

BARTER TOWN

TRAPPOLA MORTALE (PARTE 2)

Un'avventura Advanced Fighting Fantasy, seguito della parte 1, per 3 avventurieri principianti o per un avventuriero veterano a Blackmoor, il Mondo Vivente

Solo per gli occhi del Regista!



DUNCAN YOUNG & CO.



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.

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/eye-wall-horror-creepy-dark-3383682/> CC0 Creative Commons

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

Bartertown Trappola Mortale, parte 2 (CHBLWP6) – 1ª Edizione – Cambridge, 1 Ottobre 2019

Indice

ANCORA NELLA TRAPPOLA MORTALE	5
Leggere le sezioni.....	5
17. Mordiroccia (352).....	5
18. Specchio Maledetto (329)	5
19. Abisso (68)	6
20. Statue (12)	6
21. Trappola Macigno (217).....	6
22. Scheletro sul Trono (381)	7
23. Fungaia (128).....	7
24. Goblin! (124)	7
25. Teschio & Palle (153)	7
26. Specchio, Specchio (74)	7
27. Scalinate (122).....	8
28. Il Prigioniero (210).....	8
29. Tubo di Ferro (78).....	8
30. Orchetti Morti (338).....	8
31. Throm! (282)	8
32. Vicolo Cieco (388)	9
33. Crepaccio (22).....	9
34. Trappola dal Soffitto (311).....	9
35. Uscita Illusoria (325).....	9
36. Scaffale (194).....	9
37. Troll delle Caverne (369).....	9
38. Stalattiti (221).....	10
39. Giudice (60)	10
CONCLUSIONI	11
Conclusione A: Hai lasciato la Trappola Mortale!.....	11
Conclusione B: Questo è solo l'inizio!	12
NOTE AL FOGLIO DEL PERSONAGGIO.....	12
Basta una Volta	12
Vai a Bartertown Trappola Mortale (parte 3).....	12
Appendice 1: Mappa del Dungeon (parte 2).....	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 tre avventurieri principianti (con 1-300 XP), o per un avventuriero veterano (1001-5000 XP), che affronterà dunque questa avventura in solitario.

Questa è la continuazione diretta della parte 1 (*Conclusione B*). Si prega di consultare Bartertown Trappola Mortale parte 1 per ulteriori informazioni.

ANCORA NELLA TRAPPOLA MORTALE

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.

17. Mordiroccia (352)

Rumore di pietra macinata > le pareti vibrano

⇒ *Conoscenza del Sottosuolo* identifica il rumore come quello di un **MORDIROCCIA** che scava; una creatura simile ad un enorme millepiedi, con un forte morso. Se si super il test di oltre 3 punti ci si ricorda anche che riesce a percepire il calore del corpo.

Un **MORDIROCCIA** sbuca dalla parete sud in un round.

MORDIROCCIA: ABILITÀ 6 (+1 per ogni personaggio), RESISTENZA 10 (+2 per ogni personaggio), 2 ATTACCHI

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Morso Medio	2	3	3	3	4	4	5
Corazza Leggera	0	0	0	1	1	1	2
Naturale							

Un **cunicolo** rimane visibile nel punto di uscita

⇒ *Conoscenza Animale / del Sottosuolo* suggerisce la possibile presenza di uova e di un altro MORDIROCCIA nei paraggi.

⇒ Entrare nel Cunicolo porta al nido che contiene un altro MORDIROCCIA e 1d6 uova. Combattere in una zona ristretta comporta una penalità di -4 ABILITÀ a tutti i personaggi coinvolti.

18. Specchio Maledetto (329)

Specchio a fine corridoio > si vedono dei riflessi

⇒ *Test di Percezione* permette di notare a distanza di sicurezza che i riflessi sono distorti.

⇒ I riflessi mostrano il personaggio con la testa gonfia.

⇒ Guardare nello specchio da vicino causa il rigonfiamento incontrollabile della testa della vittima come nel riflesso. *Test di FORTUNA* per distogliere lo sguardo in tempo, altrimenti lo sguardo della vittima si fissa sullo specchio e non si riesce a distoglierlo. Chiunque guardi fisso nello specchio perde 1d6 punti di ABILITÀ e MAGIA, +1 per ogni round successivo.

