

L'UOMO DI FALCO

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

Solo per gli occhi del Regista!



SACHA ALIOT



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/harris-hawk-bird-clouds-flying-high-2536177/> CC0 Creative Commons

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

L'Uovo di Falco (CHBLWN2) – 1ª Edizione – Hull, 1 Marzo 2019

Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA	4
AGGANCIO ALL'AVVENTURA	4
CAPITOLO 1: LA SCALATA INTERROTTA	5
CAPITOLO 2: LA FORESTA PIETRIFICATA	5
CAPITOLO 3: IL VECCHIO VEKTAR KUNA	6
CAPITOLO 4: NEL VILLAGGIO PIETRIFICATO	7
CAPITOLO 5: GLI SPIRITI DELL'ANTICA MINIERA	7
CONCLUSIONI	8
Conclusione A	8
Conclusione B	8
NOTE SUI FOGLI DEI PERSONAGGI	8
Disprezzo Docrae	8
Dispensa 1: la foresta pietrificata	9
Dispensa 2: L'eremo di Vektar Kuna	10
Dispensa 3: La mappa del villaggio	11
Dispensa 4: La vecchia miniera	12
Appendice 1: incontri a Cima del Falco	13
Appendice 2: L'eremo di Vektar Kuna con indicazioni per il Regista	14
Appendice 3: la mappa del villaggio con percorsi	15
Appendice 4: la mappa del villaggio con percorsi e indicazioni per il Regista	16

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 Rick Johnson e agli abitanti dell'Oresia.

Questa avventura è stata scritta per la campagna Blackmoor, il Mondo Vivente, ed è adatta per 3-5 avventurieri novizi, ovvero con 0 XP. Tuttavia, può essere facilmente adattata ad avventurieri principianti (cioè con fino a 300 XP) aggiungendo un punto di ABILITÁ agli avversari.

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente, richiedono una singola sessione tra due e quattro ore di gioco e questa avventura dovrebbe essere tra quelle un po' piú brevi, come sono spesso le avventure per principianti, per consentire piú tempo all'inizio del gioco per imparare (se necessario) le regole e creare nuovi personaggi per giocare.

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

Le Cime di Booh sono famose, oltre per la presenza di Mezzuomini e Docrae, anche per la moltitudine di uccelli rapaci e, primi fra tutti, di falconi.

In particolare c'è un picco, detto Cima del Falco, dove talvolta si recano giovani avventurieri alla ricerca di un uovo di falco da donare al Re Uther Andahar, perché lo stemma reale raffigura, appunto, un falco, e in passato il re ha gradito il dono di tali uova, da fare schiudere in cattività per avere dei falchetti da far addestrare per la caccia.

Il problema è che, vicino a Cima del Falco c'è un villaggio Docrae che da qualche tempo è stato colpito da una curiosa malasorte, se non proprio maledizione, che impoverisce progressivamente la terra, una volta molto ricca, fino a causare la pietrificazione degli alberi e degli altri vegetali. Il villaggio si sta rapidamente spopolando e sono rimasti solo pochi abitanti, per lo piú anziani, per cui ci sono solo una ventina tra cacciatori e guerrieri in grado di difendere efficacemente il villaggio, piú una vecchia saggia, Sibna Shmee, e il Capo Villaggio (FreeKeeper) nonché sacerdote di Tilla, Frovan Fiefer, entrambi molto anziani.

La pietrificazione è causata dal bastone magico di Frovan Fiefer, che lo portó via a Vektar Kuna al termine di un combattimento, quando entrambi erano ancora giovani e Vektar venerava Id (cosa che ora non fa piú).

Si tratta di un bastone +1 ai tiri per colpire, ma ha anche un effetto magico: un lato del bastone (quello verde) può curare le persone (1d6) e rendere fertile la terra, mentre l'altro lato (quello secco) causa danni (1d6) e pietrificazione. Ogni volta che si attiva il bastone per

pietrificare, si aumenta il numero di cariche di un punto e ogni volta che si attiva il bastone per curare, si riduce il numero di cariche di un punto. Il bastone può avere al massimo 20 cariche, ma ora ne ha 18. Se il numero di cariche va a 0 oppure supera il 20, per un mese il bastone perde il suo potere e poi, alla sua riattivazione, si resetta a 10 cariche.

Frovan Fiefer non conosce l'effetto magico del bastone e per molti anni si è appoggiato sulla sua punta verde, contribuendo a rendere il villaggio rigoglioso attivando il bastone in modo totalmente casuale. Qualche tempo fa, dopo una pennichella in riva ad un torrente, Frovan, che recentemente ha avuto un abbassamento di vista, ha ripreso in mano il bastone al contrario, appoggiandosi quindi sulla punta secca, che ha causato in modo analogo la pietrificazione progressiva di tutti i posti che il vecchio visita piú spesso (principalmente il centro del villaggio e i campi circostanti).

