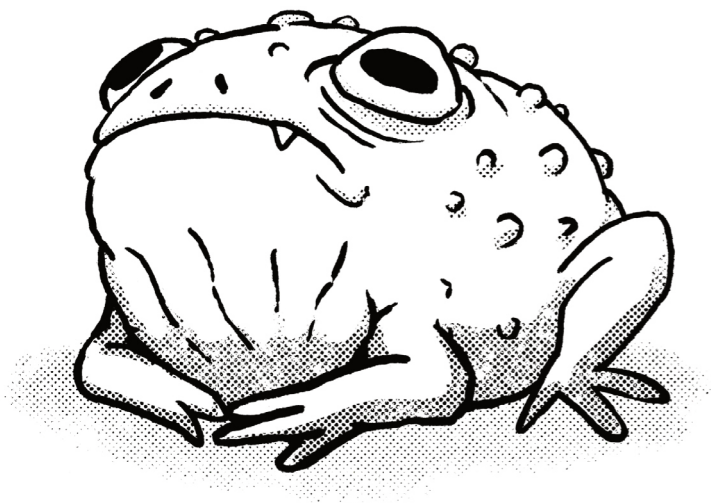


LAIR OF THE GOBBLER

LA TANA DELL'INGORDO

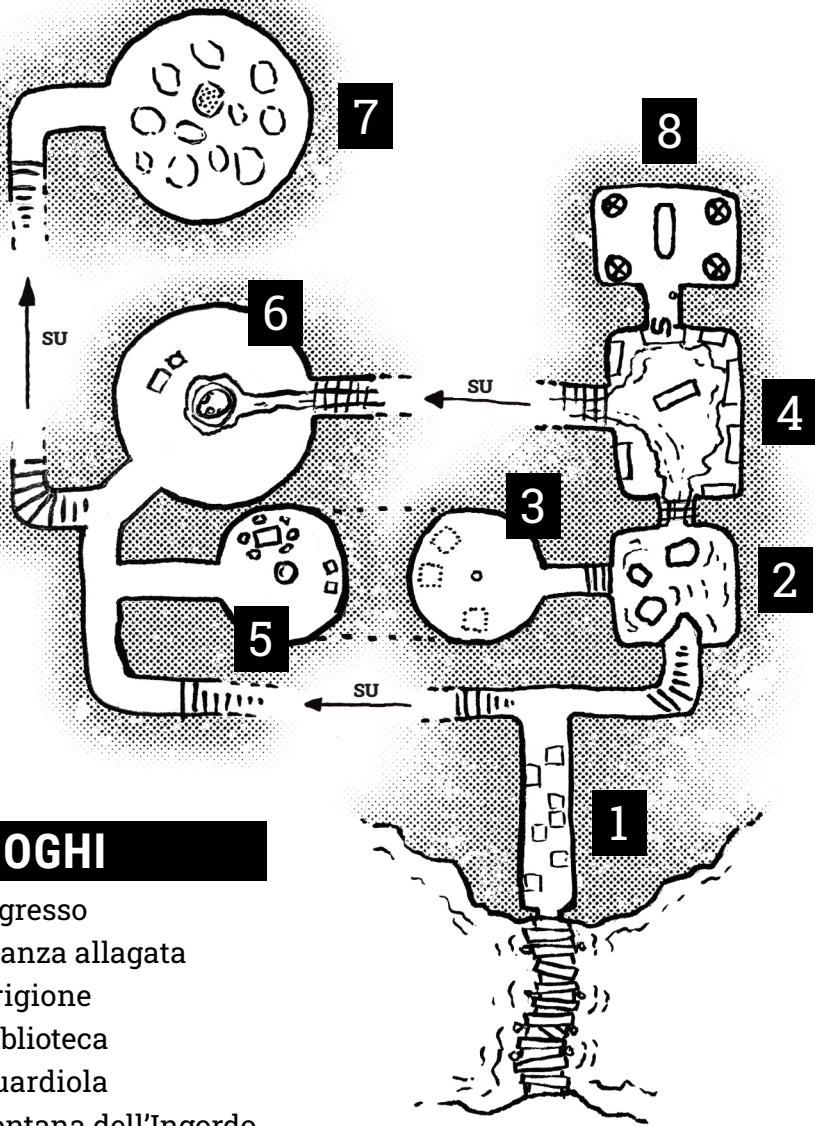
UN DUNGEON PER PERSONAGGI CON POCHI DADI VITA (1-2 DV)



