

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO NATALIZIO



CHIMERAE

La Casa sulla Collina del Natale

Sotterraneo Natalizio per

TUNNELS & TROLLS

scritto da A.R. Holmes



**Traduzione, elaborazione grafica
mappe, impaginazione e
realizzazione file PDF a cura
del Chimerae Hobby Group**



Copyright © 2008 CHIMERA
HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA24 – 1ª Edizione – Natale 2008

Benvenuti e Buon Natale!

Da molti anni ho intrapreso la piacevole tradizione di scrivere un Sotterraneo Natalizio, in cui tutti i personaggi possono partecipare al gioco indipendentemente dal livello di esperienza, dalla potenza, dalla Stirpe e dalle dimensioni, divertendosi e trascorrendo allegramente le feste natalizie!

Per questo motivo eccovi un Sotterraneo Natalizio. Stampatelo, preparate le bibite, ammonticchiate una bella catasta di dolcetti, frutta candita e prelibatezze simili, infilate il caro vecchio nastro di carole natalizie nello stereo e iniziate a giocare.

Ci sono alcune semplici regole da seguire quando si gioca un Sotterraneo Natalizio:

- 1) Nessun personaggio può morire mentre si avventura in un Sotterraneo Natalizio. Se l'avventuriero giunge al suo fato estremo, si risveglierà la mattina di Natale nel proprio letto, con una fetta di torta e un bicchiere di sciroppo dolce sul comodino, con alcuni interessanti ricordi di un "sogno" movimentato.
- 2) Il sotterraneo deve essere divertente. Lasciate per un momento da parte le solite campagne e i profondi sotterranei zeppi di pericoli mortali: questa sera vi aspetta soltanto un pizzico di sano divertimento e il tradizionale universo di T&T a cui siete così familiari resta per un attimo in disparte!
- 3) Come SG, devi predisporre dolcetti e piccole ricompense da distribuire ai giocatori mentre il gioco procede. Procurati qualche caramella, biscotti, frutta candita e simili, distribuendoli poi ai giocatori quando effettuano con successo dei TS, sconfiggono gli avversari, trovano dei tesori e compiono azioni divertenti e/o degne di particolare nota.
- 4) Lascia suonare in sottofondo le tradizionali carole natalizie (almeno finché la cosa *non diventa insopportabile...*)
- 5) L'avventura segue una semplice trama a sfondo natalizio. In realtà, la gran parte delle azioni dei personaggi non influenza realmente lo scorrere



degli eventi e la storia si sviluppa secondo quanto previsto dal SG. Certamente non si tratta di un capolavoro di originalità, ma la cosa è divertente!

6) Il SG deve scrivere una introduzione divertente all'avventura e un epilogo da leggere ai giocatori a seconda di come si conclude la partita.

7) L'intera avventura deve avere un'*atmosfera natalizia*.

E ultimo, ma non meno importante...

8) I giocatori vincono **sempre**!



Introduzione per i giocatori

L'aria è gelida, calma e piena di eccitazione. La luna è quasi piena e il cielo è sereno, eccetto per sparuti gruppi di nuvole soffici. Le strade del villaggio sono tranquille e gli ultimi ritardatari stanno affrettandosi a raggiungere le proprie case, dove troveranno ad attenderli una piacevole serata tra boccali di birra e vin brulè caldo e speziato. Le Guardie Cittadine sono rilassate e quelle così sfortunate da essere in servizio questa sera sono riunite assieme al cancello del villaggio, riscaldandosi al fuoco e dividendosi un po' di leccornie calde, raccontandosi storie divertenti mentre ogni tanto lanciano una vaga occhiata per controllare le attività notturne intorno a loro.

Questa è la notte che viene comunemente chiamata "*Vigilia di Yuletide*", anche se alcuni la

chiamano "*Vigilia di Natale*" e altri "*Getthealesinsnacht*". Quest'ultimo termine è usato dalle genti del nord, che sono capaci di bere un barile della birra più forte e alzarsi la mattina seguente come se nulla fosse.