AGGANCIAMENTO ALL'AVVENTURA

Nel tuo villaggio di origine si dice che, pochi anni fa, uno dei giovani del posto, quando venne il suo tempo di diventare un avventuriero, andò sulle Cime di Booh e trovò un uovo di falco. Sapendo che lo stemma reale degli Aandahar rappresenta proprio un falco, donò l'uovo al Re perché facesse nascere il piccolo falco e lo addestrasse per la caccia. Il Re fu molto lieto di tale dono e ricompensò l'avventuriero novizio sia con oro che, soprattutto, con la sua stima. Seguire le sue orme potrebbe essere l'inizio ideale della tua carriera di avventuriero!

Per questa ragione sei andato alla Torre di Booh, che è il paese piú importante della zona, punto di partenza ideale per la tua ricerca. In questo paese hai incontrato altri avventurieri che hanno avuto la tua stessa idea e, come di consueto a Blackmoor, avete deciso di unire le vostre forze in questa avventura: donerete al Re un uovo di falco tutti assieme.

Ovviamente questa è l'opportunità per i giocatori di descrivere i loro personaggi e per i personaggi di stringersi la mano l'un l'altro. È anche una buona opportunità per fare la spesa, per esempio di attrezzi per scalata, a prezzi standard da Villaggio.

CAPITOLO 1: LA SCALATA INTERROTTA

A Torre di Booh vi hanno gentilmente indicato Cima del Falco, la montagna scoscesa sulla quale solitamente si trovano le uova di falco. La strada che separa Torre di Booh da Cima del Falco è una passeggiata e finalmente arrivate alla parete rocciosa che dovete scalare alla ricerca di un nido di falco incustdito dove raccogliere un uovo.

Lascia che i personaggi si preparino e comincino senza problemi la loro scalata, poi interrompili:

Improvvisamente, quando siete a circa venti passi di altezza, dagli alberi e dai cespugli circostanti partono una ventina di frecce, che colpiscono molto vicino, ma senza ferire nessuno di voi: "Fermatevi! Quest'anno nessuno può violare Cima del Falco! Il nostro villaggio ha bisogno di tutta la fortuna possibile!"

In breve i personaggi potranno apprendere che non lontano dalla parete rocciosa c'è un villaggio di Docrae che sono stati colpiti da una qualche maledizione e che non permetteranno a nessuno di prelevare uova di falco liberamente perché sono convinti che i falchi portino loro fortuna. Se i personaggi vogliono saperne di più sulla foresta pietrificata, magari con la prospettiva di dare una mano per quel che possono, vai al Capitolo 2.

Se i personaggi invece lasciano perdere, oppure attaccano i Docrae (che evitano lo scontro, ma ne approfittano per colpire con frecce e sassi i personaggi che tentassero nuovamente di arrampicarsi, impedendogli di progredire) vai alla *Conclusione A*.

CAPITOLO 2: LA FORESTA PIETRIFICATA

Decidete infine di seguire i Docrae al loro villaggio per capirci qualcosa e rimanete sorpresi e interdetti: davanti a voi ci sono dei pinnacoli di pietra a forma di albero. Li toccate e li trovate freddi al tatto, estremamente ruvidi e con i bordi molto taglienti

Mostra ai giocatori la Dispensa 1.

Mentre osservavate gli alberi pietrificati, lentamente, attorno a voi si avvicinano diverse decine di Docrae: i guerrieri in prima fila, con le frecce e le lance rivolte nella vostra direzione, poi, dietro di loro, tutti gli altri: anziani, donne e bambini. Notate subito un particolare: parecchi sono molto magri e camminano ciondolando, come se fossero senza forze.

Si fa lentamente strada verso di voi un anziano coperto di rughe ma che irradia autorità e vi scruta con interesse. Si appoggia ad un bastone di legno secco, ma con la punta superiore ancora verde, al punto che ci cresce una fogliolina. "Scusate per il trattamento non proprio ospitale, ma da queste parti viviamo dei tempi oscuri. Il mio nome è Frovan Fiefer e sono il Capo Villaggio qui. Per lunghi anni ho protetto Cima del Falco da ogni maleficio, assicurandomi che la foresta producesse sempre abbondanti frutti e, negli anni, abbiamo permesso agli avventurieri di passaggio di raccogliere a volte qualche uovo di falco, anche se tutti sanno che i falchi portano fortuna al villaggio, perché potevamo permetterci di condividere la nostra fortuna con gli altri, ma ora non più: come avete visto, da qualche tempo la natura che ci circonda sta diventando sterile, per poi tramutarsi progressivamente in pietra." Mentre il vecchio fa una pausa, vedete lacrime sgorgare dagli occhi degli astanti. "Ho provato ad usare ogni mia conoscenza e abilità per scongiurare questa piaga, senza alcun successo. Anzi, la pietrificazione sembra procedere più rapidamente nei luoghi che più amo, dove ero solito passeggiare dopo pranzo, e al centro del villaggio, che ormai quasi tutti hanno abbandonato. Molti non torneranno più, spaventati dalla maledizione e dalla fame: una volta questo era un villaggio opulento, ora non più. Venite, venite a visitare quel poco che è rimasto del villaggio!"

