

# GHIACCIO ROSSO<sup>CHBLWP1</sup> SUL MARE NERO

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

Solo per gli occhi del Regista!



GALFIERO RISALITI





## 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](mailto: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](http://www.chimerae.it)

Immagine di copertina tratta da: <https://pixabay.com/en/wolf-howl-animal-snow-art-vintage-2288533/> CC0 Creative Commons

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

**Ghiaccio Rosso sul Mare Nero (CHBLWP1) – 1ª Edizione – Città del Messico, 1 Novembre 2018**

Questa pubblicazione è una traduzione di *Red Ice on the Black Sea*, dello stesso autore ed editore.

# Indice

AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA .....	5
AGGANCIO ALL'AVVENTURA .....	5
CAPITOLO 1: CERCANDO AIUTO A MAUS .....	6
CAPITOLO 2: LA STRADA PER GREYBANNER .....	7
Imboscata dei Goblin sui Picchi Haven .....	7
Il villaggio di Oldtower.....	7
Attacco dei lupi sul Crofter's Fen .....	7
Il guado sul fiume Sweetwater .....	8
CAPITOLO 3: GREYBANNER .....	8
CAPITOLO 4: CAMMINANDO SULL'ACQUA GHIACCIATA .....	9
CAPITOLO 5: LE TERRE GELATE DI FRISIA .....	9
CAPITOLO 6: IL CAMPO DI GHIACCIO .....	10
All'aperto .....	10
Stanza 1. ....	10
Stanza 2. ....	10
Stanza 3. ....	10
Stanza 4. ....	10
Stanza 5. ....	10
Stanza 6. ....	10
Stanza 7. ....	10
Stanza 8. ....	10
Stanza 9. ....	10
Stanza 10. ....	10
Stanza 11. ....	10
Stanza 12. ....	10
Stanza 13. ....	10
Stanza 14. ....	10
CAPITOLO 7: LA MAGA DEL CAOS.....	11
CONCLUSIONI .....	12
Conclusione A .....	12
Conclusione B.....	12
Conclusione C .....	12
Conclusione D .....	12
Conclusione E.....	12
NOTE A SCHEDE PERSONAGGI .....	13
La Gratitudine di Greybanner (parziale) .....	13
La Gratitudine di Greybanner (completa) .....	13
Battuti dal Fiore Giallo .....	13
Dispensa 1: Greybanner .....	14

Dispensa 2: il Villaggio di Ghiaccio.....	15
Dispensa 3: la palafitta .....	16
Appendice 1: il villaggio di Greybanner.....	17
Appendice 2: mappa del villaggio di ghiaccio per il Regista.....	18

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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it)

Questa avventura é dedicata a Wolfgang Baur.

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

Le tipiche avventure di Blackmoor, il Mondo Vivente richiedono una singola sessione di gioco di circa 2-4 ore e questa avventura non fa eccezione. Questa avventura può essere utilizzata come prima parte dell'arco narrativo *La lunga Veglia* o può essere una avventura singola.

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

---

## AMBIENTAZIONE DELL'AVVENTURA

---

Un gruppo di razziatori Skandahar e loro alleati di altri paesi sottomessi, con una base sull'isola di Frisia, ha approfittato di una gelata del Mar Nero e, viaggiando su slitte, ha preso il controllo del villaggio di Greybanner, sulla costa nord di Blackmoor, tra Maus e Old North watchtower. Il villaggio è stato saccheggiato e buona parte dei suoi abitanti tratti in schiavitù in Frisia, prima di essere trasferiti definitivamente a Skandahar.

Il vero capo di questo gruppo è una maga del caos Skandahar chiamata Ozmana, che sta preparando un rituale per portare un inverno eterno su Blackmoor.

Maus si aspetta un attacco e sta concentrando tutte le sue difese dentro le mura, quando un messaggero di Greybanner, che ha viaggiato per Maus con due frecce conficcate nella schiena per chiedere aiuto, muore e si congela letteralmente a pochi passi dalle porte della città. I personaggi lo trovano e si rendono conto rapidamente che nessuno aiuterà Greybanner. Si metteranno in gioco?

---

## AGGANCIO ALL'AVVENTURA

---

*È uno degli inverni più freddi della tua giovane vita e il Mar Nero tra Blackmoor e Frisia è ricoperto di ghiaccio. Tuttavia, sei in cerca di avventure e hai deciso che Maus, un famoso, antico e grande porto commerciale sulla punta nord-orientale di Blackmoor potrebbe essere il posto giusto per trovare quello che stai cercando.*

*La strada per Maus è lunga e fredda, battuta da venti gelidi. Ti unisci a un piccolo gruppo di viaggiatori, che vanno nella tua stessa direzione.*

Questa è l'occasione perfetta per chiedere ai giocatori di descrivere i loro personaggi e presentare i personaggi tra di loro, se non hanno mai vissuto avventure insieme finora.

*Alla fine, vedete la sagoma lontana delle mura della città di Maus. La città sembra ancora più imponente di quanto immaginaste, quindi vi affrettate, sperando di trovare presto un focolare caldo e buon cibo. All'improvviso vedete, sul sentiero ghiacciato, un cadavere semi-coperto dalla neve.*

Se i personaggi (come si spera) esaminano il corpo, scoprono ciò che segue:

*È il corpo di un Thoniano, morto congelato. Ha due frecce piantate nella schiena e stringe in mano una pergamena.*

Ulteriori controlli mostrano che:

- Le frecce non hanno ucciso l'uomo, anche se lo hanno indebolito, e la causa di morte è il congelamento (un semplice test dell'Abilità Speciale Curara è sufficiente per scoprirlo);
- Le frecce sono di fattura Skandahar (questo si può scoprire facilmente mostrando le frecce ad un qualsiasi armaiolo di Maus);
- L'uomo non portava armi né altri oggetti con sé (basta controllare);
- I vestiti e le scarpe indossati dall'uomo sono di fattura un po' strana, ma in ogni caso non sono adatte a camminare all'aperto con questo clima e il suo corpo è emaciato (basta controllare apertamente);
- I polsi dell'uomo mostrano segni di corde (basta controllare specificamente oppure fare un esame post mortem in un obitorio);
- questo uomo ha delle ecchimosi verdastre in testa, come se fosse stato colpito con un bastone qualche giorno fa (si può scoprire con un esame post mortem in un obitorio);
- questo uomo ha dei segni di forti frustrate sulla schiena (evidente se si rimuove la camicia).

Tutte le prove precedenti derivano dal fatto che l'uomo fu sorpreso nel sonno e crudelmente reso schiavo dai predoni per un po' di tempo, prima di riuscire a scappare con un messaggio del Capovillaggio per il Barone. Tuttavia, mentre stava scappando, fu ferito da un paio di frecce e raggiunse Maus, attraverso il tempo gelido, così debole che morì molto vicino alle sue porte.

