

**LA LOCANDA DELLE DUE LUNE**

**PRESENTA**



# **IL MULINO MALEDETTO**

**INTERMEZZO/AVVENTURA**

**NON UFFICIALE PER**

**WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY**

## **INTRODUZIONE**

In questo piccolo scenario, i PG si troveranno a viaggiare costeggiando una qualsiasi foresta imperiale, quando un violento nubifragio li costringerà a cercare un riparo. Nelle vicinanze troveranno un vecchio mulino con la porta divelta, i PG perlustrando il luogo, in un primo momento penseranno che sia abbandonato, ma durante la notte... qualcosa si anima e attacca. I PG si troveranno a combattere con alcune creature caotiche, che risiedono all'interno del mulino, in attesa che qualcuno cada in trappola. Una volta che i PG hanno abbattuto le creature scopriranno all'interno, un prezioso tesoro...

## **CAMMINANDO NELLA FORESTA**

In un mese qualsiasi dell'anno, i PG si trovano a costeggiare una delle foreste imperiali denominata Drakwald. La giornata è nata con un cielo grigio come la pece, l'aria è fresca e carica d'acqua, infatti subito dopo il pasto del mezzogiorno, un violento nubifragio si abatterà sulla foresta. L'acqua ha una violenza incredibile, chi non possiede coperture cerate si ritrova completamente zuppo in una decina di minuti, chi invece possiede coperture antipioggia, intuirà che anche queste con il passare delle ore si inzupperanno. I PG saranno costretti a cercare un riparo, con una Prova di Osservazione (Ag), riuscita noteranno a poche centinaia di metri avanti loro, un vecchio mulino abbandonato.

Il mulino è una trentina di metri all'interno della boscaglia, presenta la porta divelta, le tele delle pale completamente marcite e strappate, mentre sul retro di esso si trova una piccola casupola con la porta abbattuta, ma con molte piante di rovi davanti ad essa.

## **RIPARIAMOCI!!**

L'ingresso al mulino si presenta devastato dal tempo, la macina al centro, a prima vista è ancora in buono stato, le scale a ballatoio costruite intorno alla struttura interna, sono in parte marcite, la balconata esterna è marcia, chi possiede *Vista Eccellente*, noterà che molte travi che compongono il camminamento sono rotte o mancano completamente. Dietro la macina vi sono molti mucchi di polvere, di granaglie macinate e lasciate marcire, in un angolo vi è ammucchiata della legna marcia (vedi Capitolo L'attacco), dietro di essa una porta semi aperta, che porta alla casupola esterna.

Il tetto nonostante il degrado del posto, sembra reggere bene e non filtra nessuna goccia d'acqua, il mulino è sprovvisto di camino, presente nella casa.

Se i PG passano ad esaminare la casa, notano che questa ha un salone, con un angolo per cucinare, al centro un tavolone, introno ad esso 2 panche e nell'angolo opposto alla porta di entrata dal mulino, vi sono 3 sedie a dondolo marce, posizionate sotto l'unica finestra. Nel lato sinistro, vi è la porta per la zona notte, mentre su quello destro l'ingresso dall'esterno, impedito dai rovi. La zona notte presenta un latrina e due stanze con un letto matrimoniale, armadio e due comodini la prima, mentre l'altra presenta 4 letti a castello.

L'interno è lasciato al degrado, infatti oltre al normale decadimento temporale, vi sono tracce di animali che usano l'abitazione come riparo. Gli armadi sono stati depredati di quel poco che avevano, infatti una cosa che i PG non sanno è che ogni notte, un gruppo di mutanti torna a ripararsi nella casa.

## **ACCAMPARSI**

Una volta perlustrata la casa, i PG capiranno che questa è completamente deserta, che ogni oggetto al suo interno è reso inutilizzabile dal degrado in cui è stata lasciata.

Ovunque si accampino i personaggi, allo scoccare della mezzanotte, accadono in sequenza questi 4 eventi:

### **EVENTO 1: LE LANTERNE**

All'insaputa dei PG, in lontananza si potranno notare 4 lanterne, che si avvicinano al mulino. Per notare le lanterne i PG, devono dichiarare di appostarsi alla finestra della sala da pranzo o di guardare fuori di essa, altrimenti la compagine dei mutanti arriverà dalla finestra e la scavalcherà per entrare in casa (i mutanti hanno paura dei rovi posizionati davanti alla casa). I Mutanti quando entrano in casa, si comporteranno normalmente, quindi facendo rumore. I PG se non fanno i turni di guardia, hanno il 50% di possibilità di svegliarsi. I Mutanti si comporteranno diversamente, se i personaggi soggiornano o dormono nella sala da pranzo. Se i PG sono svegli, i Mutanti emetteranno rumori, per intimorirli e farli uscire dall'abitazione, se invece i personaggi dormono nel mulino o nelle camere, ma hanno spostato oggetti in sala da pranzo, le creature proveranno ad entrare furtivamente per coglierli di sorpresa.