Molti non sanno nemmeno perché questa notte sia così speciale. Comunque, la maggior parte dei cittadini decora le proprie umili case con corone di fiori, ghirlande e candele colorate. Dalle finestre degli edifici più lussuosi e da quelle degli uffici istituzionali del villaggio, si intravedono grandi alberi decorati con luci colorate e addobbi brillanti. Le decorazioni colorate sono particolarmente gradite in questo periodo dell'anno, quando i freddi venti invernali soffiano con forza e il sole fa raramente capolino tra le nubi. Il mattino del giorno 25, è diventata un'usanza scambiarsi doni e regali con le persone amate. In questo giorno speciale, i dissapori personali vengono dimenticati, le fazioni in lotta mettono da parte la rivalità e le persone scordano i problemi di sempre. Questa giornata è ormai divenuta festiva: i negozi restano chiusi (alcuni anche per due o tre giorni di seguito), le taverne aprono soltanto di giorno e per poche ore, e in generale tutte le attività cittadine procedono a rilento, anche se c'è sempre un contingente di guardie pronto a intervenire nel caso si presentassero dei guai a turbare il clima di festa.

È la sera del giorno 24. Le taverne sono piene di gente che si sta preparando ai festeggiamenti e approfitta del fatto che il giorno seguente non dovrà alzarsi per andare a lavorare. L'intero villaggio sembra tranquillo e finalmente, mentre si avvicina la mezzanotte, le birrerie e le taverne si svuotano dato che la gente inizia a rientrare in casa, per preparare i regali per il mattino seguente. Il freddo è intenso, il cielo è sereno e si preannunciano gelate notturne, ma della sospirata nevicata non sembrano esserci tracce.

Avete passato tutta la notte nella vostra taverna preferita. Il menestrello è stato davvero bravo, nonostante le canzoni della festa siano scontate e ripetitive. Malgrado tutto, grazie al clima generale di festa e la piacevole sensazione di attesa per il giorno venturo, nessuno ci ha fatto troppo caso. Il locandiere ha fatto la sua parte, decorando la taverna con festoni colorati di tessuto economico,



che attraversavano la stanza volando da parete a parete. Aveva anche promesso un bicchiere gratuito di vino caldo speziato chiunque fosse entrato nella taverna con una candela o una qualsiasi altra fonte di luce, e in breve tempo la sala comune si è riempita di lanterne con i vetri colorati, dalle fogge e dalle dimensioni più strane. Dopo aver bevuto una coppa di vino caldo speziato, gli avventori sono rimasti volentieri per un bis e hanno finito per fermarsi tutta la serata!

State finalmente tornando a casa, attraversando le strade ghiacciate, con la gelida aria notturna che vi fa sentire i morsi del freddo anche attraverso i pesanti abiti invernali, quando vi trovate a osservare con sorpresa una figura simile a un Goblin che corre a perdifiato lungo la strada, con la lingua penzoloni e il fiato corto, vestito con un cappello a punta ricamato di rosso. Sulla spalle porta un grosso sacco, che si contorce continuamente, dal cui interno si sentono dei piagnistei e lamenti soffocati. Il Goblin vi sfreccia davanti e scompare rapidamente in un vicolo scuro, reagite automaticamente e vi gettate all'inseguimento ma, dopo pochi passi, ecco un terzo Goblin, vestito esattamente come il primo, correre lungo una strada parallela, con un sacco in spalla da cui provengono delle grida! Rapida com'era apparsa, anche questa creatura scompare nell'oscurità, dopo aver imboccato un altro vicolo. Dietro di voi, a un altro incrocio, vedete un altro Goblin sbucare da una strada laterale, sempre col suo sinistro sacco in spalla, per scomparire un attimo dopo in un'altra via. Mentre state ancora valutando il da farsi, vi rendete improvvisamente conto che il villaggio è pieno di orribili, piccoli Goblin, che corrono qua e là, portando in spalla sacchi dal contenuto quantomeno sospetto! Dovete subito fare qualcosa, ma che cosa?

Nota per il SG: Tutti i tentativi di catturare uno dei Goblin sono destinati al fallimento, nonostante i personaggi si impegnino al massimo delle proprie forze e indipendentemente dai mezzi usati o dall'aiuto della magia.