La pergamena può essere rimossa dalla mano congelata con una certa fatica. É un messaggio:

*A Vostra Grazia il Barone di Maus:*

*Signore,*

*Il villaggio di Greybanner è stato attaccato da incursori Skandahar ed è stato sopraffatto da questi malvagi nemici di Maus.*

*Tutti gli abitanti sopravvissuti, tutti devoti a Vostra Grazia, sono stati ridotti in schiavitù e i morti sono stati dati da mangiare ai lupi. I sopravvissuti vengono deportati in gruppi, prima i più forti e più in forma, e temo che non li vedremo più.*

*Per favore aiutateci, Signore! Liberateci dalla schiavitù e dalla morte!*

*Darò questo messaggio a uno di noi che tenterà di scappare domani per chiedere aiuto. Possano tutte le divinità aiutarlo, poiché è la nostra ultima speranza!*

*Il Vostro devoto servitore*

*Olutebes Hoek, Capovillaggio di Greybanner*

---

## CAPITOLO 1: CERCANDO AIUTO A MAUS

---

Probabilmente i personaggi entreranno a Maus e consegneranno il messaggio a Piter Rall, Barone di Maus, pregandolo di mandare aiuto a Greybanner.

*Le mura di Maus sono più alte degli alberi delle navi più alte. Sopra le mura ci sono bandiere gialle e nere con un giglio rosso al centro, ma sono rigide a causa del gelo. Alzando lo sguardo, vedete un fumo nero che si leva nell'aria e sentite dei rumori molto forti. Le porte sono chiuse, come se la città si stesse preparando per una guerra imminente.*

Le guardie alle porte della città sono professionali ma sospettose, in quanto si aspettano un attacco degli Skandahar, qualcosa che non è insolito ma è molto temuto, dato che, in passato, gli Skandahar sono riusciti ad occupare per breve tempo la città diverse volte. Un gruppo senza Skandahar, Mezzi Orchetti o Afridhi, potrà entrare piuttosto velocemente. Un gruppo con le suddette razze verrà autorizzato ad entrare solo se gli Skandahar, Mezzi Orchetti o Afridhi presenti accettassero di essere trattenuti in detenzione temporanea mentre i loro compagni vanno in città.

É anche possibile mandare un messaggio al Barone Piter Rall o al Sindaco Berger il Grosso dalle porte cittadine, ma ci vorrà almeno una lunga, fredda giornata per ottenere risposta.

I personaggi potrebbero voler entrare a Maus e magari fare shopping, oltre a contattare le autorità locali. A Maus si può comprare tutto ciò che è nel regolamento, compresi oggetti magici, a prezzi standard per le città, eccetto cibo e alloggio, che costano il doppio, e armi (inclusi solo gli oggetti magici che possono essere molto utili in caso di guerra) costano tre volte tanto. Ciò è dovuto al fatto che tutti si aspettano un nuovo raid di Skandahar molto presto. Entrando nella città, i personaggi vedranno quanto segue: *Non appena le Guardie vi fanno entrare, siete sopraffatti dalla folla enorme e dal rumore! Le mura della città sono più spesse delle vostre intere case, le strade sono accuratamente lastricate, gli edifici sono tutti intonacati con colori vivaci, anche se in parte anneriti dal fumo denso che esce da molti camini, sbuffi di vapore fischiano da molte valvole di sfogo. Notate anche alcune persone che girano su gambe fatte di ingranaggi cigolanti e sbarre metalliche tintinnanti o si stringono mani meccaniche, come se fosse normale per le persone avere i loro arti fatti di ingranaggi e leve metalliche.*

Né il Barone, né il Sindaco incontreranno personalmente i personaggi (sono troppo impegnati con i preparativi per l'atteso attacco Skandahar) ma risponderanno tramite delegati. Il Barone dichiarerà che Greybanner è fuori dal suo feudo, quindi non è tenuto ad aiutarli, e suggerirà di contattare il Sindaco, che ha un mandato molto più ampio del suo (questa è una delle leggi più curiose di Maus: la città è molto più grande della piccola baronia che inizialmente la ha generata, quindi il Sindaco influenza la politica regionale in misura molto maggiore rispetto al Barone). Il Sindaco dichiarerà che Greybanner non si è mai fatto vivo per molti anni, quando era ora di pagare le tasse, e tuttavia ora chiede aiuto quando anche la Città si aspetta un attacco massiccio: questo è un comportamento molto egoista da parte loro e comunque il messaggio era rivolto al Barone e non al Sindaco, quindi non è affar suo. Né il Barone né il Sindaco alla fine invieranno alcun aiuto, ma suggeriranno ai personaggi di andare a Greybanner e indagare se sono veramente nei guai o se è allarmismo.

I personaggi potrebbero chiedere notizie nelle taverne e nei mercati e, facendo le comande giuste, otterranno le seguenti informazioni:

- Il Mar Nero è completamente gelato, cosa che facilita gli attacchi di Skandahar e di eggofcoot, per cui tutti si stanno preparando.
- Gli abitanti di Maus erano convinti che Greybanner fosse stata abbandonata molti anni fa, quando gli attacchi Skandahar hanno depopolato la zona costiera dei Dirupi del Nord.

- Greybanner é piuttosto vicino alla Vecchia Torre di Guardia del Nord, che é stata distrutta dagli Skandahar e poi occupata dai Draghi. Sfidare i Draghi a casa loro é suicida per qualunque eroe che non sia un mito vivente.
- A sud di Maus, sulla Via del Commercio, qualche anno fa dei Mezzuomini di Booh hanno fondato il Villaggio di Pebbleton. É diventato un bel posticino e potrebbe essere un buon posto per ritirarsi se le cose si mettono male a Maus.
- Questo inverno gelato render i Goblin e i lupi dei Picchi Haven piú aggressive e uscire dalle mure potrebbe essere pericoloso.
- Gli affari fuori dalla città vanno malissimo: il mare gelato non permette la navigazione e i Goblin e lupi affamati sono un pericolo via terra. Per fortuna gli affari in città vanno benissimo, se hai qualcosa da vendere come cibo e armi.

Se i personaggi decidono di rimanere a Maus (magari per aiutare contro l'attacco Skandahar), vai alla Conclusione A, altrimenti vai al Capitolo 2.