## IO MUTANTI

Questo gruppo di mutanti capitanati da un tal Gorsim, vivono nei pressi del mulino da diversi anni, il loro unico scopo è quello di provare a vivere normalmente, non riuscendoci a causa della loro sete di vendetta verso la razza umana, colpevole di averli abbandonati al loro fato; alcuni di loro sono diventati schiavi degli uomini bestia per anni.

### - Statistiche -

#### profilo principale

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, Armi Naturali*

#### Regole Speciali:

1 Mutante Capo Maschio: *Rigenerazione (Prova di Resistenza ad ogni round, se riesce guadagna 1 Punto ferita); Ciclope (AT dimezzata); Pelle Coriacea (+10%R)*

1 Mutante Adulto Maschio: *Pelliccia Spessa su tutto il corpo (1PA ovunque)*

1 Mutante Adulto Femmina: *Colore Bizzarro*

1 Mutante Adulto Maschio: *Gambe Animali Caprine (+1M)*

1 Mutante Adulto Femmina: *Tenaglia (precisa)*

1 Mutante Adulto Femmina: *Braccio a Tentacolo (+10% Prove di Presa)*

1 Mutante Bambino Femmina: *Gambe Corte (-1M)*

1 Mutante Bambino Maschio: *Tenaglia (precisa)*

1 Mutante Bambino Maschio: *Tanfo Vergognoso (-5% alla caratteristica Simpatia, avversari -5% all'AC se si trovano entro 3 metri)*

**Mutanti Bambini: le loro caratteristiche sono dimezzate rispetto agli adulti**

#### Armatura:

Capo Mutante: *Corpetto di Cuoio*

#### Punti Armatura

Mutanti Normali: *Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0*

Mutanti Bambini: *Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0*

Mutante Capo: *Testa 0, Braccia 0, Torso 1, Gambe 0*

#### Armi:

*Spada corta, Scudo in legno (solo i mutanti Capo e Adulti).*

**Margine di Massacro:** ABITUALE

## EVENTO 2: LE PARETI SI ANIMANO

Nello stesso momento che i mutanti rientreranno in casa, emettendo rumori discretamente forti, le pareti intorno al mulino, inizieranno a muoversi e a contorcersi, attaccando chiunque si trovi all'interno della struttura. Se nessuno si trova nel mulino, la creatura si ritirerà sul soffitto attendendo che torni il silenzio, attaccherà chiunque passi sotto di lei.

## I BLOB

Questi esseri viscosi, non sono altro che un ammasso gelatinoso, completamente pregno di energia caotica. Solitamente all'interno del suo liquame viscoso, sono contenute moltissime vittime, dal suo corpo se così si può definire spuntano arti e molto spesso sono ben vivibili i volti dei cadaveri, che assumono un aspetto terrificante

### - Statistiche -

#### profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
46%	0%	55%	56%	21%	0%	0%	0%

#### profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
6	26	5+1	5 (7)	4	-	-	-

**Abilità:** *nessuna*

**Talenti:** *Armi naturali, Aura Demoniacca, Colpire con Forza\*, Colpire per Stordire, Terrificante, Visione Notturna*

**Regole Speciali:** *Assorbire:* ogni volta che il Blob assorbe un avversario, questo muore, donando alla creatura stessa 1D10/2 Ferite aggiuntive ed 1D10% alla sua Resistenza

**Mutazioni del Caos:** il blob presenta mille facce dai volti terrorizzati, mille arti e mille armi + 1D10 Mutazioni dalla tabella delle mutazioni del Caos

**Forza Incredibile:** Tutti gli Attacchi effettuati dalla creatura acquisiscono la qualità da IMPATTO

**Privo di Intelletto:** Il blob è privo di Intelligenza (int), Volontà (vo) e Simpatia (sim), nessuna Prova che riguardi queste caratteristiche, può essere effettuata sulla creatura

**Armatura:** *nessuna*

#### Punti Armatura:

*Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0*

**Armi:** *Denti*

**Margine di Massacro:** DIFFICILE



### EVENTO 3: SCARAFAGGI.

Se i PG cenano nell'abitazione, questa presenta nonostante tutto un pavimento ancora resistente, presumibilmente essi ceneranno all'interno di essa, se non altro perché presenta meno odore di marcio e di sporczia. Una volta terminata la cena, passeranno 1D10 minuti prima di essere sorpresi da un'esplosione, che avverrà nei pressi del punto dove hanno consumato il pasto. L'esplosione è dovuta ad un enorme scarafaggio che attirato dal cibo li attaccherà immediatamente guadagnando la sorpresa, per quel turno.

