

LA LOCANDA DELLE DUE

PRESENTA



BESTIE NELLA FORESTA

**AVVENTURA PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY**

Introduzione

I PG si trovano in viaggio verso Nuln, non importa da che città provengano, l'importante è che costeggino la grande foresta ed il fiume Reik. Durante il viaggio incontreranno un gruppo di cacciatori di pellicce, dove raccolgono alcune informazioni su quello che accade nei boschi circostanti. In seguito i PG incontreranno un gruppo di guarda strada che li avverte sulla pericolosità delle strade a sud dell'impero. Verranno messi in guardia su attacchi di grossi lupi ai danni di viandanti e locande di strada. L'avventura li porterà a sventare tre rituali caotici orditi da uno sciamano dedito al dio Khorne.

In Viaggio - I Cacciatori di Pellicce

Mentre i PG camminano lungo il sentiero che costeggia fiume Reik e Grande foresta, in una qualsiasi ora del giorno, vedono tre cacciatori di pellicce spuntare dalla foresta, ed immettersi con passo veloce sul sentiero in direzione opposta alla loro. Se provano a fermare i tre cacciatori, questi appariranno visibilmente agitati, ed impiegheranno alcuni minuti per riprendersi e potranno rivelare alcune informazioni:

1. "Abbiamo avvistato alcuni uomini bestia, erano almeno otto"
2. "Siamo finiti in una piccola radura, c'erano molte carcasse di animali, devono esserci dei lupi affamati nelle vicinanze"
3. "Non conosciamo lo stato delle strade del sud impero, noi torniamo a casa, fino quando le acque non si saranno calmate"
4. "Ma i guarda strada dove sono, quando servono?"

I PG possono notare che i cacciatori trasportano alcune pelli, ancora da conciare se vogliono acquistare i prezzi sono:

- Pelliccia Orso - 20co
- Pelliccia Lupo - 15co

In Viaggio – Meno male i Guardastrada!

Nel proseguo del viaggio, i PG incroceranno una pattuglia di guardastrada, che li informeranno della insicurezza delle strade che costeggiano il Reik, soprattutto nelle ore serali. Dopo i dovuti controlli che i guardastrada eseguiranno, se i PG chiedono informazioni più specifiche, la pattuglia avvertirà che i sospetti cadono su dei lupi selvaggi, che la popolazione locale denomina wolverine. *-"Anche se è molto strano che questi animali si avvicinino così tanto alla civiltà, infatti solitamente stanno nel loro ambiente che sono le montagne, anche se le carcasse ritrovate fanno pensare a loro o ad un orso molto grosso e affamato"-*.

Se i PG chiedono o rivelano alla pattuglia la possibilità di un gruppo di uomini bestia, guarderanno storti il gruppo e diranno: *-"Sarebbe tremendo.. ma potrebbe essere una possibilità, avvertiremo chi di dovere"-*. Dopo questo incontro i guardastrada raggiungeranno la cittadina più vicina (se state seguendo il percorso, potrebbe essere Grunbrug o Kemperbad), le autorità prenderanno seriamente le parole della pattuglia, ma riusciranno ad organizzare una spedizione nella foresta non prima di otto giorni.

I PG proseguiranno il loro cammino, quando sotto sera avvisteranno del fumo provenire, dall'interno della foresta, il fumo è molto denso. La distanza stimata è di circa 1000m all'interno della vegetazione, qui i personaggi possono fare due scelte, la prima è addentrarsi nella foresta, mentre la seconda è proseguire verso sud per circa 500m, prendere l'imbocco del sentiero ed arrivare brevemente all'abitazione.

SE I PG SCELGONO DI ADDENTRARSÌ NELLA FORESTA: mentre i PG si addentrano con passo cauto, incrocieranno dopo circa 300 metri, un sentiero con solchi evidenti, di un passaggio abbastanza frequente di carri. Seguendo il sentiero, raggiungeranno velocemente il luogo di provenienza del fumo, un'abitazione con magazzino di legname annesso, nessuna forma di vita intorno ad essa. La porta di ingresso risulta divelta, così come un paio di scuri, anche l'ingresso del magazzino porta segni di lotta.

Arrivati alla casa noteranno che questa è stata attaccata da alcuni animali presumeranno i PG a meno che non vi siano degli Animalisti o Allevatori di Animali, che noteranno che se erano animali si sono comportati un po' stranamente siccome sulle porte della stalla (il luogo più devastato) non vi sono segni di artigli.