SCRITTO E ILLUSTRATO DA EMIEL BOVEN

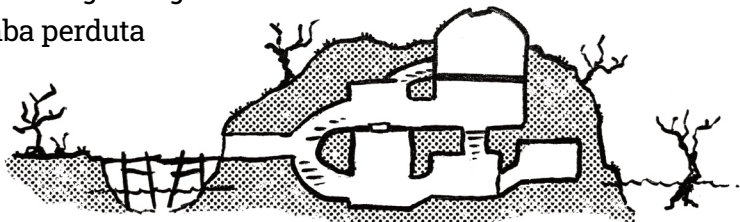
A CURA DI AVA ISLAM

TRADUZIONE DALL'INGLESE DI FRANCESCO CATENACCI



LUOGHI

1. Ingresso
2. Stanza allagata
3. Prigione
4. Biblioteca
5. Guardiola
6. Fontana dell'Ingordo
7. Cupola degli stagni
8. Tomba perduta



Nel profondo delle Paludi di Berrenmoot giacciono delle rovine dimenticate da gran parte della gente. Lì dentro, vivono un essere dall'appetito insaziabile e la sua amorevole madre, che non si preoccupa di nient'altro se non del suo prezioso bambino.

Le rovine sono la casa di un clan di borgle, una specie di viscide salamandre umanoidi. La gran parte delle borgle all'interno della tana ne ha fin sopra i capelli della divorante ossessione della Madre Anziana per suo figlio, l'Ingordo, un essere simile a un gigantesco rospo: la tollerano perché la rispettano in quanto capo del clan, ma un gruppo astuto di personaggi potrebbe girare questo crescente risentimento a proprio vantaggio.

DURF

Questa avventura è stata progettata per essere giocata con **DURF**, ma dal momento che tutte le statistiche sono alquanto semplici è possibile adattarla con relativa semplicità a differenti sistemi per il gioco di ruolo fantasy.

Potete trovare le regole gratuite di **DURF** su emielboven.it/ch.io

PERCHÉ ANDARCI

La cuoca scomparsa

Un po' di giorni fa, una persona dedita al commercio giunse a Berrenmoot portando cattive notizie per Bella, la proprietaria del Salmone Librato. Moira, la cuoca professionista che era previsto arrivasse con tale commerciante, è sparita. Durante una sosta nelle paludi due giorni fa, la donna si mise a girovagare in cerca di erbe e non fece più ritorno.

Bella ha assoldato i PG per ritrovare Moira e riportarla sana e salva. Dopo aver perlustrato le paludi, i PG alla fine troveranno la tana.

La fortuna dell'arcanista

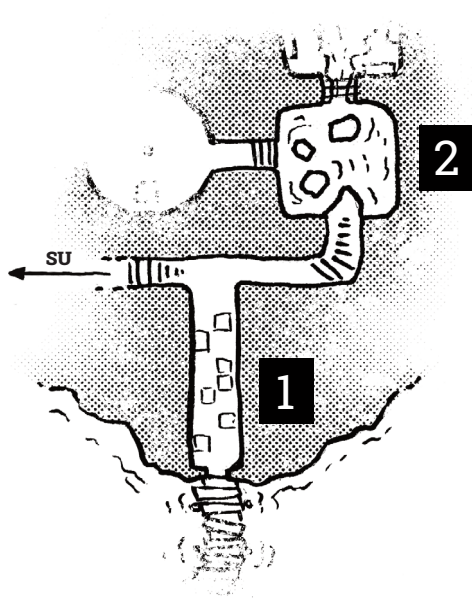
I PG hanno udito delle dicerie che parlano di una vecchia praticante di magia che giace sepolta da qualche parte nelle Paludi di Berrenmoot. In cerca di antichi tesori, hanno viaggiato verso le paludi e si sono imbattuti in una misteriosa tana.