---

## CAPITOLO 2: LA STRADA PER GREYBANNER

---

*Alla fine, dopo aver controllato attentamente la vostra attrezzatura, iniziate a percorrere la Via dei Razziatori, che va da Maus a Blackmoor City, con la grande interruzione al centro rappresentata dalla Vecchia Torre di Guardia del Nord, ora una tana di draghi inavvicinabile. Prima che la Torre di Guardia del Nord venisse distrutta dagli Skandahar e poi conquistata dai draghi, questa strada era molto trafficata, ma ora è in totale rovina. Per lo meno non potete perdere la strada: per raggiungere Greybanner dovete solo seguirla fino a superare il fiume Sweetwater e poi camminare verso il Mar Nero. Il clima è gelido, ma il paesaggio è fantastico, tutto coperto da ghiaccio lucido... compresa la vasta superficie del Mar Nero, che riflette la pallida luce del sole in lontananza. Sperate di passare tutto il tempo godendovi il paesaggio, perché sapete che il viaggio sarà tra 95 e 110 chilometri e molte cose potrebbero andare storte sulla strada.*

### Imboscata dei Goblin sui Picchi Haven

*La prima parte del vostro viaggio vi porta attraverso i Picchi Haven e, quando siete a circa 25 chilometri da Maus, notate che un gruppo di Goblin affamati vi sta seguendo. Viaggiano leggeri, armati solo di lance e fionde e sono più veloci di voi. Non sarete in grado di tenerli a distanza a lungo...*

Il gruppo di Goblin affamati (vedi Out of the Pit, pagine 60-61), stesso numero degli avventurieri, prima o poi li raggiungerà. Non hanno piani d'attacco complicati: vogliono solo mangiare e sopravvivere.

### Il villaggio di Oldtower

*Quando vi trovate a circa 50-55 chilometri da Maus, dove i Picchi Haven lasciano il posto al Crofter's Fen, notate una vecchia torre fatiscente tra la Via dei Razziatori e la superficie ghiacciata del Mar Nero.*

È l'insediamento di Oldtower, una volta un posto di guardia di una zona ben popolata, ora molto più isolato, dato che le incursioni di Skandaharian hanno lasciato la costa spopolata. È costituito da una dozzina di case di legno costruite attorno alla torre diroccata, circondate da una palizzata. Una volta c'era un porto piccolo ma sicuro nelle vicinanze, ma, quando una flotta Skandahar la occupò, i Blackmooriani lanciarono enormi massi contro le navi, rendendo il porto quasi inutilizzabile, poiché le rocce non sono mai state rimosse. Oggigiorno, Oldtower sopravvive per lo più con la caccia e con un gregge di pecore messe in comune. Gli abitanti sono molto sospettosi nelle migliori circostanze e ora sono naturalmente spaventati, poiché vi è una minaccia di incursioni degli Skandahar dal mare ghiacciato e un'altra, vera minaccia da Goblin affamati e lupi dall'entroterra ghiacciato.

Oldtower può essere un buon posto per fermarsi a dormire o rifornirsi di cibo e attrezzature (a prezzi da villaggio), ma gli abitanti non apriranno i cancelli (reazione sociale iniziale: non amichevole, a meno che uno Skandahar non sia nel gruppo, che farà il reazione sociale iniziale: ostile) a meno che i personaggi non superino un test sociale come descritto dal regolamento AFF2 a pagina 50-51. Se i personaggi riescono a trovare la strada, scopriranno che il messaggero di Greybanner è passato da pochi giorni, ma ha sollevato sospetti di un attacco furtivo e il cancello non è stato aperto. In generale, gli abitanti di Oldtower sono molto diffidenti nei confronti di Greybanner dato che, nel corso degli anni, diversi cacciatori che si sono spinti troppo a ovest sono scomparsi. La gente di Oldtower dice che, per vivere così vicino al feudo draconico della Vecchia Torre di Guardia del Nord, gli abitanti di Greybanner devono aver fatto un patto empio con i draghi.

### Attacco dei lupi sul Crofter's Fen

*Quando siete nel bel mezzo del Crofter's Fen, sentite degli ululati e notate da lontano la piaga della zona: lupi!*

Ci sono due Lupi delle nevi (vedi Out of the Pit, pagina 120) per ogni personaggio e non attaccheranno in modo diretto, ma preferiranno provare a stancare i personaggi rimanendo fuori portata e attaccando, se possibile,

durante la notte. Si fermeranno a mangiare cibo che i personaggi potrebbero voler lasciare indietro.

### Il guado sul fiume Sweetwater

*Finalmente raggiungete il fiume Sweetwater e sapete che Greybanner si trova dall'altra parte del fiume, leggermente a nord. Lo vedete scorrere veloce e non è congelato, ma ovviamente l'acqua è molto fredda, in quanto trascina molto ghiaccio. Non c'è un ponte, ma solo un guado e la Via dei Razziatori continua verso la Vecchia Torre di Guardia del Nord, che dista solo 25 chilometri da qui. Non appena vi avvicinate, acqua e ghiaccio esplodono dal centro della forte corrente, assumendo una forma vagamente umanoide: è una specie di guardiano, che cerca di impedirvi di attraversare. Apre la bocca piena di ghiaccioli e, con una voce simile ai venti invernali che soffiano tutti insieme, urla un avvertimento senza parole nella vostra direzione.*

La creature è un Elementale del Ghiaccio ed è stato messo a guardia dalla Maga del Caos Skandahar per non essere disturbata. Anche se è emerso al centro del fiume, seguirà i personaggi anche fuori finché non sarà persuaso che sono tutti fuggiti o morti.

### ELEMENTALE DEL GHIACCIO

ABILITÀ 8, RESISTENZA 12, ATTACCHI: 2

Armatura: Armatura Naturale Media

Armi: l'Elementale del Ghiaccio può attaccare in tre modi diversi, a seconda della distanza (a lunga distanza, l'attacco corpo a corpo non ha senso) e del tiro di dado:

Tiro: 1-2 = Respiro di Blizzard: un'esplosione di respiro gelido che colpisce tutti i personaggi su un cono di 90 gradi davanti all'Elementale del Ghiaccio, fino a una distanza di 10 passi causando 2 danni o fino a 30 passi causando 1 danno, ignorando l'armatura.

Tiro: 3-5 = Martello di Ghiaccio: l'enorme pugno destro dell'Elementale ferisce come un artigiano di mostro medio.

Tiro: 6 = Proiettili di Ghiaccioli: dal pugno sinistro dell'Elementale dei ghiaccioli vengono sparati verso un personaggio e, con un attacco riuscito, causano 1d6 danni, provocando 1 danno ciascuno, con il tiro di armatura che riduce la somma di tutti i danni causati.

Attraversare a piedi il fiume ghiacciato, che scorre veloce, richiede un tiro da 3d6 contro ABILITÀ + RESISTENZA: se il test viene superato si perdono 1-3 punti di RESISTENZA, altrimenti si perdono 2d6 punti di RESISTENZA, più un punto di ABILITÀ per il congelamento (che può essere curato con pochi giorni di riposo in un luogo caldo e confortevole).

## CAPITOLO 3: GREYBANNER

È il momento di distribuire ai giocatori la mappa di Greybanner (vedi sotto), ma assicurati di chiarire che l'immagine mostra il villaggio in estate, mentre ora è tutto congelato. Ulteriori informazioni su Greybanner sono disponibili nell'Appendice 1.