Avvicinandosi all'ingresso dell'abitazione, sembra essere tutto disabitato, per entrare dentro occorre che i PG varchino la soglia della veranda, che corre su tre dei quattro lati della casa. L'interno della casa è composto da un grosso salone utilizzato sia da soggiorno che da cucina, due camere da letto ed un piccolo magazzino, dove vengono tenuti i viveri e le vettovaglie di scorta. Fin dal primo sguardo, i PG notano segni di lotta e ritroveranno alcuni penny sul pavimento (1d10), tutti i cassetti e gli armadi aperti e rovistati, vicino ad un grosso camino, noteranno una culla non ancora utilizzata. All'esterno dal lato opposto al percorso, si trova un recinto con all'interno alcuni corpi di animali straziati, se i PG hanno l'abilità Guarire o il talento Chirurgia, notano che i corpi sono straziati da artigli e mangiati in modo irregolare, come se gli aggressori avessero fretta. di fianco al recinto si trova anche un pozzo se i PG provano a calare all'interno il secchio, potranno dissetarsi; inoltre la dispensa anche se devastata era ben fornita ed un buon pasto lo si riesce a ricavare lo stesso.

Se i PG cercano tracce, le troveranno nei pressi del recinto, se riescono in una Prova di Cercare, troveranno segni di sangue e passi molto pesanti che si addentrano nella foresta. Se i personaggi decidono di seguirle, queste proseguiranno per alcune centinaia di metri, anche se impiegheranno qualche ore, infatti l'unico modo per seguirle è fermarsi spesso a cercarle. Le tracce termineranno nei pressi di una piccola radura all'interno della foresta, mentre i segni di zoccoli caprini proseguono pesantemente al centro della radura. I PG possono nascondersi tra gli alberi che circondano lo spiazzo, altrimenti verranno scoperti anche se non immediatamente. Al centro della radura, potranno notare legata ad un albero, una donna in cinta denudata con innanzi a lei un uomo bestia con un bastone ed una veste con il simbolo di Khorne. Lo sciamano infatti sta iscrivendo alcuni rituali sul corpo della donna, nel tentativo che il feto si trasformi in un demone. Intorno a lui 4 uomini bestia lo circondano (-20%AT se i PG provano a colpire lo Sciamano), mentre un gruppo di 10 mutanti fanno da guardia alla radura, subito dietro i 4 uomini bestia, si trovano un uomo ed un ragazzo, imbavagliati e legati mani e piedi.

1 UOMINI BESTIA "BESTIGOR - SCIAMANO"

- Statistiche -							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
45%	25%	41%	47%	37%	25%	35%	27%
profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	4	5	-	-	-

Abilità:

Affascinare, Comandare, Incanalare, Intimidire +10%, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Pedinare, Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Senso Magico, Sopravvivenza

Talenti:

Arma specialistica (due mani), Colpire con Forza, Meditazione, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti, Magia Comune, Mente Equilibrata, Temerario, Sfera Oscura (del Caos)

Regole Speciali:

Mutazioni del Caos: Aspetto bestiale, corna
Silenzioso come le bestie della Foresta: +20% prove di muoversi silenziosamente, +10% prove di nascondersi

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Bastone per rituale

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

4 UOMINI BESTIA "CENTIGOR"

- Statistiche -							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43%	31%	44%	45%	24%	24%	30%	25%
profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	4	4	8	-	-	-

Abilità:

Bere Alcolici, Intimidire, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Pedinare, Percepire, Seguire Tracce +10%, Sopravvivenza

Talenti:

Arma da Lancio (Cavalleria, da lancio), Colpire con Forza, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti

Regole Speciali:

Mutazione 1°Centigor: Aspetto orrendo

Mutazione 2°Centigor: Nasuto

Mutazione 3°Centigor: Piaghe purulente

Mutazione 4°Centigor: Rigenerazione

Torso Corazzato: protegge solo il torace, queste creature non possono avere protezioni sulle zampe.

Armatura:

Giacca di Cuoio

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi:

Mazza, 2 Asce da Lancio, Zoccoli

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

Se i

Personaggi attaccano i mutanti e successivamente gli uomini bestia, daranno il tempo a quest'ultimi di fuggire con la donna, infatti mai e poi mai gli uomini bestia, ucciderebbero una vittima sacrificale. Se invece i PG uccidono sul colpo lo sciamano, tutti e 4 gli uomini bestia, dovranno effettuare una Prova di Volontà, se questa riesce, l'uomo bestia potrà attaccare i PG, chi fallisce scapperà immediatamente. I mutanti se i PG colgono di sorpresa il campo, dovranno effettuare anche loro una Prova di Volontà (-10%), se fallita fuggiranno. I mutanti non scapperanno se i PG li attaccheranno per primi, inizieranno a fare la Prova di Volontà quando scendo sotto la metà del gruppo. Se i PG riescono a liberare la donna, il ragazzo e l'uomo, dovranno accompagnarli a casa, la donna è in stato confusionale, se qualcuno possiede l'abilità guarire, risconteranno che la donna è stata drogata, il feto non ha riportato danni; le vesti della donna non sono presenti nel campo. L'uomo ed il ragazzo sono coscienti, anche se presentano molte ecchimosi alle braccia e sulle gambe ma tutto sommato stanno bene. I PG possono accompagnarli alla casa, le uniche informazioni che riescono a scoprire, sono che gli attacchi di queste creature del caos, sono iniziate da alcune settimane.