Un gruppo di guardie cittadine si sta riscaldando attorno a un fuoco, a poca distanza da voi. Vi affrettate a raggiungerle, ma quando rivolgete loro la parola, vi accorgete che non vi rispondono! In un attimo, realizzate con un moto di orrore che

sembrano congelate in una momentanea paralisi, immobili e impotenti! I loro volti sono irrigiditi in espressioni sorridenti, come se stessero raccontandosi le vecchie storie sulla bontà di questa notte e d'improvviso si siano paralizzati come delle statue! Sta succedendo qualcosa di molto strano stanotte! Mentre continuate a vagare per il villaggio, in cerca di qualche indizio su ciò che sta accadendo, vi accorgete che tutte le persone in cui vi imbattete sono paralizzate. Il fuoco nei camini continua a scoppiettare allegramente e la birra sgocciola dai boccali e dalle botti, ma tutte le creature viventi sembrano sotto gli effetti di un terribile incantesimo! La paura e la rabbia montano in voi. Vi chiedete soltanto perché non siete stati, come tutti gli altri, vittime della magia paralizzante.

Le nuvole si stanno addensando sopra le vostre teste e probabilmente porteranno la tanto agognata neve, accompagnata un vento gelido che si leva improvvisamente. Siete del tutto impotenti, indecisi sul da farsi e furiosi, quando finalmente la situazione gira a vostro favore. Notate infatti che tutti i Goblin si stanno dirigendo verso il CancellO Ovest del villaggio e decidete di investigare in quella direzione. I Goblin appaiono e scompaiono continuamente intorno a voi, ognuno di loro portando un sinistro sacco che si muove contorcendosi, ma tutti si dirigono invariabilmente a ovest. Quando arrivate al cancello, vedete un grosso contingente di guardie, sedute o in piedi attorno a un paio di bracieri accessi. Tutti i soldati sono immobili, congelati nel bel mezzo delle azioni che stavano compiendo. Giungete appena in tempo per vedere un gruppo di Goblin che attraversano di corsa il cancello aperto e scompaiono nella notte. Ma la cosa peggiore è che, attraverso il cancello, potete vedere una lunga strada nebbiosa, che sale nel gelido firmamento notturno fino a raggiungere una bizzarra costruzione, abbarbicata in mezzo al cielo, sulla cima di una spettrale collina che levita nell'aria. Simile a un piccolo castello, la casa ha alte torri con il tetto a punta e finestre che brillano di una vivida luce giallastra. L'irreale strada conduce direttamente alla porta della casa ed è percorsa da lunghe file di Goblin che saltellano e ridacchiano malignamente. Un segnale posto all'inizio della strada, appena fuori dal cancello del villaggio, punta in direzione della casa e



indica “*COLLINA DEL NATALE*”. Mentre state osservando, con un misto di paura e stupore, l’incredibile castello levitante a mezz’aria, un Goblin passa proprio di fronte a voi e, nella fretta di raggiungere la strada spettrale, inciampa e cade, lasciando cadere il suo sacco. Il Goblin si rialza rapidamente in piedi e fugge prima ancora che possiate fare un passo verso di lui, ma il sacco rimane per terra. Lo aprite velocemente e rimanete agghiacciati quando ne scoprite il contenuto: si tratta di un bambino! Il piccolo sta piangendo e vi sembra comprensibilmente atterrito. Dopo aver visto che non siete dei Goblin, si getta verso di voi e vi abbraccia, iniziando a piangere ancora più forte non appena lo prendete in braccio. Quale orrore! Se in questo sacco c’era un bambino rapito, molto probabilmente anche gli altri ne sono pieni.

Una cosa è certa, sta accadendo qualcosa di terribile in questa Vigilia di Natale e la causa di tutto si trova in quella strana casa nel mezzo del cielo. Tutti i Goblin se ne sono andati, ma il villaggio rimane ancora immobile, come congelato nel tempo, con i suoi abitanti paralizzati come statue, mentre una fitta nevicata inizia a ricoprire tutto come zucchero a velo. Sembra proprio che questa notte non la passerete al calduccio nel vostro letto, ma esplorando la Casa sulla Collina del Natale!