INCONTRI CASUALI

Ogni turno, o se i PG fanno un casino di rumore, chi fa da GM dovrebbe tirare un d6 per vedere se c'è un incontro casuale. Con un risultato di 1, bisogna tirare sulla tabella in basso.

d4 Incontri casuali

- 1 1d4 **borgle** che discutono a bassa voce su come dovrebbero ribellarsi a Elharr
- 2 Due **radiciosi** dall'aspetto agitato, e armati di pale, in cerca di **Willow**
- 3 Un PNG **pollo rosso**, grosso come un muflone, (**Abilità 1, DV 1, becco 2 danni**) evaso dalla gabbia nell'**area 3**
- 4 1d6 **guardie borgle** che cercano il pollo scappato per darlo in pasto all'Ingordo



1. INGRESSO

Il guardia **borgle** (lancia e cerbottana). Al primo segnale di pericolo correrà nella tana, evitando la **trappola a piastrelle** nel corridoio, per avvisare le guardie nell'area 6. **Volti scolpiti** decorano le pareti del corridoio.



- Il **corridoio** è protetto da una **trappola inescata con piastrelle a pressione**: quando una creatura ne calpesta una, i volti sputano getti di fiamme (TS su DES o si prendono 4 danni).
- Uno solo dei **volti** ha un **occhio di rubino** (vale 80 MO). Rimuoverlo attiva la trappola.

2. STANZA ALLAGATA

Buia. Il pavimento di questa stanza è crollato, lasciando solo un po' di **pietre calpestabili** circondate da **acqua in cui è possibile immergersi fino alle spalle** e in cui si può scorgere un **lucchetto argenteo**. Un ruscello d'acqua si getta nella stanza dall'**area 4**.

- Se l'**acqua** è disturbata, l'**apostato** nascosto lì sotto proverà ad afferrare il PG più vicino e a trascinarlo sotto la superficie. I PG che indossano armature medie o pesanti prendono un Intralcio ai loro tiri quando combattono in acqua.
- Uno **scheletro** giace sotto l'**acqua**. Indossa un'armatura di piastre e un **Anello di protezione**. Vicino ai resti c'è una **spada** incisa con un giglio, una **statuetta argentea** (380 MO) e un **borsello** con 175 MO.

ANELLO DI PROTEZIONE

Un anello magico che dà +1 Armatura a chi l'indossa.

3. PRIGIONE

Della luce soffusa brilla attraverso una **lastra circolare di vetro** sul soffitto. Attraverso il vetro spesso, le guardie nella stanza di sopra possono tenere sott'occhio le creature tenute prigioniere, ma non possono udire nulla. A meno che i PG non facciano nessuno sforzo per agire con circospezione, le guardie sopra non li noteranno per almeno un intero turno.

Tre gabbie sono posizionate ai bordi della stanza. Al centro c'è un **basso piedistallo** con in cima un intaglio a forma di disco.

- ▶ In una delle **gabbie** dietro il piedistallo c'è un piccolo radizioso di nome **Willow**. Le borgle lo hanno catturato un po' di tempo fa e ora stanno costringendo l'altra creatura tenuta prigioniera, Moira (**area 6**), a inventarsi una ricetta per cucinare l'uomo-radice e offrirlo come dolcetto all'Ingorde. Willow è terrorizzato per quello che potrebbe capitargli se dovesse restare qui e implorerà i PG di aiutarlo. Sa che alcune delle borgle non ne possono più della Madre Anziana.
- ▶ La **gabbia** più a sud ha un buco e, a parte qualche grossa piuma rossa, è vuota.
- ▶ Piazzando il **disco** dall'**area 7** sul **piedistallo** verrà proiettato un fascio di intensa luce blu attraverso il vetro sul soffitto, che accecherà le creature nell'**area 5** per 3 turni. Appena il fascio di luce sarà sparito, un **Mantello di luce stellare** blu scuro fluttuerà sopra il piedistallo.

MANTELLO DI LUCE STELLARE

Armatura leggera + 1. Una volta al giorno chi l'indossa può creare un intenso lampo di luce, che acceca tutte le creature vicine che falliscono un TS su FOR.