I vostri "ospiti", sempre con le punte delle lance rivolte "casualmente" verso di voi, vi accompagnano mentre seguite il vecchio e quello che vedete attorno a voi vi lascia sbalorditi: passate attraverso un villaggio costruito nella foresta e con la foresta. Le abitazioni sono integrate con la vegetazione e molto difficili da individuare, su in alto intravedete dei ponti sospesi e sospettate che il percorso di avvicinamento tortuoso che state facendo sia stato studiato per evitare trappole. Molti abitanti del villaggio sono sdraiati su delle stuoie e si lamentano. Sembrano malati o forse semplicemente troppo deboli per la fame.

"Adesso potete ben capire che non possiamo proprio lasciarvi prendere uova di falco: abbiamo assolutamente bisogno di tutta la fortuna possibile!"

I personaggi a questo punto possono proporsi per aiutare il villaggio (continua a leggere questo capitolo), oppure possono andarsene (*Conclusione A*). Non ha senso che chiedano una ricompensa, perché la ricompensa è di fatto il permesso di prelevare un uovo di falco (uno!).

Se i Personaggi vorranno vendere il loro cibo agli abitanti del villaggio, verranno pagati con bracciali d'argento per un valore pari a tre volte il prezzo standard dei Villaggi (vedi AFF2, pagine 106-108).

I personaggi interessati ad aiutare il villaggio probabilmente cominceranno a chiedere maggiori informazioni e dettagli, oppure quali sono i sospetti dei Docrae. Le possibili strade da seguire nell'investigazione sono sostanzialmente quattro:

- 1) Frovan Fiefer é certo che la colpa sia tutta del vecchio Vektar Kuna, un suo rivale dei tempi della gioventú, con il quale ebbe molti scontri dopo che lui si fece seguace di Id. Vektar Kuna é vissuto a lungo in esilio, ma da molti anni é tornato, vive come un eremita in una forra vicino al villaggio. Durante questo tempo se ne é sempre rimasto in disparte, senza farsi quasi mai vedere e tutti lo temono. Per esplorare questa opzione, vai al Capitolo 3.
- 2) La saggia Sibna Shmee sospetta che la colpevole sia Ara la pazza, una volta una strega e sospetta seguace di qualche oscuro demone, ora ritenuta da tutti pazza. Vive ancora al centro del villaggio pietrificato. Per esplorare questa opzione, vai al Capitolo 4.
- 3) Potrebbero esserci degli indizi che nessun altro ha notato al villaggio pietrificato. Per esplorarlo, vai al Capitolo 4.
- 4) Vicino al villaggio c'è un'antica miniera d'argento esaurita. É stata ricoperta di terra e sopra ci crescono alberi da frutto, ma tutti sanno che nella caverna sotto gli alberi da frutto ci abitano gli spiriti degli schiavi che sono morti scavando nella miniera durante molti anni, prima che arrivassero i Docrae in questo villaggio, che era originalmente un villaggio di minatori Thoniani. Gli spiriti passano il loro tempo spiando quello che succede nel villaggio e sicuramente sanno quello che é successo, ma si dice che, quando qualcuno pone loro domande, loro lo mettono alla prova con una specie di gioco e, se il questuante fallisce, potrebbe essere obbligato a unirsi a loro per l'eternità o, quanto meno, torna alla superficie stravolto e invecchiato. É evidentemente un'opzione disperata. Per tentare comunque questa strada, vai al Capitolo 5.

I Personaggi possono scegliere una delle opzioni menzionate per la loro ricerca e poi, se non avranno fortuna, potranno tentarne altre. Se riusciranno a capire da dove viene la maledizione, vai alla *Conclusione B*. Altrimenti, se abbandoneranno la ricerca, vai alla *Conclusione A*.

CAPITOLO 3: IL VECCHIO VEKTAR KUNA

Gli abitanti del villaggio accompagnano volentieri i personaggi fino alla forra (vedi Dispensa 2) dove da anni vive il vecchio Vektar Kuna come un eremita, ma, siccome lo temono, lasciano che i Personaggi si avvicinino da soli.

Vektar Kuna (vedi punteggi in Appendice 1) é un vecchio sacerdote di Tilla, che nel passato, quando era seguace di Id, compí molte malefatte e ora desidera solo terminare la sua vita come un eremita, meditando sul suo passato ed spiando. Per questo é andato a vivere in un posto isolato e protegge ferocemente la propria privacy. Si può raggiungere la sua cella da eremita scendendo al terzo livello lungo una scala di pietra sul fianco di una forra. Maggiori dettagli in Appendice 2).