⇒ Distogliere lo sguardo, frantumando lo specchio con un test do Forza (con una penalità di -4 per non poterlo guardare), bendando la vittima, spostandola o simili previene l'ulteriore perdita di ABILITÀ e MAGIA, ma il danno finora subito rimane.

19. Abisso (68)

Crepaccio > largo 4 metri, profondo 15 metri > **corda** penzola dal soffitto in centro.

⇒ *Test di Percezione* evidenzia che la corda è stata mezza tagliata.

⇒ Penzolarsi dalla corda la fa spezzare. Un personaggio che cade prende danni per 7 RESISTENZA.

⇒ Saltare da una parte all'altra richiede un test di *Saltare*.

⇒ Calarsi giù e poi arrampicarsi su dall'altro lato richiede due test di *Arrampicarsi* giù e poi su.

Il fondo del crepaccio è completamente oscuro > **RUBINO** (*Valutare: 100 MO*) si trova tra i sassi sul fondo.

20. Statue (12)

Stanza piena di **statue** > rappresentano guerrieri da una grande varietà di culture > incredibilmente verosimili.

VECCHIO > capelli bianchi, **pazzo** > dice: "Oh bene! Altre pietre per il mio giardino? Venite a unirvi ai vostri amici, vero? Una volta ero un Giudice qui, sapete? Ma il Thane non approvava i miei metodi! Voglio che qualcuno vinca, per battere la Trappola Mortale, MA solo se se lo meritano! Chissà se voi ve lo meritate..."

⇒ Dimostrare di meritarselo dimostrando la propria abilità o conoscenza comporta che il Vecchio aiuterà con l'incantesimo *Fortebraccio* o *Forza* (lascia spaziare la creatività dei giocatori o usa la domanda nella sezione 382 del librogame – i personaggi che sono stati nel *Cubo C* di *Alla Speranza di Fredigar*, avranno un déjà vu e la

domanda per dimostrare di meritarsela sarà la stessa.

⇒ Dimostrare di non meritarselo prendendo in giro il vecchio, minacciandolo o facendo qualche cosa che potrebbe offendere un vecchio pazzo, lo farà attaccare. Userà soprattutto gli incantesimi *Pietrificare* e *Muro* per aggiungere nuove statue al suo giardino.

VECCHIO: ABILITÀ 4, RESISTENZA 10, MAGIA 9, PUNTI MAGIA 26

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Pugni	1	1	1	1	1	2	3
Vesti	0	0	0	0	0	0	0

Talenti: Arcano, Reazioni di Combattimento, Pieveloce, Vista Chiara

Abilità Speciali: Magia – Magia (4), Evitare (3), Percezione (2), Muoversi in Silenzio (3)

Incantesimi di Magia: Fortebraccio (1), Forza (1), Guardia (1), Debolezza (1), Trattenere (4), Muro (4), Pietrificare (6)

Il VECCHIO ha 20 MA e una **POZIONE di MAGIA**.

21. Trappola Macigno (217)

Lungo corridoio verso nord > pareti usurate e scanalate > in leggera salita. **Corda tesa** a tre quarti del corridoio fa scattare una trappola.

⇒ *Test di Percezione* permette di vederla prima di farla scattare.

⇒ Attivare la trappola fa sì che un masso venga rilasciato da nord, rotolando rapidamente a sud verso il gruppo. Il tunnel gli angoli tra le pareti e il pavimento e il soffitto progressivamente sempre più arrotondati, più si va verso nord.

⇒ *Test di ABILITÀ+Forza* per rimanere davanti al masso fino alla porta dell'area 22. Il Talento *Pieveloce* concede un bonus di +2 al test, ma indossare l'armatura o portare dei pesi comporta una penalità (vedi i modificatori di *Evitare*).

⇒ Possono essere usati altri metodi per fermare il macigno, per esempio l'incantesimo *Muro*.