4. BIBLIOTECA

Buia. Le pareti di questa stanza sono coperte da **librerie sgangherate**. Un ruscello d'acqua scorre attraverso questa stanza dall'**area 5**. Le librerie sono state danneggiate dall'acqua e sono piene di libri imputrititi.

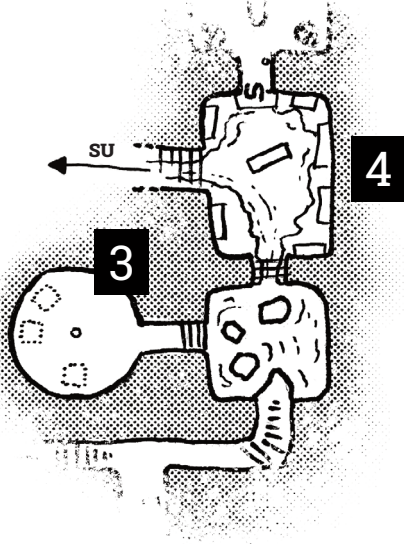
- ▶ Rovistando nelle **librerie** si può trovare un **Tonico della salute** e una pergamena con **Saetta** intatta.
- ▶ La **libreria** sul muro nord è l'unica che ancora si regge in piedi: è attaccata a un pezzo di muro che può essere buttato giù per scoprire una stanza segreta (**area 8**).

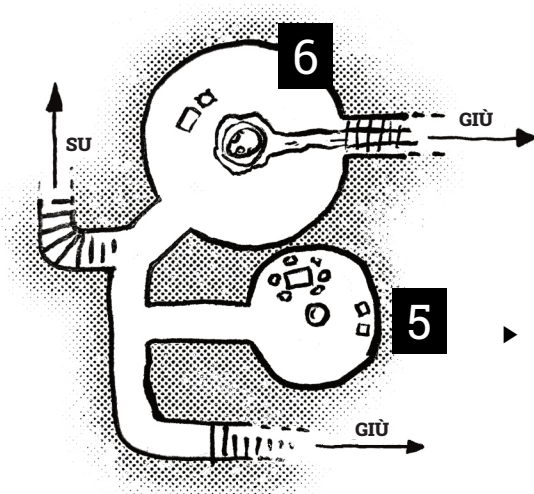
TONICO DELLA SALUTE

Bere questo tonico cura magicamente 6 Ferite e qualsiasi afflizione fisica.

INCANTESIMO: SAETTA

Scaglia un numero di saette di elettricità magica pari alla metà della VOL del PG incantatore e ciascuna infligge 3 danni.





5. GUARDIOLA

Illuminata dalla luce di fiaccole. 6 guardie **borgle** (4 con lance, 2 con cerbottane) stanno bevendo birra ricavata dalle cannuce di palude e parlano a voce alta. Possono essere colte facilmente di sorpresa e i PG ottengono un Beneficio quando cercano di muoversi nella stanza senza farsi notare dalle guardie.

- Qui si trovano due **casse**. Una contiene delle rozze lance e due caraffe piene della **bava paralizzante** che le borgle usano per i proiettili delle loro cerbottane (TS su FOR o ci si paralizza per 2d4 round). L'altra contiene cinque bottiglie di birra di cannuccia di palude, ma due sono vuote.

6. FONTANA DELL'INGORDO

Illuminata da un fuoco per cucinare. 3 guardie **borgle** (2 con lance, 1 con una cerbottana). Questa stanza è umida e odora come l'acqua di palude. Al centro della stanza si erge una fontana **ricoperta di alghe** e circondata da **cose luccicanti**: dentro, c'è seduto l'**Ingordo**, che blocca lo scarico della fontana.



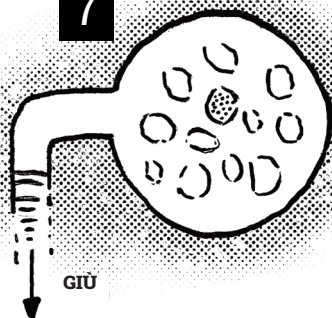
Acqua sporca fuoriesce dai bordi e scorre attraverso la stanza verso l'**area 4**. una **vecchia borgle** con un bastone sta accarezzando affettuosamente quella mostruosità simile a un rospo. Una **donna grondante sudore**, con un lurido grembiule, sta tritutando dei vermi giganti su di un tavolino accanto a una pentola di brodo appesa sulla fiamma libera.