Livello 1: i Personaggi vengono accompagnati fino a qui dagli abitanti del villaggio. Appena mettono piede su questo livello superiore, un nugolo di uccelli neri si concentra in un solo punto, creando una visione antropomorfa fatta di nere piume che mette in guardia chiunque si avvicini, dicendo: *“Attenzione, per di qua si va dove vive Vektar Kuna l'Eremita, che non vuole essere disturbato da nessuno. Andatevene, finché siete in tempo!”* Si tratta solo di una visione innocua. Nota che questo incantesimo consuma la carica giornaliera del Bastone delle Illusioni di Vektar (vedi Appendice 1).

Livello 2: a metà della discesa verso il fondo della forra c'è una specie di terrazza con una grande cassa di rovere. Se qualcuno si avvicina, la cassa si trasforma in un Golem di Legno (vedi OotP, pag. 61-62), pronto ad attaccare di sorpresa. Il Golem non lascia mai questo livello.

Livello 3: la terrazza piú bassa sulla forra apparentemente é vuota, ma l'ingresso alla cella di Vektar Kuna l'Eremita é semplicemente celato da un passaggio segreto nella roccia della parete e si può trovare con un test di Percezione con una penalità di due punti. Se si fallisce il test di Percezione mentre si cerca il passaggio segreto, si incappa in una piccola trappola fatta di spine avvelenate che causano la perdita di due punti RESISTENZA.

Vektar Kuna non cercherà di uccidere i Personaggi, ma userá i suoi poteri sacerdotali che prevengono azioni cruente (vedi Tilla) per dissuaderli dal disturbarlo. Vektar Kuna conosce i poteri del suo Vecchio Bastone, per cui sospetta quale sia la causa della maledizione e potrebbe comunicarla ai Personaggi qualora si dimostrassero particolarmente ostinati nel loro desiderio altruistico di fare del bene al villaggio.

CAPITOLO 4: NEL VILLAGGIO PIETRIFICATO

Quando vi dicono che vi porteranno al villaggio, rimanete confusi, perché pensavate di essere già nel villaggio. In realtà il villaggio è quasi completamente pietrificato e finora siete stati solo in una zona vicina dove si sono trasferiti gli abitanti che non se ne sono andati. Arrivate ad una vera e propria muraglia vegetale di viticci, radici e rami aggrovigliati che sono stati fatti crescere in questo modo in lunghi anni per nascondere e difendere il villaggio vero e proprio. Viene aperta una porta nascosta e improvvisamente vi trovate di fronte il centro del villaggio: quasi tutti gli alberi-case sono pietrificati e solo pochi varchi si sono salvati dalla maledizione, creando una specie di corridoi verdi che potete attraversare, circondati da pilastri e pareti di pietra estremamente taglienti e praticamente impossibili da superare a piedi.

Visto che è improbabile che qualche Personaggio possa fare una ricognizione aerea (ad ogni modo, vedi *Dispensa 3* per una visuale aerea), i Personaggi dovranno seguire i pochi corridoi aperti (che sono segnati in giallo in *Appendice 3*, che, volendo, si può consegnare ai giocatori). In *Appendice 4* il Direttore troverà la mappa degli incontri, tenendo presente che l'entrata del villaggio pietrificato si trova al numero 1.

I Personaggi potranno perlustrare il villaggio a loro piacimento e, se alla fine di questo Capitolo i Personaggi avranno capito la causa della pietrificazione e la avranno comunicata con successo a Frovan Fiefer e/o agli altri abitanti del villaggio, vai alla *Conclusione B*. Se invece i Personaggi preferiranno abbandonare l'impresa e andarsene alla chetichella, vai alla *Conclusione A* e aggiungi alle schede dei personaggi la nota: *Disprezzo Docrae*.

Incontri ai numeri 2-16 - tiro per mostri erranti: se i Personaggi capitano in queste locazioni, lanciare 1d6: se il risultato è 4, 5 o 6, non c'è nessun incontro, se il risultato è 3, c'è un incontro con un Rock Grub (OotP, pag. 98-99), altrimenti (1 o 2) si lancino nuovamente i dadi per un incontro casuale secondo la tabella "Foreste" a pagina 126 di OotP.

Incontro al numero 17 - la vecchia Ara: la vecchia Ara da giovane se ne andò come avventuriera lontano dal villaggio. Divenne una strega e anche una seguace di Phellia, dimenticando Tilla. Però adesso è solo una vecchia pazza inoffensiva che vive ancora nel villaggio pietrificato, parlando quasi sempre da sola. Se i Protagonisti la interrogheranno, tra molte frasi senza senso, sghignazzando dirà: "Il vecchio Frovan Fiefer cerca dovunque la causa della pietrificazione e non si accorge di avere la soluzione di tutto sotto il suo naso bitorzoluto!"