⇒ Chiunque venga schiacciato dal macigno subisce danni per 10d6
RESISTENZA

22. Scheletro sul Trono (381)

Porta di legno > 'X' disegnata con un gesso.

Trono di Pietra > **Scheletro di un guerriero armato** > armi e armatura coperte di ruggine, **pergamena** serrata nella mano destra. Se lo scheletro o la pergamena vengono toccati, attaccherà. La pergamena recita: *"Se incontrerai la Manticora / Della sua coda stai attento! / Proteggiti dai pungiglioni / Che volano per aria."*

Nicchia nel muro opposto > piena di ragnatele > che nascondono **scalini** che vanno giù.

Gli oggetti dello **SCHELETRO GUERRIERO** sono roppo arrugginiti per essere utili ad esseri viventi.

SCHELETRO GUERRIERO: ABILITÀ 8, RESISTENZA 4 (+2 per ogni personaggio)

Tirp	1	2	3	4	5	6	7+
Ascia da Battaglia	3	3	3	3	4	4	5
Armatura Mostro Medio	0	0	1	1	2	2	3

Le armi da taglio infliggono solo 1 punto di danno contro di essa.

23. Fungaia (128)

Cantina umida, soffitto basso > detriti marci sul pavimento > presso il muro a nord crescono parecchi **funghi** insoliti e grandi.

⇒ *Conoscenza del Sottosuolo / delle Piante* rivela che i funghi, se ingeriti, possono causare una crescita incontrollata.

⇒ Mangiare un fungo causa la crescita della vittima fino a due volte la taglia originale per 2d6 ore. La dimensione della vittima adesso è troppo grande per uscire e i test di ABILITÀ/MAGIA hanno una penalità di -4. I mostri erranti attaccheranno regolarmente vedere durante questo periodo (uno ogni ora).

24. Goblin! (124)

Scalini conducono ad una **botola** che entra in una stanza > nella stanza di sono **tavola, armadio, pietra per affilare** e due **GOBLIN** + due per ogni personaggio.

GOBLIN: ABILITÀ 5/5/5/5, RESISTENZA 4/5/4/5

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Spada Corta	1	2	2	3	3	3	5
Corazza di Cuoio	0	0	0	0	1	1	2

Armadio

⇒ **Martello di Legno e 10 punte d'acciaio**

⇒ **38 MO**

⇒ **Ascia Distruggi Goblin**

25. Teschio & Palle (153)

Due palle sul pavimento vicino alla porta > di legno.

Colonnina di marmo > **Teschio** > gli occhi sono due **TOPAZI** (Valutare: 50 MO ciascuna).

Fila di **balestre** sul muro a sinistra > puntate attraverso la stanza > cariche.

⇒ *Test di Percezione* non identifica trappole sul pavimento; trova trappole su colonnina o balestre se esplicitamente esaminate. Piastra a pressione sopra la colonnina causa, se il cranio viene rimosso e quindi rimesso al suo posto, che le balestre sparino. *Conoscenza delle Trappole* a -2 per disarmare.

⇒ *Test di FORTUNA* o *Evitare* per non essere colpiti da 1d6 dardi (si può fare tiro di Armatura).

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Dardo	2	2	3	3	4	4	5

26. Specchio, Specchio (74)

Specchi ai lati del corridoio per 20 metri > **scheletro** umano mezzo dentro uno specchio.

⇒ Camminare davanti agli specchi o esserne riflessi causa l'apparizione e l'attacco di un **DEMONE SPECCHIO**.

DEMONE SPECCHIO: ABILITÀ 10, RESISTENZA 10, 2 ATTACCHI

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Artiglio	2	2	3	3	3	3	4
Niente Armatura	0	0	0	0	0	0	0

Chiunque sia colpito dal Demone deve anche superare un *Test di FORTUNA* o di *Forza* per evitare di essere trascinato nella dimensione specchio della creatura e perdersi lì.

⇒ Frantumare gli specchi richiede di superare un test di *Forza* (a -2) con un arma da corpo a corpo (o ABILITÀ a -4) e fa sparire il DEMONE SPECCHIO. Gli specchi allora esploderanno tutti; *Test di FORTUNA* o *Evitare* per non subire -2 ABILITÀ dovuto a tagli e lacerazioni multipli.