- La **vecchia borgle** è **Elharr**, la **Madre Anziana** del suo clan. Lei considera l'Ingordo il suo prezioso bambino. Ultimamente, ha trascurato il resto del clan per assicurarsi che il suo piccolo avesse il miglior trattamento possibile.
- La donna che sta cucinando è **Moira**, una chef che è stata rapita dalle borgle per diventare la cuoca personale dell'Ingordo. È stressata ed esausta, ma acciufferà qualsiasi occasione per fuggire: se potrà, proverà a salvare **Willow (area 3)** a cui si è legata durante i pochi giorni di prigionia passati assieme.
- Se i PG spendono un turno setacciando la **roba luccicante** attorno alla **fontana**, bisogna tirare sulla tabella in basso per vedere cosa trovano. Se qualcosa è già stato trovato, basta spostarsi alla voce sopra o sotto.

d6 Tesori

- | | |
|---|---|
| 1 | Pugnale + 1 che sanguina dall'elsa se in sua presenza viene infranta una promessa |
| 2 | Collana d'oro. Vale 160 MO |
| 3 | 1d4 smeraldi. Ciascuno vale 75 MO |
| 4 | Calice di platino. Vale 460 MO |
| 5 | Tabacchiera in oro e avorio. Vale 200 MO |
| 6 | Una calza bagnata piena di perle di fiume. Vale 380 MO |

7



7. CUPOLA DEGLI STAGNI

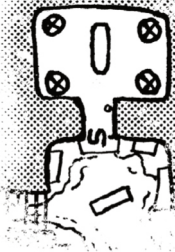
La cima di questa stanza col soffitto a cupola ha un buco che lascia passare la luce solare. Al di sotto di esso giace un mucchio di **stagni poco profondi** in cui di notte dormono le borge. Tra gli stagni siedono 9 **borge** senz'armi che chiacchierano, lamentandosi di come ormai la **Madre Anziana** si preoccupi solo del suo prezioso bambino.

- ▶ Uno degli **stagni** è pieno di piccole borge, di cui è possibile intravedere le sagome.
- ▶ Cercando tra le cose intorno agli **stagni** è possibile trovare 23 MO e un **disco di metallo** che scintilla come olio sull'acqua.

8. TOMBA PERDUTA

Buia. L'aria qui è stantia e secca. In ciascun angolo della stanza giace un **braciere** sorretto da una statua senza volto. Una torcia carbonizzata è appesa vicino all'entrata. Al centro della stanza c'è un **sarcofago di pietra nera** scolpito con le fattezze di una donna con lunghi capelli e con indosso un manto di piume e una fascia fermacapelli.

8



Ai suoi piedi c'è un'iscrizione in un vecchio dialetto che recita: "VIYOLA, SESTA TRA LE NOVE, VOCE DELLO SPAZIO NEL MEZZO."

- Aprire il **sarcofago** senza accendere tutti i **bracieri** convoca un'**ombra** per ciascun braciere lasciato spento. Accendere un **braciere** dopo aver aperto il sarcofago distrugge l'**ombra** corrispondente.
- Dentro il **sarcofago** giacciono i resti mummificati di una donna che porta nere vesti impolverate. Indossa un set di **fasce per capelli argentee** con una singola onice (260 MO) e stringe un **Bastone della notte**. Accanto, c'è una **piccola scatola** con all'interno 580 MO, un **pugnale ingioiellato** (200 MO), uno **zaffiro** (80 MO) e due pergamene con un incantesimo ciascuna: **Lama d'ombra** e **Stretta di Yahzahar**.

BASTONE DELLA NOTTE

Bastone + 1. Chi l'impugna può vedere al buio e ha un Beneficio quando prova a muoversi di soppiatto o a nascondersi.

INCANTESIMO: STRETTA DI YAHZAHAR

Tante creature quanto la metà o meno della VOL del PG incantatore devono superare un TS su FOR o sono afferrate da una mano di ombre e trattenute sul posto per 1d4 round.