Incontro al numero 18 - la famiglia Stouten: *Vi avvicinate ad uno spiazzo verde e vi si fa incontro un uomo dallo sguardo allucinato che brandisce una lancia, come per difendere la sua famiglia accovacciata alle sue spalle: "Ancora ladri! Ma non vi basta mai!!! Lasciateci in pace! Il nostro giardino è ormai tutto pietrificato: non c'è più niente da rubare!"*

La famiglia Stouten aveva il giardino che produceva di gran lunga i frutti più buoni di tutta Cima del Falco e tutti gli abitanti del villaggio, dal primo all'ultimo (incluso perfino il vecchio Frovan Fiefer!), li rubavano ad ogni occasione. Mentre il loro amato giardino si è tramutato in pietra, la zona della loro casa si è per ora salvata dalla maledizione. Nothro Stouten, il capofamiglia (vedi punteggi in *Appendice 1*), è mezzo impazzito e ha deciso di rimanere nel villaggio, anche se i suoi alberi da frutta sono diventati di pietra. È in preda alla paranoia dei ladri e non sarà facile ottenere informazioni utili da lui. Sua moglie e i suoi figli si sono adattati a rimanere nel villaggio ormai abbandonato e i bambini hanno ricoperto di disegni colorati gli alberi pietrificati che li circondano come un assedio. Hanno disegnato tutti gli abitanti del villaggio. Osservando bene, si può notare che il bastone del vecchio Frovan Fiefer è disegnato con la parte verde verso terra.

CAPITOLO 5: GLI SPIRITI DELL'ANTICA MINIERA

Vi calate in una caverna sotterranea che faceva parte del complesso delle antiche miniere d'argento e subito sentite un freddo innaturale penetrarvi nelle ossa. Intorno a voi sentite strani fruscii e intuite dei movimenti, ma non vedete nulla. Finalmente, una voce strascicata: "Vi aspettavamo... sappiamo quello che cercate e sappiamo anche come potrete venirne a conoscenza..." a mezz'aria appare un tralcio dorato sul quale si apre uno splendido fiore d'oro, lungo circa una spanna, a forma di tromba molto affusolata che si allarga in petali ampi e aggraziati. Dal fiore proviene un aroma penetrante. "Se riuscirete a seguire il sentiero appropriato nella foresta verso questo fiore d'oro e ad annusare il nettare che si raccoglie attorno al suo ovario, conoscerete la causa della pietrificazione del villaggio. Attenzione però che il fiore è velenoso al contatto... per i mortali!" Appena tornato il silenzio nel sottosuolo, vedete un raggio di sole illuminare una via d'uscita.

Mostra i Giocatori la *Dispensa 3*, che rappresenta il raggio di sole che illumina la via d'uscita.

Gli spiriti dell'antica miniera non aggiungeranno altro, non risponderanno ad altre domande e, se attaccati in qualche modo, oppure scacciati, semplicemente non si faranno più sentire dai Personaggi. L'unica possibilità di

continuare l'avventura sarà uscire e seguire il "gioco" degli spiriti dell'antica miniera in una specie di dimensione onirica dove non si trova cibo commestibile (sia le razioni dei personaggi che eventuale frutta o altro cibo trovato per la strada sarà marcio o comunque immangiabile) e la magia non sembra aver effetto, inclusi oggetti magici.

Quando i Personaggi usciranno all'aperto, non riconosceranno più il villaggio: saranno nel bel mezzo di una foresta estremamente fitta e brulicante di insetti e animali di ogni tipo. Il Regista descriverà il sentiero estremamente tortuoso che si snoda con fatica tra salite erte, discese scivolose, zone paludose, fiumi da guardare, sabbie mobili, e poi alberi, piante, frutta, fiori, insetti, uccelli ed altri animali... in pochissimo tempo i Personaggi perderanno l'orientamento e la fitta cortina vegetale non permetterà a molta luce di filtrare, lasciandoli in una strana semioscurità. Occasionalmente il sentiero seguito ne incrocerà un altro e il Regista potrà descrivere le tre opzioni per continuare il percorso: tra le varie descrizioni di terreno, piante, fiori e animali, ci sarà un sentiero che fa riferimento ad animali che possono raggiungere il nettare alla base del fiore d'oro senza toccare la corolla (per esempio api o altri insetti) e proseguire lungo questo sentiero (che è quello corretto) non comporterà alcun danno. Se i Personaggi osserveranno con attenzione questi animali (corretti) e supereranno un test di Percezione con tre punti di penalità, noteranno che uno di essi è completamente di color oro. Gli altri sentieri possibili non avranno animali adatti a suggerire il nettare del fiore d'oro (come per esempio coccodrilli, scimmie, millepiedi, serpenti, avvoltoi, pipistrelli, scoiattoli...) e seguire questi sentieri comporterà dei danni a seconda di quanto "fuori centro" è la descrizione: dal caso migliore (per esempio seguire un sentiero dove svolazzano dei pipistrelli) al caso peggiore (per esempio guardare un fiume dove nuota un coccodrillo), la conseguenza (oltre alle conseguenze di un eventuale combattimento) sarà la perdita temporanea di un punto RESISTENZA (dovuta alla stanchezza...), oppure di un punto ABILITÀ (dovuta ad una distorsione alla cavaglia...), seguita da un test di FORTUNA. In caso di sfortuna, la perdita dei punti suddetti sarà permanente.