*Finalmente, di fronte a voi c'è il villaggio di Greybanner: forse due dozzine di case di legno costruite attorno a un'arena di pietra, che sembra molto antica. Non esce fumo da nessun camino. Ai margini del villaggio notate da lontano che ci sono alcune teste tagliate su delle aste!*

Il villaggio è occupato da un gruppo di incursori provenienti dalla Frisia, sponda opposta del Mar Nero, su slitte trainate da cani. Il gruppo era comandato dalla Maga del Caos Ozmana e includeva una manciata di combattenti di Skandaharian, circa due dozzine di Docrae dei Ghiacci e diversi cani. La maggior parte dei predoni si è ritirata in Frisia e solo due combattenti Skandahar e dieci Docrae (vedi sotto) con dieci Cani Lupo (vedi Out of the Pit, pagine 38-39) stanno tenendo il villaggio (divisi equamente tra le case e la cava di salgemma). I 36 abitanti che non sono ancora stati trasferiti in Frisia (soprattutto quelli più deboli, come anziani e bambini) sono chiusi nella cava di salgemma appena nell'entroterra (sulla neve è facile seguire le tracce), mentre 4 di essi sono nell'arena, a far divertire gli schiavisti con combattimenti a mani nude contro i Cani Lupo. È il modo Skandahar di identificare il più adatto, che diventerà schiavo a Skandahar, mentre i cani mangiano i più deboli, considerati inutili. Le case, le stalle e le navi vicine, intrappolate dal ghiaccio nel porticciolo, sono state saccheggiate a fondo e gli incursori con i loro cani, di notte, dormono nelle case vuote in piccoli gruppi.

### GUERRIERO SKANDAHAR

ABILITÀ 8, RESISTENZA 18

Talenti: Fortebraccio, Occhio d'Aquila, Reattivo

Abilità Speciali: Arco (2), Spada (3), Leadership (1), Lingua (Skandahar) (4), Lingua (Docrae) (1), Lingua (Thoniano) (2), cioè capisce conversazioni normali, oltre a leggere e scrivere nel linguaggio Comune.

Armi: spada e arco lungo (le frecce sono dello stesso tipo di quelle che hanno colpito il messaggero)

Armatura: pellicce e scudo

Motivazioni e comportamento: questo guerriero esperto è fieramente leale a Ozmana e non vuole problemi a Greybanner in questo momento che la maggior parte degli schiavi sono già stati trasferiti. Se i personaggi



sembrano prendere il sopravvento contro i Docrae che guida, incendierà il villaggio per rallentare gli inseguitori, salirà su una slitta e attraverserà il Mar Nero ghiacciato.

## DOCRAE DEI GHIACCI

### ABILITÀ 7, RESISTENZA 14

Talenti: Sopravvivere (nell'artico)

Abilità Speciali: Giavellotto (2), Cacciare (3), Pescare (3), Percezione (3), Sgattaiolare (1), Lingue (Docrae) (4), Lingue (Skandahar) (2), Lingue (Thoniano) (1), cioè conoscono parole e frasi comuni, ma non sanno leggere e scrivere il linguaggio Comune.

Armi: arpione (gestiscilo come un giavellotto)

Armatura: pellicce

Motivazioni e comportamento: questi Docrae provengono da alcune terre sempre ghiacciate a nord di Skandahar e sono ben adattati alla vita nelle regioni artiche. Gli Skandahar spesso fanno incursioni nelle loro terre per schiavizzare e loro fanno parte di un tributo vivente pagato dalle loro tribù per evitare di essere attaccati. Offrono i loro servizi volontariamente per un anno e le loro famiglie possono pescare e cacciare balene e foche in pace. Per questo motivo, non sono suicidi: fanno il loro lavoro e si aspettano di tornare dalle loro famiglie dopo un po' di tempo. Usa le regole del morale per determinare se e quando fuggono.

Se gli abitanti del villaggio vengono liberati, pregheranno i personaggi di riportare a casa i loro parenti e amici prigionieri oltre il Mar Nero ghiacciato (le tracce sembrano facili da seguire) e si metteranno in marcia verso Oldtower e Maus, sperando di trovare rifugio lì finché i predoni non saranno sconfitti.

---

## CAPITOLO 4: CAMMINANDO SULL'ACQUA GHIACCIATA

---

*Il Mar Nero è ghiacciato e le poche navi nel porto di Greybanner sono intrappolate nel ghiaccio. Tuttavia, è possibile utilizzare le slitte e i cani che i predoni Skandahar hanno usato per attraversare i 95-110 chilometri che separano Frisia da Blackmoor. Le tracce delle slitte Skandahar sembrano facili da seguire, almeno nelle vicinanze di Greybanner.*

Le tracce saranno facili da seguire fino in fondo, dato che gli Skandahar non hanno fatto nulla per nasconderele, non

aspettandosi di essere seguiti. Ogni tanto i personaggi troveranno i resti di abitanti di Greybanner dati in pasto ai cani, perché hanno cercato di fuggire o perché non erano abbastanza forti per sopravvivere all'attraversata. Il loro sangue rosso colora il ghiaccio che copre il Mar Nero. In uno di questi casi, i personaggi troveranno un orso artico adulto (Out of the Pit, pagine 19-20) pronto ad attaccarli.

Dopo l'attraversamento, i personaggi vedranno da lontano le cupole ghiacciate e rilucenti di un accampamento tutto fatto di ghiaccio all'approdo in Frisia. Se i personaggi vogliono andare direttamente all'accampamento anche se non hanno nascondigli sulle distese ghiacciate vai al capitolo 6, mentre, se vogliono andare prima sulla terraferma e poi tornare nel gelido villaggio dopo avergli girato intorno vai al capitolo 5.

---

## CAPITOLO 5: LE TERRE GELATE DI FRISIA

---

*Questa parte della Frisia è chiamata il Glanos e d'estate è una zona paludosa. Ora è ghiacciata, ma alcune collinette e la vegetazione possono fornire una buona copertura, anche se andare con le slitte qui è molto più lento rispetto al mare piatto e ghiacciato che avete appena attraversato. State spingendo per andare avanti, quando sentite una voce tonante gridare: "CHE COSA È TUTTO QUESTO RUMORE! STO CERCANDO DI DORMIRE!" È una creatura umanoide, alta come tre uomini, uno sopra l'altro, con capelli e barba estremamente lunghi, bianchi come la neve, pelle pallida. Brandisce il tronco di un lungo pino come un enorme giavellotto.*

Il Gigante dei Ghiacci (Out of the Pit, pagine 58.59) ha orecchie sensibili e vuole solo dormire in pace. Se i personaggi superano tutti un test di Sgattaiolare o trovano qualche altro modo per non fare rumore (magia...) il Gigante torna a dormire, altrimenti attacca. Se invece i personaggi decidono di fare un rumore ENORME, il Gigante metterà alla prova il suo morale e, in caso di fallimento, se ne andrà a cercare un posto più tranquillo dove dormire. Se i personaggi sconfiggono il Gigante e cercano la sua tana, troveranno una caverna non molto lontana (seguendo le tracce giganti sarà facile) dove ci sono un tecnologico Pocket Myriad (AFF2, pagina 143), un Razor Egg (AFF2, pagina 146) e 3 Molari di Giganti (componenti per Stregonerie). Altri tre Molari di Giganti possono essere estratti dal Gigante morto. Il Gigante saprebbe leggere la pietra del Capitolo 7.