io MUTANTI

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%
profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	11	3	3	4	-	-	-

Abilità:

Allevare Animali, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Palare Lingua (Lingua Oscura), Percepire, Sopravvivenza

Talenti:

Fuga!

Regole Speciali:

Mutanti 1-9: Artigli (talento Armi Naturali), Ciclope (AB/2), Cresta

Mutante 10: Artigli (talento Armi Naturali), Pelliccia, Pelle a Scaglie (1PA)

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Spada, Scudo in legno

Margine di Massacro: ABITUALE

pagliaccio. Il figlio del capo è ridotto in fin di vita, ma se qualche PG possiede l'abilità guarire, potrà evitargli che la sua salute peggiori.

Se i PG si fermano ad aiutare gli uomini restanti del circo, a recuperare il salvabile, verranno invitati a cena, durante la quale scopriranno che gli uomini bestia, sono diventati molto più aggressivi, infatti attaccano molto spesso carovane o viaggiatori solitari. Oskar chiederà ai PG di ritrovare sua figlia, lui è preoccupato perché Moorslieb è felice nel cielo, un presagio sta per accadere

La Radura

Se i PG torneranno sul luogo dell'ultimo combattimento, troveranno vistose tracce che portano ad una radura. La radura è ai piedi di una piccola collinetta, sopra alla collinetta due pali, con legate due donne. Anche qui due sciamani stanno effettuando dei rituali sulla pelle delle donne, che ben presto sarà ricoperta di sangue. Moorslieb con un enorme sorriso, illumina la notte, ai piedi della collina, due gruppi di uomini bestia, in cerchio osservano la scena, senza emettere rumore, se non quello del proprio respiro. Se un PG possiede l'abilità Conoscenze Accademiche (Araldica), noterà che il posizionamento delle creature non è casuale, ma diviso da una specie di divisione sociale. Infatti gli uomini bestia più importanti si trovano nel cerchio interno, gli altri li proteggono nel cerchio esterno. Il rituale terminerà esattamente dopo 2 ore, creando un piccolo portale che riverserà ogni turno 1D4 demoni di Khorne. Se i PG hanno sventato il precedente rituale ma non sono riusciti ad eliminare lo sciamano, questi eseguirà il suo rituale insieme agli altri 2 sciamani, creando non un grande triangolo, ma uno più piccolo che dopo il tempo prestabilito, riverserà ogni turno 1D10 demoni di Khorne, sulla collina. Se i demoni avanzano attaccheranno prima gli uomini bestia poi i PG, ma si guarderanno bene di eliminare gli sciamani, infatti la morte di uno di essi, farà eseguire una prova di instabilità ai demoni (Vo), se fallita riporterà il demone nel suo regno.

Attacco al Circo!

Accompagnata la famiglia alla propria abitazione, i PG proseguiranno il viaggio tranquillamente, ma un paio di giorni dopo, accampandosi o passeggiando sotto sera, nei pressi della grande foresta, noteranno un uomo ferito al bordo della strada. L'uomo oramai morente, racconterà di appartenere al circo "Cassius", posizionato a poco più di 1050 metri davanti a loro, il circo è stato attaccato durante uno spettacolo, da un gruppo di uomini bestia. Quando i PG raggiungeranno il circo, troveranno molte persone ferite, tra cui il proprietario, un certo Oskar Kosli, natio del Kislev. Racconterà che gli uomini bestia sono intervenuti durante lo spettacolo, rapendo sua figlia, ed uccidendo chiunque gli si ponesse davanti. Avvertirà però che suo figlio con un gruppetto di 4 persone, si è gettato alle costole degli uomini bestia. Le tracce sono talmente evidenti che non serve cercarle, quando i PG raggiungeranno gli uomini, li troveranno allo stadio finale del combattimento, infatti 4 uomini bestia si sono fermati ad aspettarli, uccidendone 3 e lasciando il figlio in fin di vita. Il ragazzo è ferito grave, ma salvo grazie all'intervento dei personaggi, infatti non appena giungono sul luogo del combattimento, le creature del caos li assalteranno immediatamente. Non appena terminato lo scontro (si spera con la vittoria dei PG), il gruppo risconterà la morte dell'uomo forzuto, del mangia fuoco e del

