po' un Hobgoblin si arrende e entrambi vanno a indossare armi e armature.

⇒ Azione silenziosa è possibile con un test di *Muoversi in Silenzio*, in quanto le creature sono troppo impregnate nel combattimento per notare se le lumipietre vengono attivate. Possono scegliere di avere un attacco di sorpresa.

HOBGOBLIN: ABILITÀ 7/6, RESISTENZA 5/5

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Spada	2	3	3	3	3	3	4
Pugni	1	1	1	1	1	2	3
Usbergo di Cuoio	0	1	1	1	1	1	2

Borsello > **Vaso** con un liquido dall'odore acidulo

⇒ ACIDO (si può testare immergendo qualcosa nel liquido).

⇒ Bere causa -1 ABILITÀ e -4 RESISTENZA nel primo round, e poi la morte, se non viene immediatamente neutralizzato, lavato via o diluito.

⇒ Causa danno da 2d6 RESISTENZA se usato come arma da lancio o trappola.

6. Pali Trappola (110)

Pali di legno attraverso il corridoio > 12 in totale, ognuno fissato nella parete a ½ metro dal pavimento, a 1 metro tra di loro.

⇒ *Conoscenza delle Trappole* indica che se un palo viene toccata, esplodono tutte (2d6 danni di RESISTENZA ai chiunque sia in zona, tira I dadi separatamente per ogni personaggio).

⇒ *Conoscenza delle Trappole* (-4) permette di trovare un percorso senza far scattare la trappola.

⇒ *Acrobazia* permette di attraversare i pali senza far scattare la trappola.

⇒ I giocatori possono immaginare altre opzioni (strisciare sotto, far scattare le trappole da lontano, eccetera) – premia la creatività e se necessario testa la loro ABILITÀ.

7. Cavernicolo (387)

un NEANDERTHAL si trova in questo corridoio N-S > indossa delle pellicce e ha una grossa tibia d'osso che usa come una mazza > si gratta con frustrazione un braccialetto che ha al polso > attaccherà a vista.

NEANDERTHAL: ABILITÀ 7, RESISTENZA 8

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Mazza d'Osso	1	2	2	2	3	3	4
Armaturo di Pellicce	0	0	0	1	1	1	2

Talento Fortebraccio (+1 ai tiri di danno)

Braccialetto > striscia di cuoio con 4 teschi di topo attaccati.

⇒ Personaggi *in sintonia* possono presentare un'aura magica con un tiro di *Conoscenza del Magico*.

⇒ Indossare il braccialetto attiva una **maledizione** che fa regredire chi la indossa ad

uno stato primitivo, come un Neanderthal; -4 ad ABILITÀ and MAGIA.

⇒ La rimozione della maledizione richiede una **Benedizione** da un prete con *Devozione* 11 o superior.

8. Zaino (298)

Uno zaino si trova sul pavimento, contro il muro > sembra vuoto

⇒ 1 MO

⇒ Una VEDOVA NERA si nasconde dentro

⇒ Morde in automatico qualunque mano non protetta che cerca nello zaino. Test di FORTUNA: se Fortunato, deduci 1d3 punti di RESISTENZA, altrimenti deduci 2 punti di ABILITÀ e 2d6 di RESISTENZA per il veleno del ragno.

9. Trappola di Calore (13, 182)

La temperatura del corridoio aumenta improvvisamente. Arrivando da sud, si trova un pezzo di **bambu' cavo** con dentro un liquido trasparente in una **nicchia** > i personaggi sudano a profusione e hanno la boccascocca.

⇒ Personaggi *in sintonia* sentono un'aura magica con un tiro di *Conoscenza del Magico*.

⇒ Bere il liquido fornisce una resistenza agli effetti del calore (dura 1d6 x 10 minutes)

⇒ Non Bere il liquido e continuare per il corridoio richiede una prova di ABILITÀ/Forza o si sviene per il calore. I personaggi moriranno se non vengono subito trasportati in un'area fresca per essere reidratati. In questo caso si riprenderanno in 1d6 ore.