27. Scalinate (122)

Due scalinate > separate da una ringhiera di *teschi di topo* > conducono a due *arcate* nel muro opposto.

⇒ *Controllo di Percezione* se le scale vengono esaminate individual che il quarto gradino sulla scala a destra è indebolito.

⇒ Se calpestato, cede e la gamba della vittima cade in una fossa di topi affamati. 1d6 ratti mordono la gamba facendo 1 danno di RESISTENZA ciascuno (nessun tiro di armatura).

28. Il Prigioniero (210)

Porta di Legno > **mano amputata** inchiodata su di essa.

Prigioniero > **Incatenato** al muro > mano destra amputata.

⇒ Chiede pietà e offre informazioni se liberato.

⇒ Un tempo era un concorrente, ma cadde in una fossa e fu salvato da un Giudice nano e ridotto in schiavitù. Attualmente punito e imprigionato per aver tentato di fuggire. Conosce la mappa approssimativa fino all'area 39, ma non i dettagli. Sa anche che diverse gemme devono essere raccolte per sbloccare la porta all'uscita (Nota: un indizio che l'area 35 non è la vera uscita).

⇒ Fuggirà a sud sperando di scappare se gli viene permesso. Troppo malnutrito e in mal arnese per viaggiare con il gruppo nel suo stato attuale, ma se guarito e trattato molto bene, potrebbe essere persuaso ad agire come supporto.

PRIGIONIERO: ABILITÀ 5, RESISTENZA 10 (3)

ABILITÀ ridotta a causa della mano amputata, attuale RESISTENZA pari a 3.

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Pugno	1	1	1	1	1	2	3
Nessuna Armatura	0	0	0	0	0	0	0

Abilità Speciali: Armatura (2), Muoversi in Silenzio (2), Spade (2), Percezione (1), Evitare (1), Guarigione (1), Armi da Lancio (1)

29. Tubo di Ferro (78)

Un tubo di ferro esce dal muro > 1 metro di diametro > scuro, umido e viscido.

⇒ Entrando nel tubo dopo 10 metri si trova una **scatola di legno**. Il tubo continua.

⇒ **Chiave di Ferro**

⇒ **ZAFFIRO** (Valutare: 100 MO)

⇒ Continuare oltre la scatola di legno, richiede un *test di Percezione* da parte dei personaggi con il talento *Visione Oscura* per individuare un improvviso inclinarsi del tubo. Le vittime scivoleranno e cadranno per 50 metri in una caverna isolata, subendo 36 danni.

30. Orchetti Morti (338)

Due corpi di ORCHETTI > (con la livrea di Bartertown)

⇒ *Test di Guarigione* rivela che sono stati entrambi uccisi da profondi tagli inferti da una pesante lama.

⇒ Frugare i corpi permette di trovare una **collana** di denti al collo di un orchetto.

⇒ Personaggi *In Sintonia* possono percepire un'aura magica con un test riuscito di *Conoscenza de Magico*.

⇒ **Amuleto della Forza** assegna +1 ai tiri di danno e dà un bonus di +1 all'abilità *Forza* (mentre conferisce ai personaggi senza abilità *Forza* un grado in essa).

31. Throm! (282)

Barbaro muscoloso si trova al bivio e dice: "*Dunque voi sareste la concorrenza, vero?*"

⇒ Converserà con i protagonisti. A seconda di come viene trattato, può unire le forze o attaccare per eliminare la competizione.

THROM: ABILITÀ 10, RESISTENZA 12 (+2 per ogni personaggio)

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Grande Ascia	2	3	3	4	4	5	6
Usbergo di Maglia	0	1	2	2	2	2	3

Talenti *Ambidestro*, *Fortebraccio* (+1 ai tiri di danno)

32. Vicolo Cieco (388)

Il tunnel si interrompe > pergamena attaccata al muro

⇒ "Attenzione ai Giudici"

33. Crepaccio (22)

Crepaccio > largo 4 metri, profondo 20 metri.