#### I SCARAFAGGIO GIGANTE

Questa creatura non è altro che un enorme essere carnivoro, dalle sembianze di uno scarafaggio. Solitamente sosta nel pavimento dell'abitazione perché qui rimane più a lungo il terreno bagnato e umido, suo habitat naturale. La dimensione dello scarafaggio gigante raggiungono i 2,5 metri d'altezza.

##### - Statistiche -

###### profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	0%	33%	36%	13%	18%	26%	5%

###### profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	11	3	3	5	-	-	-

**Abilità:** Arrampicarsi, Nascondersi, Nuotare

**Talenti:** Armi Naturali (mascella), Spaventoso

##### Regole Speciali:

*Immune agli effetti Psicologici:* Lo scarafaggio gigante è immune a tutti gli effetti psicologici

*Paura del Fuoco:* Ogni qualvolta che la creatura viene attaccata o si trova ad affrontare del fuoco, deve effettuare un Prova di Paura, altrimenti fuggirà

##### Armatura:

nessuna

##### Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

##### Armi:

nessuna.

**Margine di Massacro:** ABITUALE

### EVENTO 4: LA FAME DEI MORTI

In un momento successivo alla mezzanotte, la legna marcia posizionata nel mulino, si sposterà lateralmente rivelando un botola con una scala in pietra circolare, che scende nel sottosuolo. Dal buco usciranno 4 ghouls che attirati dalla sete di vita e carne emanata dai PG. Le creature seguiranno l'aura di vita emessa dai PG. Se i PG scendono le scale, verrà rivelato loro un magazzino degli orrori. Questo magazzino un tempo utilizzato per le granaglie, ora presenta un ossario di creature varie, uccise e mangiate dai ghouls. Questa specie di non-morto, ha mangiato gli occupanti del mulino prima e successivamente con l'instaurazione dei mutanti, ne hanno falciato il gruppo. I mutanti si guardano dal risvegliare la sete di carne dei ghouls, nessuno di essi mette più piede all'interno del mulino. Se i PG rovistano tra le ossa nel magazzino, scoperanno un amuleto magico appartenuto ad un guerriero, ucciso mentre riposava.

#### 4 GHOUL

Questi semi umani un tempo erano dei viaggiatori in cerca di tesori...

##### - Statistiche -

###### profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
36%	0%	39%	46%	35%	18%	35%	5%

###### profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	11	3	4	4	-	-	-

**Abilità:** Arrampicarsi, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Parlare Lingua (Reikspiel), Pedinare, Percepire, Sopravvivenza

**Talenti:** Armi Naturali (artigli), Selvaggio, Spaventoso, Temerario, Visione Notturna

##### Regole Speciali:

*Attacchi Venefici:* Ogni volta che ferisce l'avversario, effettua una Prova di Resistenza -10%, altrimenti si perdono 2 ferite aggiuntive.

**Disturbi Psicologici:** La Bestia Dentro

##### Armatura:

nessuna

##### Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

##### Armi:

Artigli

**Margine di Massacro:** NORMALE

## EQUIPAGGIAMENTO

**AMULETO DI ADAMANTINA:** Dona un Bonus Resistenza di +7 indipendentemente dal valore di Resistenza.

Ingombro: 50

## PUNTI ESPERIENZA

Vincere lo scontro con i Mutanti:	30
Vincere lo scontro con il Blob:	40
Vincere lo scontro con lo Scarafaggio Gigante:	30
Vincere lo scontro con i Ghoul:	50

## CREDITI

**Titolo:** IL MULINO MALEDETTO

**1° Edizione:** Marzo 2007

**2° Edizione:** Maggio 2008

**Autore:** Barani Marco "Gotrek"

**Posta Elettronica:** [gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it)

**Grafica Realizzata da:** Barani Marco "Gotrek"



## RINGRAZIAMENTI

### FONTI DEL FILE:

Il Blob è tratto dal Tome of Corruption

L'Amuleto di Adamantina è tratto da Oggetti Magici (nella sezione Magia del sito -wfrp.it)

### COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited © Barani Marco ([gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it)) © Grafica e Impaginazione Barani Marco.