Se i personaggi arrivano da nord (are 14), seguire l'opzione Non Bere.

10. Voragine e Corda (156)

Porta > piastre d'acciaio ⇒ Muovere la piastre d'acciaio sulla porta permette di vedere nella stanza (**corda** al muro lontano) e rivela una **voragine** subito dietro la porta:

⇒ Entrare nella stanza senza aver visto la voragine richiede un test di FORTUNA o *Acrobazia* per evitare di caderci dentro. Chi cade perde 8 RESISTENZA (15 metri).

⇒ Arrampicarsi giù e poi su per la voragine per andare dall'altro lato richiede due test di *Arrampicarsi* giù e poi su.

⇒ Saltare la voragine richiede un test di *Saltare* per ambi i lati, con rincorsa.

Corda – il rotolo è lungo 25 metri.

11. Orchi (362)

Di pattuglia nel corridoio est-ovest ci sono **due ORCHI per ogni personaggio**, pronti per l'imboscata. Attaccano a vista.

ORCHI: ABILITÀ 6/6, RESISTENZA 5/5

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Mazza Ferrata Snodata	1	2	2	3	4	4	5
Corazza di Cuio	0	0	0	0	1	1	2

Ogni ORCO ha **3 MO**, **1 MA**, e hanno anche un **tubo vuoto di legno** ogni due ORCHI.

12. Il Barbaro che fu (299)

Tracce umide fino ad una porta d'acciaio. Grande stanza, **pavimento sporco** coperto di ossa, brandelli di stoffa e oggetti in frantumi. **Nicchia** sulla parete lontana contiene un **calice d'argento**. Tenuto in piedi al centro della stanza su lunghi chiodi si trova un **guerriero barbaro morto**, vestito di pellicce.

⇒ Morto a causa di una trappola nascosta sul pavimento.

⇒ **Ascia da Battaglia**

⇒ **Usbergo di Maglia**

⇒ **Carne secca alle erbe** (+3 RESISTENZA se mangiata)

⇒ Cacciatori la riconosceranno come un cibo nutriente delle tribu' del nord.

Calice d'argento > Valutare: **25 MO**

⇒ Contiene un liquido rosso con bollicine.

⇒ Personaggi *in sintonia* che superano un tiro di Conoscenza del Magico percepiscono un'aura magica che varia in continuazione.

⇒ *Conoscenza delle Trappole* indica che un dardo viene lanciato dalla nicchia se il calice viene preso. *Evitare* o test di FORTUNA per evitare un danno di 1d6 RESISTENZA. Segue test di ABILITÀ+Acrobazia per evitare di versare il liquido.

⇒ *Conoscenza delle Trappole* (-2) per rimuoverla.

⇒ Bere ha un effetto variabile (Lancia 1d6, ci sono fino a quattro dosi nel calice)

i. +2 RESISTENZA

ii. -2 RESISTENZA

iii. Cura Completa

iv. -1 ABILITÀ

v. +3 FORTUNA

vi. -2 FORTUNA

13. Idolo di Giada (37, 351)

Grande caverna naturale > **Statua verde** di un uomo sorridente e calvo, a gambe incrociate (alta 6m) in centro > **Occhi di gemme verdi**. Ai lati della statua ci sono un **uccello gigante impagliato** + uno per ogni personaggio.

⇒ Attaccano se loro / gli occhi vengono toccati.

UCCELLI IMPAGLIATI: ABILITÀ 7/8, RESISTENZA 8/8

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Becco	2	3	3	3	4	4	5
Armatura Media	0	0	1	1	2	2	3

Statua di Giada

⇒ Arrampicarsi è difficile a causa della superficie molto liscia. Test di *Arrampicarsi* a -4, o -2 con una corda. Combattimento a -2 mentre ci si arrampica.

⇒ Occhio sinistro > **SMERALDO** (*Valutare: 100 MO*). Si puo' staccare.

⇒ L'occhio destro è una gemma falsa (test di *Valutare: nessun valore*). *Conoscenza delle Trappole* a -2 permette di individuare la trappola.