Il "percorso ad ostacoli" nella giungla continuerà finché i Personaggi non saranno stati in grado di inanellare quattro risposte corrette consecutive, con l'unica alternativa di morire di stanchezza.

Una volta trovato il tralcio con il fiore d'oro (presso il quale ronzano un nugolo di api) i Personaggi dovranno aspirare il suo nettare senza toccarlo e vedranno ben chiara nella loro testa la ragione per cui la foresta si sta progressivamente pietrificando (vedi Ambientazione

dell'Avventura, all'inizio) e poi perderanno i sensi per risvegliarsi di nuovo nella caverna, ma questa volta senza nessun problema per tornare al villaggio in superficie (vai a *Conclusione B*).

CONCLUSIONI

Conclusione A

Purtroppo questa impresa si è rivelata una perdita di tempo. Capita, però...

I personaggi ottengono 0 Punti Esperienza da questa avventura.

Conclusione B

Erovan Fiefer e il resto del villaggio sono stupefatti di come voi siate riusciti a risolvere così in fretta il caso e sono, soprattutto, imbarazzati dal fatto che, alla fin fine era dipeso tutto da loro e dalla loro scarsa capacità di osservazione. Uno di loro va rapidamente a raccogliere un uovo di falco e ve lo dona.

In breve consegnate l'uovo di falco al Re, che vi elogia in pubblico e dona ad ognuno di voi una borsa d'oro.

I Personaggi ottengono 50 Punti Esperienza, tre punti di Status Sociale e 50 monete d'oro.

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

NOTE SUI FOGLI DEI PERSONAGGI

Ecco le conseguenze della eventuale nota al foglio del personaggio:

Disprezzo Docrae

In breve tempo la notizia della codardia del Personaggio si è diffusa tra tutti i Docrae. Il loro disprezzo causa una penalità di tre punti a qualsiasi interazione sociale con i Docrae e con villaggi a maggioranza Docrae.

Dispensa 1: la foresta pietrificata



Immagine tratta da: <https://pixabay.com/en/stone-forest-rock-shilin-nature-1765526/> CC0 Creative Commons

Dispensa 2: L'eremo di Vektar Kuna



Immagine tratta da: http://media.afar.com/uploads/images/post_images/images/9eqHrwa9xn/medium_large_246de2c2131ef8e1ca67c95deabb87b671338848182
Copyrights policy: <http://about.afar.com/about/guidelines-and-terms/terms-of-service/>

Dispensa 3: La mappa del villaggio



Immagine tratta da: <https://jarrahotel.com/karst-topography-from-misty-mountains-to-caves-and.html> Copyright-free declaration: <https://jarrahotel.com/page/copyright.html>

Dispensa 4: La vecchia miniera



Immagine tratta da: <https://pixabay.com/en/rock-geology-cave-nature-limestone-1839298/> CC0 Creative Commons

Appendice 1: incontri a Cima del Falco

FROVAN FIEFER

ABILITÀ 5, RESISTENZA 20, FORTUNA 10, MAGIA 8

Talenti: Santo

Abilità Speciali: Leadership (2), Conoscenza della Religione - Tilla (3), Bastoni (2), Magia Sacerdotale - Tilla (3), Conoscenza della Foresta (2)

Armi e oggetti: Il Bastone del Vecchio che é il centro di questa avventura (vedi dettagli in Ambientazione dell'Avventura). In realtà non si tratta di un bastone di legno, ma di un'asta metallica dalle caratteristiche ultratecnologiche e con una batteria ricaricabile inserita a metà. É però ricoperta da licheni e muchio secco che le danno l'apparenza di un normale bastone di legno.

Motivazioni e comportamento: Frovan Fiefer ha difeso Cima del Falco per molti anni e adesso si sente confuso e umiliato dal fatto di non riuscire a risolvere la situazione. Da giovane ha combattuto anche con altri Docrae del villaggio, tra i quali il più pericoloso é stato Vektar Kuna, al quale ha strappato il bastone di cui sopra.

VEKTAR KUNA

ABILITÀ 6, RESISTENZA 22, FORTUNA 11, MAGIA 10

Talenti: Visione oscura, Sonno Leggero

Abilità Speciali: Nascondersi (3), Muoversi in Silenzio (3), Spade (2), Bastoni (2), Armi da Lancio (2), Combattimento senza Armi (3), Evitare (2), Nuotare (2), Percezione (2), Magia Sacerdotale - Tilla (4), Conoscenza della Religione - Tilla (2), Conoscenza della Religione - Id (2)

Armi e oggetti: Bastone delle Illusioni (as *Illusion* (1) Wizardry Spell, once a day), Collana dei Teschi di Avorio (3 teschi, vedi AFF2, pag. 146), Candela Blu (vedi AFF2, pag. 146)

Motivazioni e comportamento: Vektar Kuna sa di aver fatto dei gravi errori da giovane e vuole solo essere lasciato in pace, a meditare ed espiare. Sa che Frovan Fiefer sospetta ancora di lui, ma Vektar non ha alcun rancore verso di lui.