⇒ Saltare dall'altro lato richiede un test di *Saltare*.

⇒ Arrampicarsi scendendo da un lato e risalendo dall'altro lato del crepaccio richiede due tiri di *Arrampicarsi*.

⇒ Sul fondo del crepaccio c'è un passaggio che va verso nord.

34. Trappola dal Soffitto (311)

Pietra sul pavimento subito dopo il crepaccio attiva una trappola.

⇒ *Test di percezione* individua una pietra che è mobile.

⇒ *Conoscenza delle Trappole* indica che attiva una trappola se la si calpesta. Test a -2 per rimuovere la trappola, oppure la si può evitare.

⇒ Saltare il crepaccio rischia di far calpestare la pietra-trappola all'atterraggio.

⇒ Far scattare la trappola fa cadere un macigno dal soffitto, causando 2d6+2 danni di RESISTENZA. *Tenta la FORTUNA* o *Evitare* per non essere colpiti.

35. Uscita Illusoria (325)

Più avanti è visibile la **luce del giorno** > immagini di cielo blu e campi verdi e alberi > *nessun suono o brezza di accompagnamento* (menzionalo sottilmente per suggerire che tutto potrebbe non essere come sembra, e vedi indizio dall'area 28).

⇒ L'uscita è un'illusione che diventa evidente solo a coloro che sono all'interno della stanza mentre passano al centro della stanza. La stanza è infatti piena di **cadaveri** morti di denutrizione e detriti (558 GP e varie armi e armature arrugginite / marce).

⇒ *Vista Rivelante* permette di vedere l'illusione prima di entrare nella stanza.

⇒ Entrare nella stanza fa scattare un incantesimo *Muro* permanente che blocca l'uscita. Si può lanciare un controincantesimo,

ma il *Muro* ritorna se delle persone si trovano nella stanza.

36. Scaffale (194)

Due libri sullo scaffale > polverosi, con copertine di pelle e nessun titolo o scritta su di essa.

Libro Rosso

⇒ Aprire il libro fa sgretolare la pagine. Sembra essere un bestiario. Rimane un frammento di pagina: "Attenti alla BESTIA SANGUINARIA! È una creatura gonfia, spinosa e malvagia che si nasconde in pozze di fetida melma tossica che dissolve la carne in pochi secondi. Cattura gli incauti con la sua lingua malvagia, che si può estroflettere ad una distanza sorprendente e trascinare gli ignari nella sua pozza per dissolverli in una successiva digestione. La BESTIA SANGUINARIA ha un muso primitivo, malvagio, coperto di vesciche. È qui che sta la sua unica debolezza: le vesciche rosse mascherano il suo unico vero occhio color ruggine; un colpo fortunato al vero occhio ucciderà la bestia in pochi secondi."

Libro Nero

⇒ Aprire il libro rivela un buco tagliato nelle pagine, con dentro una bottiglia con un liquid trasparente.

⇒ *Personaggi In Sintonia* con un tiro riuscito di *Conoscenza del Magico* sentiranno un'aura magica.

⇒ **Pozione Scopri Trappole** dura 8 ore e il personaggio saprà immediatamente se ci sono trappole in vista (ma non i dettagli delle trappole).

37. Troll delle Caverne (369)

Due TROLL DELLE CAVERNE (+1 se c'è un terzo personaggio) pattugliano questo corridoio est-ovest. Attaccano a vista.

⇒ *Test di Percezione* permette di notare impronte di grandi stivali.

TROLL DELLE CAVERNE: ABILITÀ 10/10, RESISTENZA 14/11, 2 ATTACCHI

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Grande Mazza	1	2	2	2	3	3	4
Usbergo di Cuoio	0	1	1	1	1	1	2

Talento *Fortebraccio* (+1 ai tiri di danno)

I TROLL DELLE CAVERNE trasportano

⇒ **4 MO**

⇒ **Anello d'osso** > intagliato con rune dei nani

⇒ Personaggi *In Sintonia* con un tiro riuscito di *Conoscenza del Magico* sentiranno un'aura magica.