⇒ Staccarla rilascia una nube di gas stordente attorno alla statua (test di FORTUNA o perdi conoscenza per 1d6 × 10 minuti; se in arrampicata si cadrà al suolo per -3 RESISTENZA e potenzialmente senza difese contro gli **uccelli impagliati**).

14. Stanza Vuota (?) (102)

La porta si apre in una piccola stanza oscura e spoglia. La porta si chiuderà e si bloccherà 10 secondi dopo che qualcuno entrerà nella stanza. Quindi una voce dirà: *"Benvenuti nella Trappola Mortale di Bartertown, l'ingegnoso labirinto assassino del mio Maestro. Desideri salutare il mio Maestro con il rispetto che merita?"*

⇒ Risposte rispettose o domande ottengono la risposta: *"Dunque abbiamo un'erba piagnucolosa /*

ignorante in mezzo a noi? Il mio Maestro ha un regalo speciale per te, disgustosa creatura."

⇒ Un fiotto d'acqua si riversa nella camera. Per aprire la porta è necessario un test di *Forza* o l'uso dell'abilità speciale *Scassinare* (a -2) o di un incantesimo *Rompere* o simile. La stanza impiega 3 round per riempirsi e i personaggi intrappolati inizieranno ad affogare (a meno che non usino un incantesimo *Respirare* o simile, per sopravvivere, poiché dopo 10 minuti l'acqua nella stanza viene scaricata).

⇒ Risposte irrispettose che maledicono Inkmar il Lupo ottengono la risposta: *"Bene! Al mio maestro piacciono la persone di spirito! Prendi questo regalo come aiuto. Ti garantirà un desiderio, ma un solo desiderio. Non essere avido!"*

⇒ **Un Anello dei Desideri** cade al suolo (1 desiderio; il Regista giudichi i risultati - i desideri possono avere solo un impatto limitato e circostanziale, ad esempio superare il prossimo ostacolo a portata di mano - desideri con un impatto più ampio, invece, avranno un effetto negativo e causeranno invece disastri al personaggio, come da Tabella Oops del fallimento dell'incantesimo).

15. Raggio di Luce (344)

Raggio di luce blu al centro del corridoio, lasciando uno spazio al buio attorno > immagini fluttuanti di volti sorridenti danzano nella luce.

⇒ Camminare attorno alla luce non causa effetto

⇒ Entrare nella luce > i volti si trasformano in disperazione e angoscia. Il volto di una ragazza galleggia vicino e dice: *"Quando il corridoio incontra l'acqua / Non ritirarti veloce / Fai un respiro e salta subito dentro / Se la tua prova spera di vincere"*

16. Un Pugno di Mosche (168)

Porta in pietra> scrocco in ferro con maniglia rotonda. Si apre su una grande caverna> aria calda, umida, fetida, alghe sui muri. Un **ronzio** basso riempie l'aria e il pavimento coperto di paglia tranne una vasca di vermi giganti che si contorcono (lunghezza dell'avambraccio). Un **pugnale ornato** (+1 ai tiri per colpire) si trova tra i vermi. Se il nido o il pugnale vengono toccati, una **MOSCA GIGANTE** + una per ogni personaggio scende dal soffitto all'attacco. Se una **MOSCA GIGANTE** vince

un round di combattimento, il personaggio deve eseguire un test di *Forza* o di **FORTUNA** per evitare di essere sollevato in aria e lasciato cadere per 1d6 **STAMINA** oltre al danno da morso.

MOSCA GIGANTE ABILITÀ 7/7, RESISTENZA 8/8

Dado	1	2	3	4	5	6	7+
Morso Medio	2	3	3	3	4	4	5
No Armatura	0	0	0	0	0	0	0

Dopo quest'area, sul tunnel che va più a nord, se i personaggi appartengono alla categoria Polpette, c'è una saracinesca e solo tre di loro possono continuare. Se sono ancora quattro in quel momento, o ne uccidono uno, o uno di loro può ritirarsi dalla sfida. In tal caso, dopo che gli altri tre hanno superato la saracinesca, la saracinesca viene chiusa e una lastra di metallo sul soffitto viene aperta, per far uscire l'ultimo personaggio (e questo personaggio andrà alla *Conclusione A*).