Se i personaggi cercano tracce, troveranno un nuovo percorso nella neve che si spinge più nell'entroterra, dove Ozmana sta facendo i suoi esperimenti (capitolo 7).

---

## CAPITOLO 6: IL CAMPO DI GHIACCIO

---

I personaggi possono raggiungere l'accampamento dalle distese ghiacciate del Mar Nero (che non forniscono alcuna copertura, quindi i nemici li vedranno e saranno pronti ad affrontarli) sia dall'entroterra paludoso congelato (in questo caso i nemici saranno sorpresi, poiché non si aspettano di essere seguiti e la vegetazione dell'entroterra fornisce buona copertura).

Questo è il momento di mostrare ai giocatori la dispensa 2 con l'immagine dell'accampamento ghiacciato, mentre il Regista potrà seguire i loro progressi nella mappa dell'allegato 2. C'è un gran numero di nemici e probabilmente i personaggi dovranno inventare qualche trucco per liberare gli abitanti di Greybanner trasportati fin qui.

*Siete stupefatti dalla visione di un accampamento composto da scintillanti cupole di ghiaccio al posto delle tende! Saranno circa una dozzina e vedete che, non molto lontano verso est, il mare non è più completamente congelato.*

Se i personaggi provengono dall'entroterra, leggi anche: *Notate diversi Docrae dei Ghiacci, nelle loro pellicce tradizionali, che si prendono cura di slitte, cani, piccole canoe, o che macellano delle foche, molto probabilmente catturate nel vicino tratto di mare libero dal ghiaccio.*

Se i personaggi arrivano direttamente attraverso la pianura ghiacciata, che non fornisce alcuna copertura, sposta tutti gli incontri con una stella all'esterno e leggi invece quanto segue: *Notate diversi Docrae dei Ghiacci con le loro pellicce tradizionali e qualche guerriero Skandahar che vi indicano e agitano le loro armi.*

### All'aperto

12 Docrae\* (vedi descrizione più sotto) and 12 Cani Lupo\* (vedi Out of the Pit, pagine 38-39) che cacciano.

### Stanza 1.

Sei Cani Lupo\* di guardia.

### Stanza 2.

Quattro guardie Docrae\* e quattro Cani Lupo.

### Stanza 3.

Un Guerriero Skandahar\* (vedi descrizione più sotto) e tre guardie Docrae\* che dormono. Ogni tanto portano un gruppo di tre o quattro abitanti del villaggio a Ozmana (vedi Capitolo 7), in modo che abbia sempre vite umane da sacrificare.

### Stanza 4.

In questa stanza c'è una montagna di barili di pesce sotto sale (saccheggianti da Greybanner).

### Stanza 5.

Tre Docrae che tagliano a pezzi delle foche. Non sono combattenti.

### Stanza 6.

Dieci abitanti di Greybanner, con le gambe legate, che frollano grasso di foca con degli utensili d'osso, per ammorbidirlo.

### Stanza 7.

Questa area è una specie di dispensa, con pezzi di grasso di foca e di pecore di Greybanner tagliate a pezzi per mangiarle più tardi. C'è anche uno Skandahar che fa la guardia e un assistente Docrae.

### Stanza 8.

Sei Docrae e sei Cani Lupo di guardia.

### Stanza 9.

Una dozzina di abitanti di Greybanner. Sono molto malconci, legati e intirizziti. Non sanno dove siano gli altri abitanti di Greybanner siano, ma sono sicuri di non essere gli unici deportati a questo accampamento.

### Stanza 10.

Una dozzina di abitanti di Greybanner. Sono molto malconci, legati e intirizziti.

### Stanza 11.

Una dozzina di abitanti di Greybanner. Sono molto malconci, legati e intirizziti.

### Stanza 12.

Due Docrae\* e quattro Cani Lupo\* sono qui come servi e guardie.

### Stanza 13.

Tre Guerrieri Skandahar e sei Cani Lupo dormono qui. Uno zaino con dieci zanne di tricheco (20 mo ciacuna).

### Stanza 14.

Questa zona è in parte una dispensa di carne cruda tagliata in piccoli pezzi, in parte una stanza del tesoro, con 80ma e 35mo. Ci sono anche molti strumenti, sei vele piegate, 15 arpioni, 30 asce, 42 coltelli e circa 150 coperte: tutte le cose saccheggiate a Greybanner.

## GUERRIERO SKANDAHAR

### ABILITÁ 8, RESISTENZA 18

Talenti: Fortebraccio

Abilità Speciali: Arco (2), Spada (3), Leadership (1), Lingua (Skandahar) (4), Lingua (Docrae) (1), Lingua (Thoniano) (2), cioè capisce conversazioni normali, oltre a leggere e scrivere nel linguaggio Comune.

Armi: spada e arco lungo

Armatura: pellicce e scudo

Motivazioni e comportamento: questo guerriero orgoglioso è fieramente leale a Ozmana, dopo aver visto come lei (apparentemente) ha causato l'ondata di gelo che ha congelato il Mar Nero, e combatterà alla morte per lei, ma disprezza i Docrae, che considera codardi inutili e non lo nasconde per niente.

## DOCRAE DEI GHIACCI

### ABILITÁ 7, RESISTENZA 14

Talenti: Sopravvivere (nell'artico)

Abilità Speciali: Giavellotto (2), Cacciare (3), Pescare (3), Percezione (3), Sgattaiolare (1), Lingue (Docrae) (4), Lingue (Skandahar) (2), Lingue (Thoniano) (1), cioè conoscono parole e frasi comuni, ma non sanno leggere e scrivere il linguaggio Comune.

Armi: arpione (gestiscilo come un giavellotto)

Armatura: pellicce

Motivazioni e comportamento: questi Docrae provengono da alcune terre sempre ghiacciate a nord di Skandahar e sono ben adattati alla vita nelle regioni artiche. Gli Skandahar spesso fanno incursioni nelle loro terre per schiavizzare e loro fanno parte di un tributo vivente pagato dalle loro tribù per evitare di essere attaccati. Offrono i loro servizi volontariamente per un anno e le loro famiglie possono pescare e cacciare balene e foche in pace. Per questo motivo, non sono suicidi: fanno il loro lavoro e si aspettano di tornare dalle loro famiglie dopo un po' di tempo. Usa le regole del morale per determinare se e quando fuggono. Dopo la fuga del primo Docrae, tutti gli altri Docrae controllano il morale con un punto di penalità. Dopo ogni Guerriero Skandahar che cade, tutti i Docrae controllano il morale con un punto di penalità cumulativo.

Se i personaggi liberano gli abitanti di Greybanner, ma non uccidono Ozmana, vai alla Conclusione C.