4 UOMINI BESTIA "CENTIGOR"

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43%	31%	44%	45%	24%	24%	30%	25%
profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	4	4	8	-	-	-

Abilità:

Bere Alcolici, Intimidire, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Pedinare, Percepire, Seguire Tracce +10%, Sopravvivenza

Talenti:

Arma da Lancio (Cavalleria, da lancio), Colpire con Forza, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti

Regole Speciali:

Mutazione 1°Centigor: Aspetto orrendo

Mutazione 2°Centigor: Nasuto

Mutazione 3°Centigor: Piaghe purulente

Mutazione 4°Centigor: Rigenerazione

Torso Corazzato: protegge solo il torace, queste creature non possono avere protezioni sulle zampe.

Armatura:

Giacca di Cuoio

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi:

Mazza, 2 Asce da Lancio, Zoccoli

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

10 UOMINI BESTIA

"BESTIGOR "

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
45%	25%	41%	47%	37%	25%	35%	27%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	4	5	-	-	-

Abilità:

Comandare, Intimidire +10%, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Pedinare, Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza

Talenti:

Arma specialistica (due mani), Colpire con Forza, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti

Regole Speciali:

Mutazioni del Caos: Aspetto bestiale, corna

Silenzioso come le bestie della Foresta: +20% prove di muoversi silenziosamente, +10% prove di nascondersi

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Bastone per rituale

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

10 UOMINI BESTIA

"CENTIGOR"

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
43%	31%	44%	45%	24%	24%	30%	25%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	4	4	8	-	-	-

Abilità:

Bere Alcolici, Intimidire, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Pedinare, Percepire, Seguire Tracce +10%, Sopravvivenza

Talenti:

Arma da Lancio (Cavalleria, da lancio), Colpire con Forza, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti

Regole Speciali:

Mutazione 1°Centigor: Aspetto orrendo

Mutazione 2°Centigor: Nasuto

Mutazione 3°Centigor: Piaghe purulente

Mutazione 4°Centigor: Rigenerazione

Torso Corazzato: protegge solo il torace, queste creature non possono avere protezioni sulle zampe.

Armatura:

Giacca di Cuoio

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 1, Torso 1, Gambe 0

Armi:

Mazza, 2 Asce da Lancio, Zoccoli

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

2 UOMINI BESTIA

"BESTIGOR - SCIAMANO"

- Statistiche -

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
45%	25%	41%	47%	37%	25%	35%	27%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	4	4	5	-	-	-

Abilità:

Affascinare, Comandare, Incanalare, Intimidire +10%, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Lingua Oscura), Parlare Lingua Arcana (Demoniaco), Pedinare, Percepire, Schivare, Seguire Tracce, Senso Magico, Sopravvivenza

Talenti:

Arma specialistica (due mani), Colpire con Forza, Meditazione, Minaccioso, Selvaggio, Sensi Acuti, Magia Comune, Mente Equilibrata, Temerario, Sfera Oscura (del Caos)

Regole Speciali:

Mutazioni del Caos: Aspetto bestiale, corna

Silenzioso come le bestie della Foresta: +20% prove di muoversi silenziosamente, +10% prove di nascondersi

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Bastone per rituale

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

PUNTI ESPERIENZA

<i>Per aver raccolto le informazioni necessarie:</i>	10
<i>Per aver seguito le tracce fino alla piccola radura:</i>	20
<i>Per aver interrotto il primo rituale:</i>	30
<i>Per aver liberato la donna:</i>	50
<i>Per aver liberato il padre e figlio:</i>	10
<i>Per aver salvato il figlio di Oskar:</i>	30
<i>Per aver aiutati i circensi:</i>	40
<i>Per aver accettato di liberare la figlia di Oskar:</i>	20
<i>Per aver sventato il rituale finale:</i>	70
<i>Per aver ucciso lo sciamano (cadauno):</i>	80
<i>Per aver liberato le donne vive:</i>	100
<i>Per aver liberato le donne morte:</i>	50

CREDITI

Titolo: *BESTIE NELLA FORESTA*

1° Edizione Italiana: MARZO 2007

Autore Edizione Italiana: BARANI MARCO "GOTREK"

Impaginazione e Grafica realizzata da: BARANI MARCO "GOTREK"

CREATORE E COLLABORATORE:

Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it

Forum Italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

Posta Elettronica: gotrek@wfrp.it



Riferimenti a fatti e luoghi realmente esistiti sono puramente casuali. Il presente file è frutto di pura fantasia.

COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundijinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. © Martin Colleombroso © Nexus Editrice © Autore e Creatore del file Marco Barani (gotrek@wfrp.it)