NOTHRO STOUTEN

ABILITÀ 8, RESISTENZA 20 (10), FORTUNA 8 (5)

Talenti: Sonno Leggero

Abilità Speciali: Lancia (3), Conoscenza dell'Agricoltura (3), Percezione (2)

Armi e oggetti: una Lancia

Motivazioni e comportamento: Nothro Stouten é mezzo pazzo e vive nella paranoia che tutti siano dei ladri che cercano di derubarlo. É stanco e giù di morale, tanto che i suoi punteggi di RESISTENZA e FORTUNA *attuali* non sono al livello *iniziale*.

Appendice 2: L'eremo di Vektar Kuna con indicazioni per il Regista

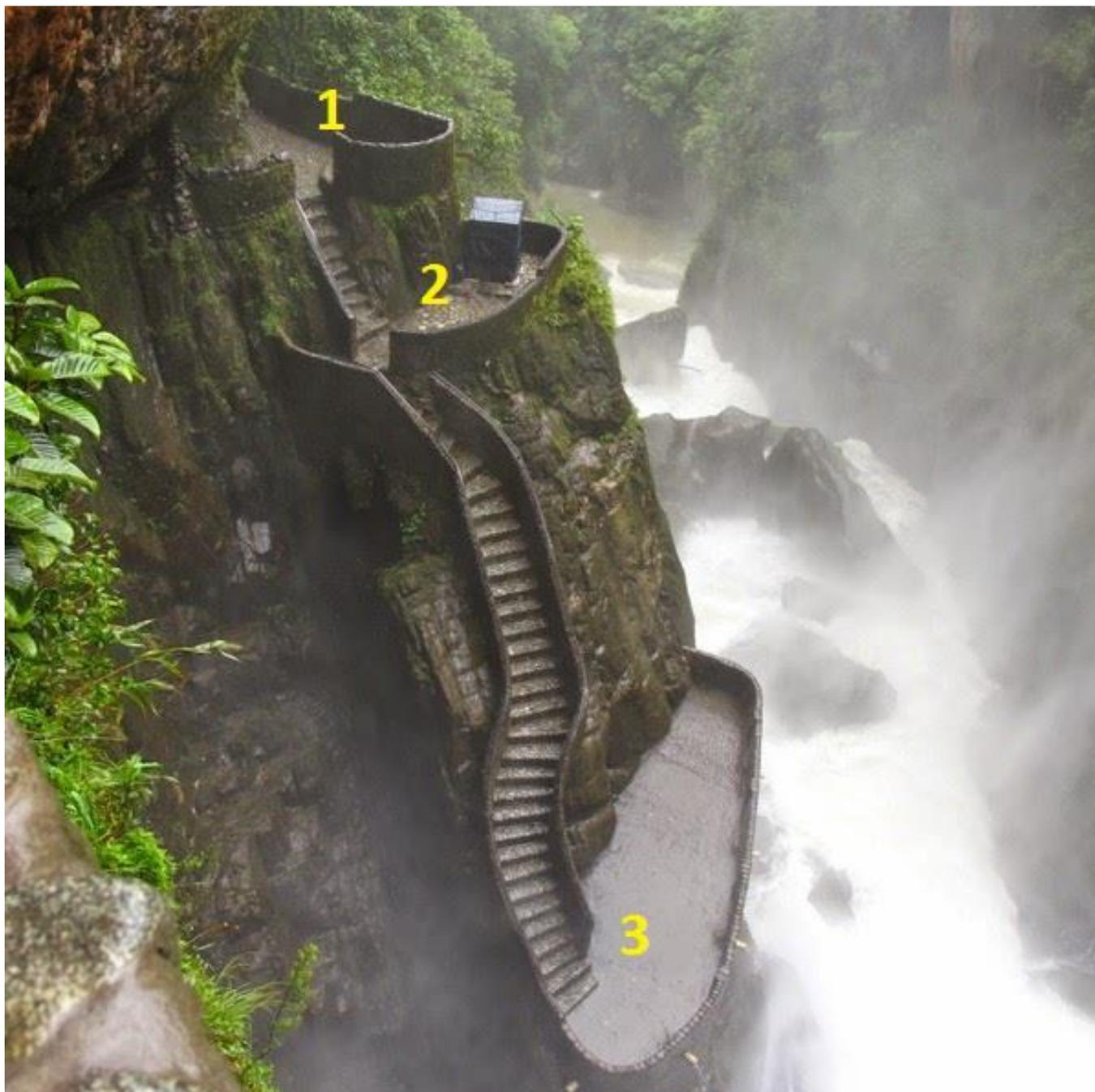


Immagine modificata a partire da: http://media.afar.com/uploads/images/post_images/images/9eqHrwa9xn/medium_large_246de2c2131ef8e1ca67c95deabb87b671338848182
Copyrights policy: <http://about.afar.com/about/guidelines-and-terms/terms-of-service>