---

## CAPITOLO 7: LA MAGA DEL CAOS

---

Dal villaggio di ghiaccio descritto nel Capitolo 6, ci sono delle tracce che si dirigono verso l'interno. Vanno verso la palafitta dove Ozmana è immersa nei suoi studi. La palafitta è visibile nella dispensa 3: la piccola valle isolata dove si trova la palafitta, sebbene fredda, è sorprendentemente libera dal ghiaccio. Questo è semplicemente dovuto al fatto che la sua conformazione la protegge dai venti più freddi, ma è anche qualcosa che sta facendo impazzire Ozmana, in quanto contraddice tutto ciò in cui lei crede. Ci sono una dozzina di paesani legati, pronti per essere sacrificati e venti o trenta cadaveri per terra sotto la casa: tutto ciò che rimane degli abitanti del villaggio che sono stati sacrificati finora.

*Mentre vi avvicinate alla strana palafitta di legno, sentite una voce femminile urlare delle litanie che non capite e ridere forte, sopra altre voci, urlanti di paura e orrore. La voce gracchiante proviene da una pazza di età indefinita, con una pelle molto pallida e lunghi capelli perfettamente bianchi. Indossa una tunica fatta di pellicce artiche, cammina con un bastone e ha in mano un lungo coltello a lama di sega che gocciola sangue fresco. Getta giù dalla palafitta il corpo di un villico legato, tutto intriso di sangue.*

## OZMANA

### ABILITÁ 6, RESISTENZA 20, MAGIA 8

Talenti: Reazioni di combattimento

Abilità Speciali: Magia del Caos (4) (vedi Heroes Companions, pagine 26-28), Acrobazia (1), Pugnale (3), Bastone (2), Lingua (Skandahar) (4), Lingua (Docrae) (1), Lingua (Giganti) (2), Lingua (Thoniano) (2), cioè capisce conversazioni normali, oltre a leggere e scrivere nel linguaggio Comune.

Mutazioni da Magia del Caos: piedi artigliati, saliva acida

Armi: una bastone e un lungo coltello.

Armatura: nessuna.

Oggetti: una fiala di vetro contenente la forza vitale di un Elementale dei Ghiacci (vedi Capitolo 2) - se viene rotta, l'Elementale dei Ghiacci servirà fedelmente chiunque lo abbia liberato per un'ora. In alternativa, seguirà un singolo ordine fino al suo adempimento o una decimana, qualunque cosa venga prima. Ovviamente, Ozmana userà questo oggetto non appena si renderà conto che i personaggi sono venuti a rovinare i suoi piani malvagi.

Motivazioni e comportamento: Ozmana è una Maga del Caos Skandahar impazzita e ha trovato un'antica lastra di pietra scolpita originariamente da un Gigante dei Ghiacci sciamano. Qualche settimana fa Ozmana improvvisò una specie di rituale, con inclusi sacrifici umani, per far diventare il mondo un deserto gelato e, subito dopo, un'ondata di gelo un freddo ha congelato il Mar Nero. Fu un caso, ma lei credeva che fosse il suo potere combinato con il potere della lastra magica e quindi assunse alcuni Guerrieri Skandahar e alcuni schiavi Docrae per ottenere più umani da sacrificare e portare a Blackmoor un inverno perenne. Questa è stata la causa del raid su Greybanner. La lastra di pietra (valore: 200 mo per la Cabala Magica) in realtà reca alcune incisioni che fanno parte di un rituale magico, però non hanno nulla a che fare con il controllo del clima, ma piuttosto dei draghi. Possono essere lette nella lingua dei Giganti, letteralmente, come: "Ekil Erif Ekam Erif Erif Erif" e, strettamente parlando, non hanno un chiaro significato. Ozmana combatterà alla morte, ridendo come una matta.

Se i personaggi uccidono Ozmana, ma non riescono a liberare gli abitanti del villaggio nel Capitolo 6, vai alla Conclusione D. Se riescono a raggiungere entrambi gli obiettivi, vai alla Conclusione E. Se i personaggi sono riusciti solo a liberare gli abitanti del villaggio nella cava di sale a Greybanner e non hanno ottenuto nient'altro, vai alla Conclusione B.

Il viaggio di ritorno a Greybanner è senza incidenti ed è lasciato al Regista, così come lo scioglimento dei ghiacci poco dopo.

---

## CONCLUSIONI

---

### Conclusione A

*Passate l'intera decimana a Maus, in attesa di un attacco che non arriverà mai e spendete il triplo di quanto sarebbe normale per vostro mantenimento, dato che tutti i prezzi sono cresciuti in attesa di un assedio. Stare all'interno di spesse mura è sicuramente più sicuro e più caldo, ma non vi renderà eroi.*

I personaggi ottengono 0 Punti Esperienza da questa avventura e forse fanno un po' di debito a Maus, per pagare il loro tempo lontano dalle luci della ribalta secondo il loro status sociale.

### Conclusione B

*Siete riusciti a liberare gli abitanti di Greybanner sopravvissuti dalla grotta di salgemma lì vicina, ma non a riportare a casa i compaesani rapiti e deportati in Frisia. Qualche tempo dopo, venite a sapere che un altro gruppo di giovani avventurieri, chiamato la Compagnia del Fiore Giallo, è riuscito a liberarli.*

I personaggi ottengono 15 Punti Esperienza da questa avventura (+5 per ogni Guerriero Skandahar abbattuto) e aggiungono le seguenti note alle loro schede del personaggio: *La gratitudine di Greybanner (parziale)* e *Battuto dal Fiore Giallo*. Vedi sotto cosa significa.

### Conclusione C

*Siete riusciti a liberare gli abitanti di Greybanner sopravvissuti dalla Frisia, ma la Maga del Caos che ha causato tutto questo dolore vi è sfuggita. Qualche tempo dopo, venite a sapere che un altro gruppo di giovani avventurieri, chiamati La Compagnia del Fiore Giallo, ha posto fine alle sue malefatte.*

I personaggi ottengono 35 Punti Esperienza da questa avventura (+5 per ogni Guerriero Skandahar abbattuto) e aggiungono le seguenti note alle loro schede del personaggio: *La gratitudine di Greybanner (completa)* e *Battuti dal Fiore Giallo*. Vedi sotto cosa significa. Le loro azioni vengono raccontate e guadagnano anche un punto di status sociale, fino a un massimo di 2.

### Conclusione D

*Siete riusciti a sconfiggere la folle Maga del Caos Ozmana, ma non siete riusciti a trovare e liberare molti abitanti di Greybanner deportati. Qualche tempo dopo, venite a sapere che un altro gruppo di giovani avventurieri, noto come la Compagnia del Fiore Giallo, li ha liberati.*

I personaggi ottengono 35 Punti esperienza da questa avventura (+5 per ogni Guerriero Skandahar abbattuto) e aggiungono le seguenti note alle loro schede del personaggio: *La gratitudine di Greybanner (parziale)* e *Battuti dal Fiore Giallo*. Vedi sotto cosa significa. Le loro azioni vengono raccontate e guadagnano anche un punto di status sociale, fino a un massimo di 3.