⇒ Tiri di *Valutare* o *Conoscenza della Religione* possono riconoscere che questo anello è sacro a **Hemgrid**, divinità della terra e della razza dei nani, che accrescerà la forza di chi ne è degno.

⇒ Indossare l'anello obbliga ad un tiro di *ABILITÀ* o di *Forza*, con una penalità di -2 a meno che non siano Nani o Sacerdoti di Hemgrid, poiché il loro corpo ha violente convulsioni. Coloro che hanno successo ottiene un +3 permanente di *RESISTENZA* mentre l'anello è indossato; coloro che falliscono perdono -3 *RESISTENZA* e rimangono incoscienti per 1d6 × 10 minuti durante i quali un mostro errante attaccherà.

38. Stalattiti (221)

Grande caverna > soffitto alto coperto di stalattiti > un liquido lattiginoso gocciola in pozze > pavimento coperto di pietrisco.

Un arco a forma di bocca demoniaca aperta conduce ad un altro corridoio verso est.

⇒ *Test di Percezione* permette di rendersi conto che nella caverna c'è una strana eco, che fa vibrare le sottili stalattiti sul soffitto.

⇒ Cercare nella caverna permette di trovare una piccola sacca di pelle con dentro un topo vivo.

⇒ Cusare forti rumori come al ritrovamento del topo, urlare, correre, ecc. fa cadere le stalattiti dal soffitto.

⇒ Personaggi sorpresi dalla casuta nella caverna possono fuggire verso le uscite a ovest o a est, ma subiscono un danno di 2d6 *RESISTENZA*; un test di *Evitare* o di *FORTUNA* permette di dimezzare il danno.

39. Giudice (60)

Questa stanza non ha uscite visibili > un **NANO** è seduto su un trono decorato al centro della stanza. Saluta gli avventurieri: "Avete fatto bene per arrivare così lontano. Ma solo i più meritevoli possono passare. Metterò alla prova la vostra fortuna, agilità e abilità di combattimento. Se uno di voi riuscirà in ogni compito, gli mostrerò dove si trova l'uscita nascosta. Non siate così sciocchi da cercare di farmi fuori, non uscireste mai di qui."

⇒ *Test di Percezione* permette di notare che la mano del nano è posata su un bottone nascosto sul bracciolo del trono.

⇒ Attaccare il nano gli fa premere il pulsante che spara 1d6 dardi velenosi contro i personaggi. *Evitare* o *Test di FORTUNA* per evitare di essere colpito e paralizzato per 2d6 round. Chiunque non sia paralizzato può quindi attaccare.

NANO GIUDICE: *ABILITÀ* 8, *RESISTENZA* 4 + 4 per ogni personaggio

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Ascia da Battaglia	3	3	3	3	4	4	5
Balestra	2	2	3	3	4	4	5
Usbergo di Maglia	0	1	2	2	2	2	3

Talento *Reazioni di combattimento* (non può essere sorpreso / accerchiato)

Abilità Speciali: Armatura (3), Asce (3), Balestra (2)

I dardi della balestra sono coperti di veleno di ragno

Ha una pillola blu e una rossa (vedi sotto)

Nota di regia: questo test farà passare uno, o massimo due personaggi. Se c'è solo un personaggio sopravvissuto finora (inclusa la modalità Eroic), questi eseguirà il test contro Throm come nel librogame originale. Se ci sono due personaggi sopravvissuti, si sfideranno uno contro l'altro. Se tutti e tre i personaggi della modalità Polpetta sono sopravvissuti finora, uno, scelto a caso, competerà contro Throm e altri andranno uno contro l'altro, quindi due passeranno. È permesso che un personaggio si ritiri dalla prova e passi alla *Conclusione A*.

La Prova di Fortuna

Il NANO tirerà 2d6, ottenendo 8, e chiederà ai personaggi di prevedere se il loro tiro di 2d6 sarà superiore o inferiore a, o esattamente, 8. Personaggi intraprendenti potrebbero avere i mezzi per influenzare le probabilità a loro favore... se il Giudice non li scopre!