Tutti i personaggi che continuano la sfida di *Bartertown* vanno alla *Conclusione B*.

CONCLUSIONI

Conclusione A: Hai lasciato la Trappola Mortale!

Hai iniziato il Cammino dei Campioni in Bartertown Trappola Mortale, ma dopo una po' hai abbandonato la sfida e salvato la vita per combattere un altro giorno.

Forse qualcuno di grande esperienza potrebbe voler scherzare sul personaggio, ma in generale questa conclusione porta un certo apprezzamento e rispetto da parte delle persone normali. Lo status sociale non cambierà a meno che non sia inferiore a 3 (in questo caso lo status sociale migliorerà a 3) o superiore a 5 (in questo caso lo status sociale scenderà a 5), ciò significa che il personaggio non è un eroe, ma un persona rispettata. Lasciando la Trappola Mortale vivi, si possono riportare i punteggi di **FORTUNA**, **RESISTENZA**, **MAGIA** e **PUNTI MAGIA** ai loro livelli iniziali entro la fine della decimana e aggiungere 50 Punti Esperienza.

Aggiungi la Nota alla Scheda del personaggio: *Basta una Volta.*

Conclusione B: Questo è solo l'inizio!

Hai iniziato il Cammino dei Campioni in Bartertown Trappola Mortale e hai completato con successo la parte iniziale, ma manca ancora molto e sai benissimo che finora nessuno ne è mai uscito vivo.

Aggiungi la Nota alla Scheda del Personaggio: *Vai a Bartertown Trappola Mortale (parte 2)*

Alla fine di questa prima avventura, prima di iniziare la parte 2, i personaggi sopravvissuti NON possono riportare i loro punteggi FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA ai loro livelli iniziali come al solito, poiché questa è solo la parte 1 di Bartertown Trappola Mortale e l'avventura continua senza pausa. Tuttavia, tra la parte 1 e la parte 2 dell'avventura, i personaggi ricevono 50 punti esperienza e possono usarli immediatamente per migliorare le loro caratteristiche (ABILITÀ, STAMINA e FORTUNA) o le loro Abilità Speciali pratiche (come l'arma specifica che hanno usato nella Trappola Mortale, o nell'Abilità Speciale di Arrampicata usata per uscire da una voragine, e simili), ma non nelle Conoscenze o nelle Abilità Speciali magiche, poiché richiedono studio e concentrazione che non possono essere raggiunti in questo luogo raccapricciante. Qualsiasi aumento delle caratteristiche o Abilità Speciali menzionate aumenterà non solo il punteggio iniziale, ma anche quello attuale. Questa piccola deviazione dalla routine è tutto l'aiuto che può essere ottenuto tra le tre parti di questa avventura.

NOTE AL FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Ecco le conseguenze delle Note al Foglio del personaggio.