### Conclusione E

*Avete libertao gli abitanti di Greybanner e sconfitto la folle Maga del Caos Ozmana: siete degli eroi! ...almeno per i buoni abitanti di Greybanner...*

I personaggi ricevono 45 Punti Esperienza (+5 per ogni Guerriero Skandahar abbattuto) da questa avventura e la seguente nota alle schede del personaggio: *Gratitudine di Greybanner (completa)* (vedi sotto per maggiori dettagli a proposito). Se sei rimasto davvero colpito dal loro gioco di ruolo, puoi aggiungere fino a 10 Punti Esperienza extra. Le loro azioni vengono raccontate e guadagnano anche un punto di status sociale, fino a un massimo di 3.

Tutti i personaggi sopravvissuti, qualunque conclusione abbiano raggiunto, possono ripristinare i loro punteggi di FORTUNA, RESISTENZA, MAGIA e PUNTI MAGIA ai loro livelli iniziali prima di affrontare nuove avventure.



---

## NOTE ALLE SCHEDE DEI PERSONAGGI

---

Ecco le conseguenze delle note alle schede dei personaggi.

### **La Gratitudine di Greybanner (parziale)**

I personaggi che hanno ottenuto la gratitudine di Greybanner sono ospiti del villaggio fino alla fine della decimana, anche se in un'atmosfera di tristezza.

### **La Gratitudine di Greybanner (completa)**

I personaggi che hanno ottenuto la gratitudine di Greybanner sono ospiti del villaggio fino alla fine della decimana e sono anche invitati a passare un'altra decimana a Greybanner quando preferiscono, a mangiare e bere come dei re.

### **Battuti dal Fiore Giallo**

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



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

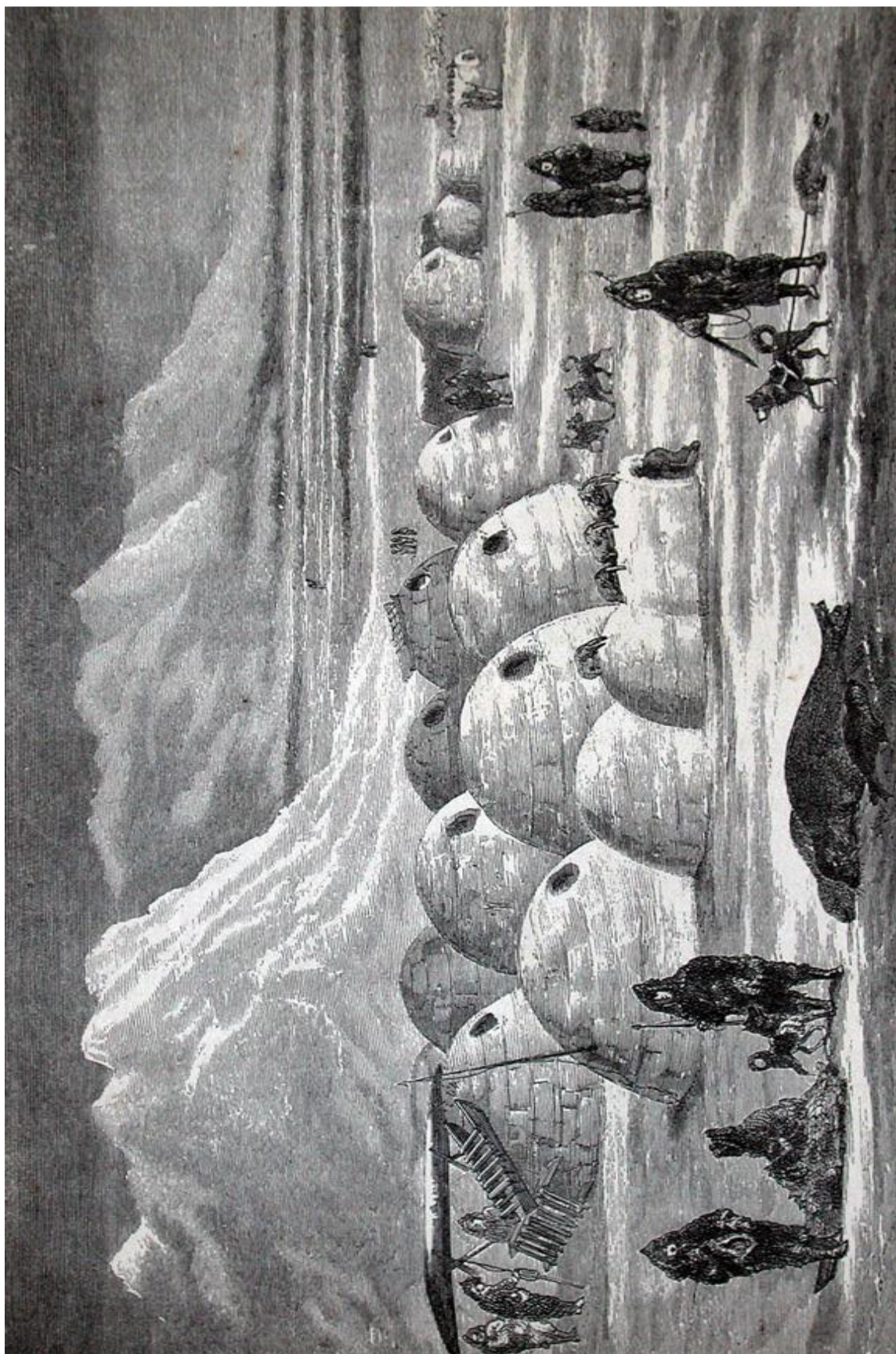
## Dispensa 1: Greybanner



Immagine di 2-Minute Table Top tratta da: <https://2minutetabletop.com/gallery/greybanner-city/> CC BY-NC 4.0 Creative Commons



## Dispensa 2: il Villaggio di Ghiaccio



Dal libro *Arctic Researches and Life Among the Esquimaux* (1865) di Charles Francis Hall



### Dispensa 3: la palafitta



Immagine liberamente condivisa da Renato Stecca per usi non commerciali <http://chiviaggiainpara.blogspot.com/2015/07/stati-uniti-georgia.html>



## Appendice 1: il villaggio di Greybanner

Greybanner fu fondata ai tempi della prima colonizzazione Thoniana di Blackmoor, sotto Robert di Geneva. L'antica arena venne costruita in pietra in quel periodo e, sebbene sia relativamente piccola e mal tenuta, è ancora la cosa più notevole del villaggio. Il villaggio si trova sul lato ovest del fiume Sweetwater, non lontano dal Mar Nero, vicino a un piccolo ma accessibile porto naturale sul lato della foce del fiume. Un paio di chilometri nell'entroterra c'è una piccola cava di salgemma, quindi la pesca estiva può essere messa sotto sale e conservata in barili.