INCANTESIMO: LAMA D'OMBRA

Chi lo lancia convoca una lama fatta di ombre fumose che dura per un 1 turno e che infligge danni pari a 2 + la metà della sua VOL. Quando la si usa per attaccare, è consentito usare la propria VOL al posto della FOR. Se la lama è convocata durante un combattimento, chi ha lanciato l'incantesimo può usarla subito per fare un attacco.

STATISTICHE DEI PNG

BORGLE

Abilità 2 DV 1 (0 Armatura) ML 8

Viscide salamandre umanoidi che vivono in ambienti paludosi. Sono note per rivestire le proprie armi di un veleno paralizzante raccolto dalle lumache.

- ▶ **Lancia** 4 danni.
- ▶ **Cerbottana** 2 danni + **veleno paralizzante** (TS su FOR o ci si paralizza per 2d4 round).
- ▶ **Senz'armi** 1 danno.
- ▶ Chi prova a trattene una borgle prende un Intralcio al tiro relativo.

ELHARR, LA MADRE ANZIANA

Abilità 4 DV 2 (0 Armatura) ML 9

Una vecchia sciamana borgle e capo-clan. Farà qualsiasi cosa per proteggere il suo bambino, l'Ingordo.

- ▶ **Bastone** 3 danni.
- ▶ **Incantesimi**: Elharr può lanciare gli incantesimi in basso una volta al giorno.
 - *Saetta* - Scaglia 2 saette di elettricità magica e ciascuna infligge 3 danni.
 - *Mano guaritrice* - Cura 4 Ferite.

L'INGORDO

Abilità 4 DV 2 (3 Armatura) ML 7

Un essere simile a un rospo gigante, diventato più grosso di quanto avrebbe dovuto. Non parla, si limita a mangiare e a dormire.

- ▶ **Sferzata di lingua** 2 danni + **inghiottimento**: funziona come un attacco a distanza. Una creatura colpita dalla lunga lingua dell'Ingordo deve superare un TS su FOR oppure viene tirata nella bocca dell'essere. Mentre vengono lentamente digerite, le creature all'interno della bocca subiscono automaticamente 3 danni ogni round.
- ▶ Non può spostarsi: chi l'attacca a distanza ha un Beneficio.

APPOSTATO

Abilità 3 DV 1 (5 Armatura) ML 7

Una creatura della palude, predatrice e munita di quattro tentacoli.

- ▶ **Tentacolo** 2 danni + **morsa**: al proprio turno, chi è stretto nella morsa potrebbe provare a liberarsi con un tiro contrapposto su FOR.
- ▶ **Stritolamento** 3 danni. Se ha stretto in una morsa una creatura, potrebbe stritolarla invece di un fare un attacco normale col tentacolo. Lo stritolamento ha certamente successo.

OMBRA

Abilità 3 DV 2 (0 Armatura) ML -

Una sagoma senza volto fatta di vorticanti ombre nere.

- ▶ **Tocco** 3 danni + **risucchio di Forza**: il tocco di un'ombra riduce la FOR di un PG di 1 punto finché questi non riposa per un giorno. Se la FOR di un PG scende sotto lo 0, il PG muore e risorge come ombra.
- ▶ **Non morte**: non subisce gli effetti di charme o quelli che addormentano.
- ▶ Colpibile solo da magie o armi magiche.

RADICIOSO

Abilità 2 DV 1 (0 Armatura) ML 6

Essere grande come una persona di 10 anni, fatto di radici. Ha occhi luminosi. Vive tra le radici di grossi alberi e ama il tè e i prodotti da forno.

- ▶ **Pala** 3 danni.
- ▶ Subisce il doppio dei danni dal fuoco.
- ▶ Può vedere al buio.

MOIRA

Abilità 3 DV 1 (0 Armatura) ML 6

Chef professionista partita da Fine della Rupe per dirigere la cucina al Salmone Librato a Berenmoot. Durante il suo viaggio, se ne andò in giro a cercare erbe e fu catturata dalle bargle per preparare i pasti all'Ingordo.

- ▶ **Coltello da chef** 3 danni.