⇒ *Manolesta* permette ai personaggi di imbrogliare nel lancio dei dadi

⇒ L'incantesimo *Animare* potrebbe permettere al personaggio di cambiare il risultato come vuole

⇒ In alternativa il personaggio potrebbe tentare la *FORTUNA* oppure semplicemente lanciare i dadi e sperare

⇒ Se si sbaglia a prevedere il risultato, il NANO obbliga a scegliere tra una pillola rossa e una blu

⇒ Pillola rossa causa la perdita di due punti di *FORTUNA*

⇒ Pillola blu causa la perdita di due punti di *ABILITÀ*

(o in alternative decidi a caso)

Indipendentemente dal risultato, il NANO permette comunque ai personaggi di partecipare alla prossima prova.

La Prova di Abilità

Il NANO entra nella stanza segreta ad est e ne esce con un canestro contenente un *COBRA*. Il personaggio deve catturare *COBRA* e rimetterlo nel canestro a mani nude.

⇒ *Test di ABILITÀ* o di *Lotta a Mani Nude* a -2 per catturare il *COBRA*. In caso di esito negativo, è necessario un altro *Test di FORTUNA* per vedere se il personaggio è stato morso e avvelenato, per un totale di 5 punti di danno di *RESISTENZA*. Ai personaggi sono concessi tutti i tentativi necessari, ma non possono guarire prima della prossima sfida.

La prova di Coraggio

Il NANO apre una porta segreta nel muro meridionale, che porta a una grande **arena**. Chiede ai personaggi di scegliere tra affrontare "*Una pungiglione nella coda*" o "*Una finale incredibile*" per la loro battaglia finale.

I rispettivi avversari sono o uno **SCORPIONE GIGANTE**

SCORPIONE GIGANTE, *ABILITÀ* 10, *RESISTENZA* 10, 2 *ATTACCHI*, doppio danno

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Grande Chela	2	3	3	3	4	4	5
Chitina	0	0	1	1	2	2	3

Se vince un attacco con un doppio 6 (totale attacco 22) il personaggio viene avvelenato e muore (nessuna prova di *FORTUNA* concessa).

O un **MINOTAURO**.

MINOTAURO, *ABILITÀ* 9, *RESISTENZA* 9, 2 *ATTACCHI*

Tiro	1	2	3	4	5	6	7+
Ascia da Battaglia	3	3	3	3	4	4	5
Corna	2	2	3	3	3	4	5
Pelle	0	0	1	1	2	2	3

+2 a *Forza d'Attacco* e doppio danno con le corna quando carica

Se sconfiggono il loro avversario, il NANO offre ad ogni personaggio cibo e vino (+2 *RESISTENZA*), e li condurrà a balestra spianata ad una porta segreta a nord che porta verso l'uscita. Se i personaggi tentano di uccidere il NANO a questo punto, proverà a scatenare l'avversario dell'arena sopravvissuto per aiutarlo.

Tutti i personaggi che proseguono verso nord nella sfida alla Trappola Mortale di Bartertown possono andare 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 superato la metà del Cammino dei Campioni in Bartertown Trappola Mortale e hai completato con successo la parte centrale, ma manca ancora la parte più dura e sai benissimo che finora nessuno ne è mai uscito vivo.

Aggiungi la Nota alla Scheda del Personaggio: *Vai a Bartertown Trappola Mortale (parte 3)*

Alla fine di questa seconda avventura, prima di iniziare la parte 3, 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 2 di Bartertown Trappola Mortale e l'avventura continua senza pausa. Tuttavia, tra la parte 2 e la parte 3 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 norma è l'unico 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.