Dopo la sua fondazione, il villaggio ha avuto alti e bassi, in gran parte legati alle incursioni Skandahar. Dopo l'ultimo grande attacco Skandahar, che ha portato ad abbandonare la vicina Vecchia Torre di Guardia del Nord, Greybanner era pronto per essere abbandonato, ma tre o quattro famiglie di pescatori hanno deciso di rimanere, e questo ha portato alla rinascita del villaggio. In questo modo, Greybanner è sopravvissuto mantenendo un profilo molto basso e il numero di abitanti del villaggio è cresciuto nuovamente.

Nel 1035NC, il villaggio è composto da circa 25 case di legno.

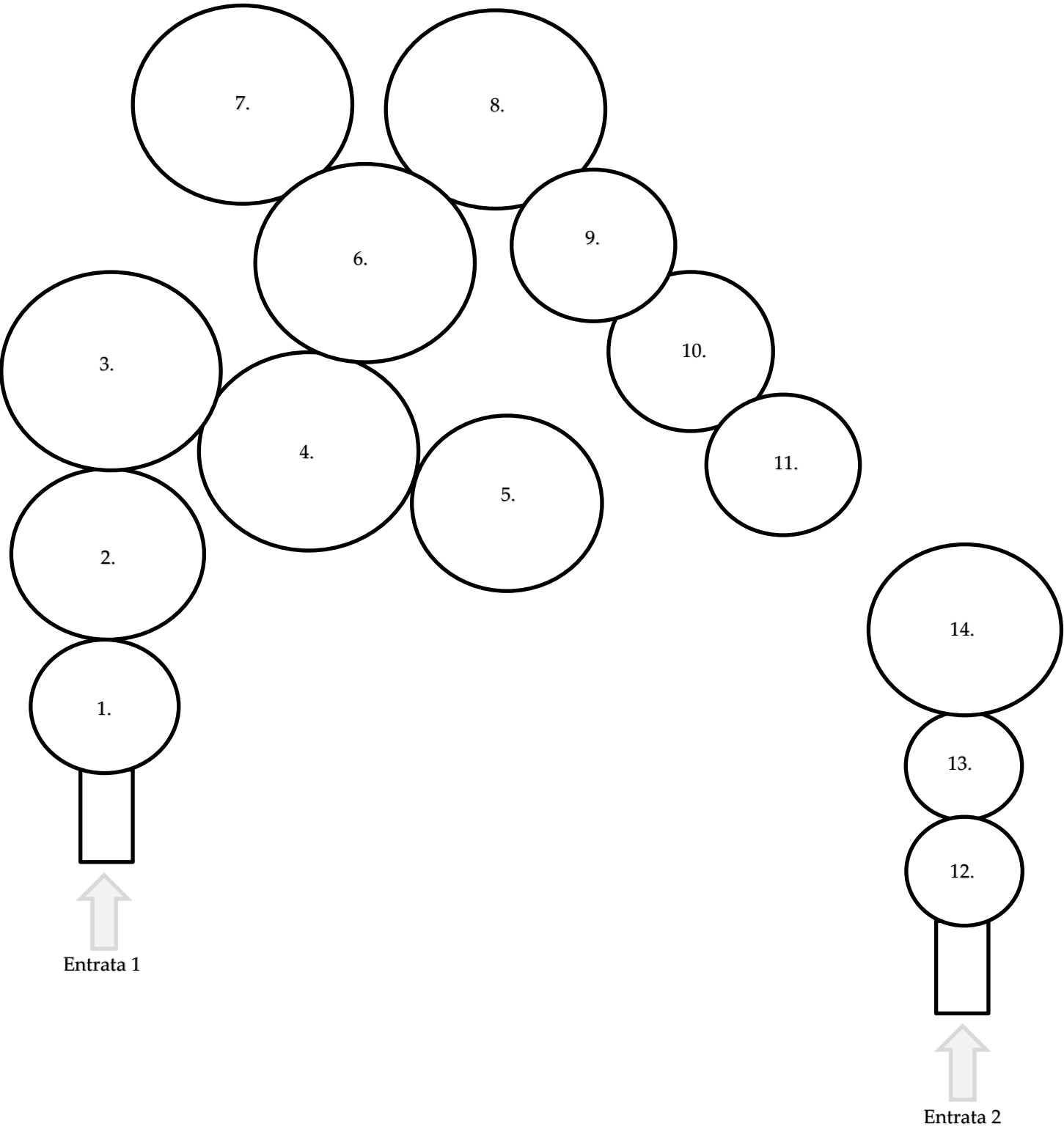
Tutti i suoi abitanti, 120 persone, prima dell'attacco di Ozmana, sono Umani di origine Thoniana e il capovillaggio è Olutebes Hoek. Olutebes morirà durante l'attacco e in seguito sarà sostituito da uno degli abitanti del villaggio trasferiti al campo di ghiaccio nella terra della Frisia.

Gli abitanti del villaggio di Greybanner, anche se Thoniani, seguono una pratica Skandahar con i loro morti: non li sotterrano, ma li mettono su una piccola barca, li spingono in mare al tramonto e poi la bruciano con frecce incendiarie. Forse questo uso deriva dal fatto che la terra vicino al villaggio è pietrosa e difficile da scavare, forse a causa del rischio realistico che i lupi possano trovare e mangiare i cadaveri.

C'è un segreto che tutti gli abitanti del villaggio condividono e non diranno a nessun estraneo: Greybanner ha da lungo tempo un accordo con i draghi della Vecchia Torre di Guardia del Nord: ogni tanto i draghi accendono un faro nella Torre di Guardia con il loro fuoco e il giorno dopo uno di loro vola su Greybanner. In quell'occasione, gli abitanti del villaggio lasciano una persona legata in mezzo all'arena di pietra e il drago raccoglie quella persona e torna alla Vecchia Torre di Guardia del Nord. Nessuno sa cosa succeda alle persone prese dai draghi, ma ovviamente nessuno ha attese ottimiste in proposito. In genere, i draghi prendono una o due persone all'anno e, spesso, i vecchi abitanti del villaggio si offrono volontari per questo triste dovere. Altre volte gli abitanti del villaggio rapiscono cacciatori o viaggiatori perduti e li offrono ai draghi. Nel corso degli anni, vari cacciatori di Oldtower hanno trovato questo destino per mano dei loro vicini di Greybanner.

Probabilmente legata a questa dura relazione con i draghi, la divinità protettrice di Greybanner è Chambers, anche se non esiste un culto organizzato e un tempio vero e proprio nel villaggio. Alla gente di Greybanner non piace parlare di religione.

Appendice 2: mappa del villaggio di ghiaccio per il Regista







*È uno degli inverni più freddi delle vostre giovani vite e il Mar Nero, tra Blackmoor e la Frisia è completamente gelato. Nonostante questo, siete in cerca di avventure. Un piccolo villaggio isolato di fronte alla banchisa appena formata è stato assalito e nessun altro a parte voi può aiutarlo: risponderete alla richiesta di aiuto?*

Prima parte del ciclo di avventure: *La lunga veglia.*