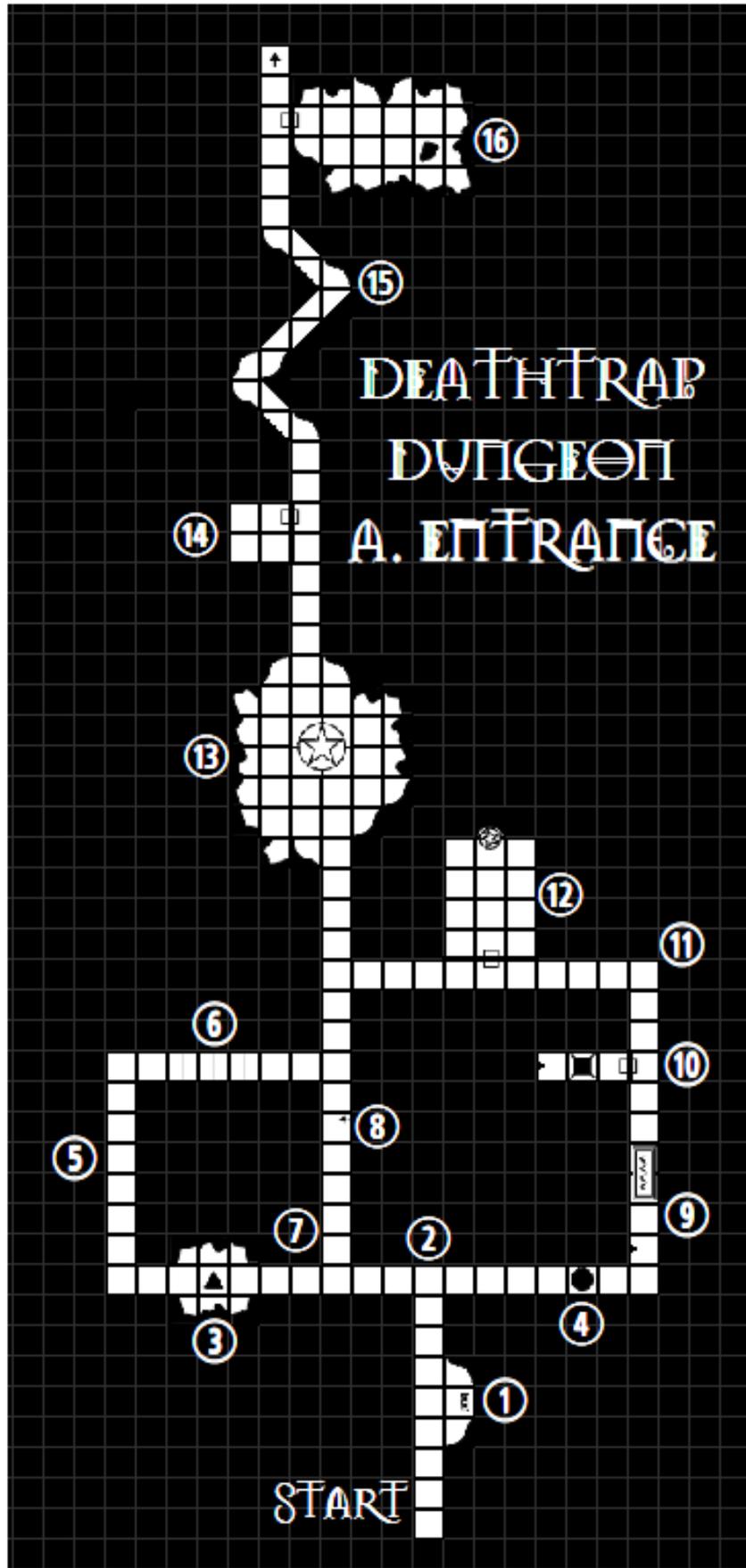
Basta una Volta

Questa esplorazione sotterranea non può essere giocata di nuovo dallo stesso personaggio, se la sfida è stata abbandonata dopo la parte 1 o dopo la parte 2. Non ci sarà alcuna possibilità di completare le parti mancanti in un secondo momento.

Vai a Bartertown Trappola Mortale (parte 2)

La prossima avventura che questo personaggio può giocare è solo Bartertown Trappola Mortale (parte 2). Nessun'altra avventura può essere giocata prima di Bartertown Trappola Mortale (parte 2), poi rimuovi questa nota dalla Scheda del Personaggio.

Appendice 1: Mappa del Sotterraneo (parte 1)





Nel buio, contorto labirinto di Bartertown, ti aspettano orrori sconosciuti. Creato dalla mente diabolica di Inkmarr il Lupo, il labirinto è pieno di trappole diaboliche e mostri assetati di sangue, che metteranno alla prova le tue abilità fino al limite della resistenza. Molti avventurieri prima di te hanno raccolto questa sfida e sono entrati nel labirinto, per non essere mai più visti. TU oserai entrare?

Prima parte di Bartertown Trappola Mortale. Questa avventura può essere giocata da un avventuriero veterano (modalità Eroe) o da una squadra di quattro avventurieri principianti (modalità Polpette).



CHIMERAE