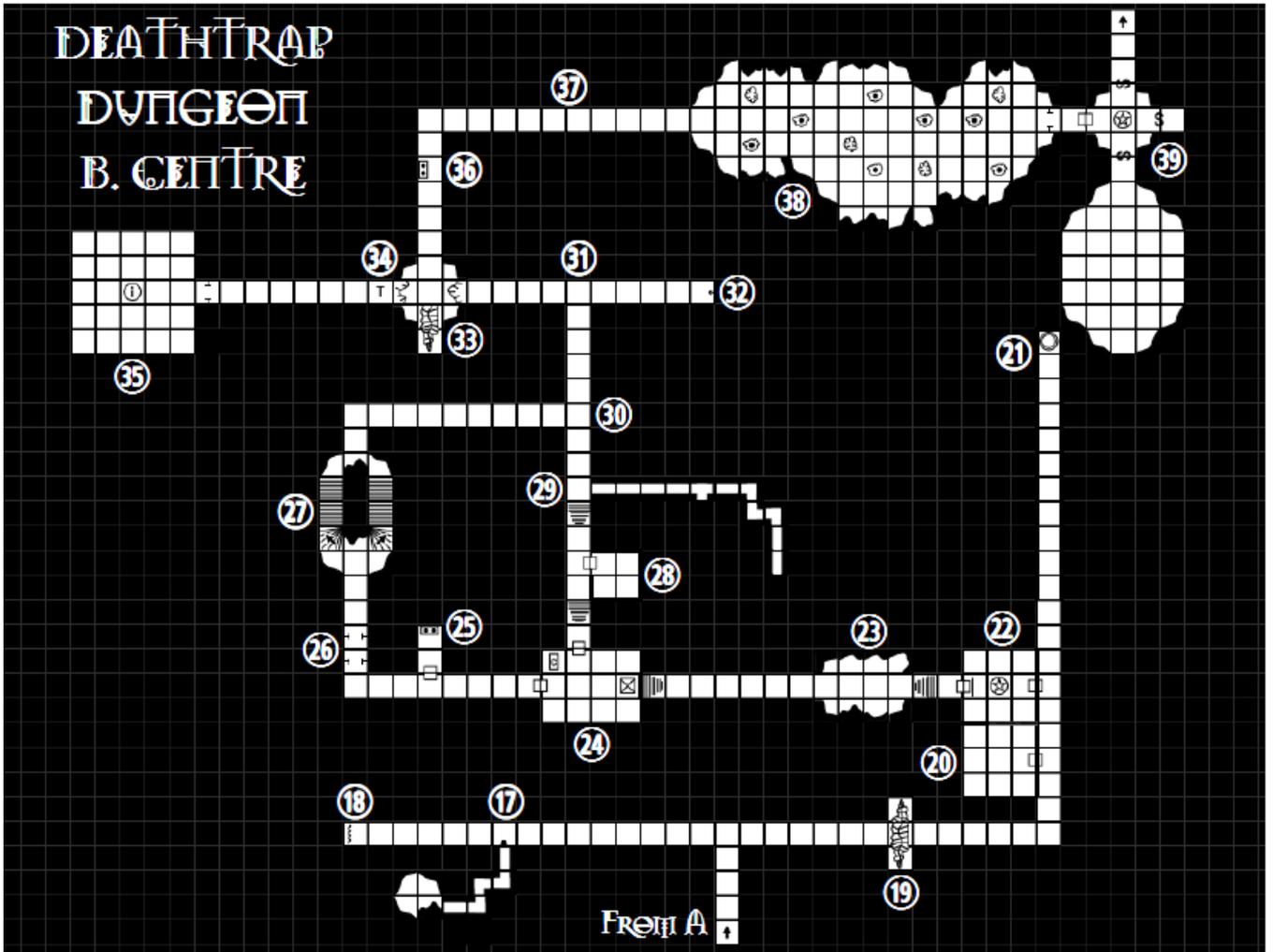
Basta una Volta

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 3)

La prossima avventura che questo personaggio può giocare è solo Bartertown Trappola Mortale (parte 3). Nessun'altra avventura può essere giocata prima di Bartertown Trappola Mortale (parte 3), poi rimuovi questa nota dalla Scheda del Personaggio.

Appendice 1: Mappa del Dungeon (parte 2)





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. Ormai che ci sei dentro, puoi solo provare ad andare più avanti che puoi.

Questa è la seconda parte di Bartertown Trappola Mortale, seguito diretto della prima parte. Questa avventura può essere giocata da un avventuriero veterano (modalità Eroe) o da una squadra di tre avventurieri principianti (modalità Polpette).