Appendice 3: la mappa del villaggio con percorsi



Immagine modificata a partire da: <https://jarrahotel.com/karst-topography-from-misty-mountains-to-caves-and.html> Copyright-free declaration: <https://jarrahotel.com/page/copyright.html>

Appendice 4: la mappa del villaggio con percorsi e indicazioni per il Regista

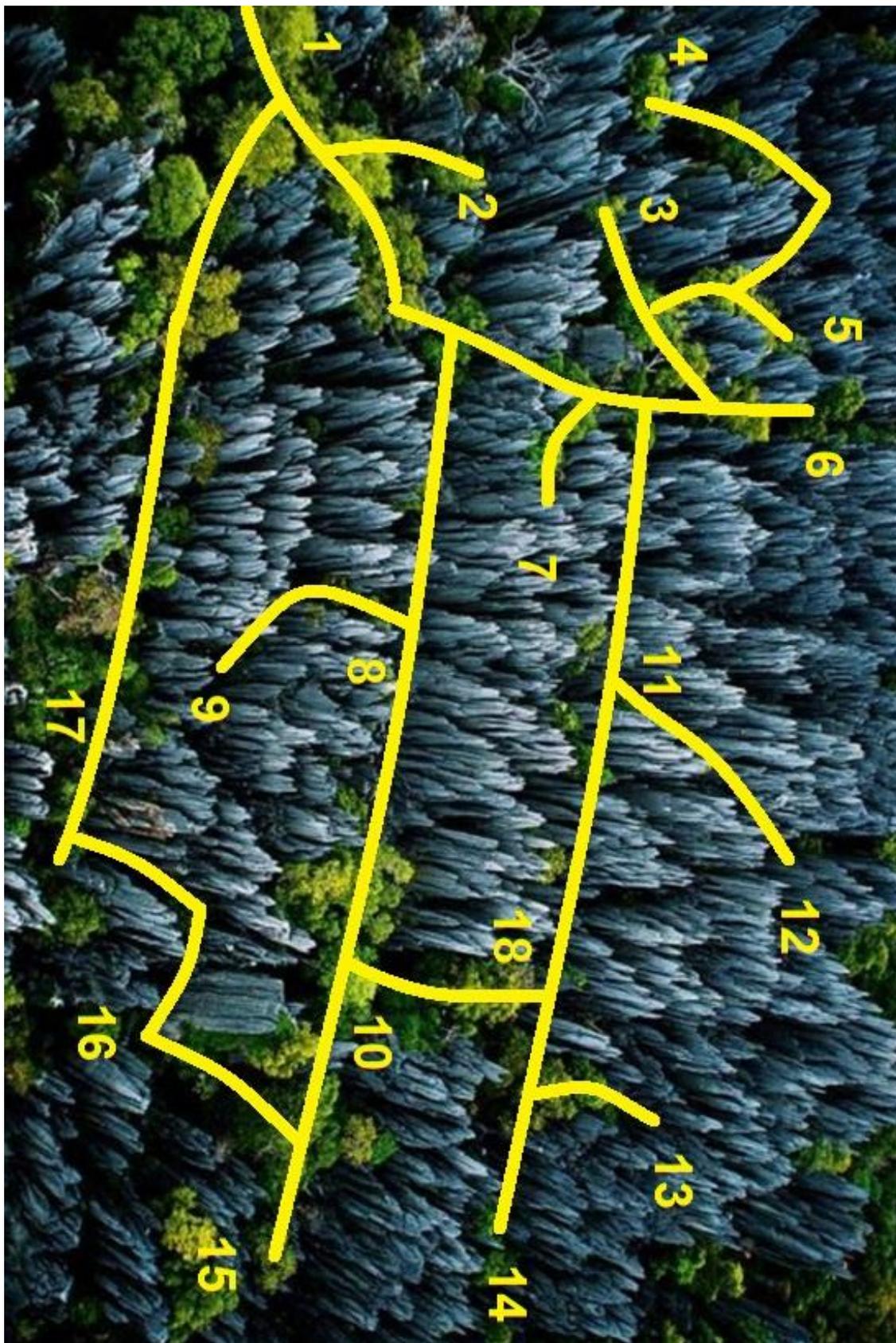


Immagine modificata a partire da: <https://jarrahotel.com/karst-topography-from-misty-mountains-to-caves-and.html> Copyright-free declaration: <https://jarrahotel.com/page/copyright.html>



Nel tuo villaggio di origine si dice che, pochi anni fa, uno dei giovani del posto, quando venne il suo tempo di diventare un avventuriero, andò sulle Cime di Booh e trovò un uovo di falco. Sapendo che lo stemma reale degli Aandahar rappresenta proprio un falco, donò l'uovo al Re perché facesse nascere il falchetto e lo addestrasse per la caccia. Il Re fu molto lieto di tale dono e ricompensò l'avventuriero novizio sia con oro che, soprattutto, con la sua stima. Seguire le sue orme potrebbe essere l'inizio ideale della tua carriera da avventuriero!



CHIMERA E