Informazioni per il SG

Il malvagio Conte Von Clawlock è un Mago Vampiro, una creatura disperata, assetata di potere e linfa vitale. Fino a ora, i suoi tentativi di procurarsi queste due cose non sono andati a buon fine e ogni suo piano è stato regolarmente

sventato, in un modo o nell’altro, da qualche banda di avventurieri. Egli ha quindi deciso di attaccare i mortali quando sono più vulnerabili e con la guardia abbassata, cioè la Vigilia di Natale. Attingendo a tutta la sua magia, ha immobilizzato tutti gli abitanti del villaggio, eccezion fatta per i bambini e gli avventurieri. Il Conte ha infatti intenzione di suggerire il sangue e la forza vitale dei piccoli e di attirare i personaggi nel suo rifugio, per rubarne le anime ricche di potere. Davvero un piano astuto e crudele! La magia perdurerà fino all’alba e ciò dovrebbe concedere al Conte abbastanza tempo per portare a termine il suo malefico piano. A peggiorare le cose c’è il fatto che il Vampiro ha un bizzarro e contorto senso dell’umorismo. Il Conte ha infatti decorato il suo castello con delle classiche decorazioni natalizie. Come si può intuire, egli è praticamente pazzo e, a meno che gli avventurieri non lo fermino, diverrà davvero una seria minaccia per i viventi.

La partita

Questo scenario può essere giocato in maniera seria e cupa oppure più a cuor leggero, a scelta del SG. Nelle mie partite, il tradizionale Sotterraneo Natalizio è sempre divertente, con piccoli regali che vengono consegnati ai giocatori, dolci e caramelle da mangiare, bevande deliziose e un immancabile sottofondo di musica natalizia.

Per lasciare al SG la massima libertà, ho incluso solo le descrizioni e le statistiche indispensabili per lo svolgimento dell’avventura, ma se il SG desidera trasformare questo Vampiro in un avversario che si ripresenterà anche in avventure future, può liberamente modificarne gli attributi e renderlo altamente pericoloso da affrontare. Tradizionalmente, nel Sotterraneo Natalizio l’antagonista principale è un perfetto idiota, destinato sempre e comunque al fallimento, anche se il gruppo fa un fiasco completo. Dopotutto, non è per nulla nello Spirito Natalizio lasciar vincere i cattivi! Se però il SG vuole essere un po’ più perfido, può convertire questa avventura in una normale serata di gioco, omettendo tutti i riferimenti “natalizi”.

Nel corso dello scenario, ho mescolato orrore e divertimento, ma il SG può cambiare a proprio piacimento ciò che non gli aggrada. I tesori e gli



oggetti magici che vengono trovati durante l'avventura possono parimenti essere modificati dal SG.

C'è un limite temporale per la soluzione di questa avventura. I personaggi devono portare a termine la loro missione entro sei ore di gioco, altrimenti l'alba sorgerà e il Conte avrà vinto! Non appena questo intervallo di tempo è trascorso, procedete immediatamente con il **FINALE QUATTRO!**

Potenza dei mostri

Volutamente non ho assegnato alcuna VM ai mostri di questa avventura. Il SG deve infatti aggiustarla a seconda della potenza del gruppo. Riguardo ai TS, suggerisco di lasciarli al livello indicato, a meno che il gruppo non sia particolarmente potente. Consiglio inoltre al SG di preparare una scheda del personaggio per gli antagonisti principali prima di iniziare a giocare (ad esempio, Taris l'Ogre, Sildor l'Hobgoblin Vampiro, il Conte Von Clawlock). Dato che quest'avventura può essere giocata da personaggi di qualsiasi livello, ho lasciato campo libero al SG, fornendo soltanto gli attributi del Conte (che possono comunque essere adattati a piacere). Sono sicuro che vi divertirete molto a creare da soli gli antagonisti dei personaggi!



La Casa sulla Collina del Natale

Mentre i personaggi raggiungono la cima della collina, tutti i Goblin scompaiono. La casa ora sembra reale, anche se la strada che conduce a essa lungo la collina mantiene la sua consistenza intangibile. Le doppie porte sul davanti del piccolo castello sono chiuse. Su ognuna è appesa una ghirlanda di vischio e agrifoglio, decorata da piccoli campanelli dorati (in ogni decorazione ci sono 1D10 campanellini, del valore di 2D6 MO ognuno). La porta non può essere aperta in alcun modo, nonostante tutti gli sforzi e i tentativi che il gruppo può fare, servendosi della forza bruta o della magia.

Sopra la porta è appollaiato un Gargoyle, che indossa un cappello da Babbo Natale. Non appena qualcuno tocca la porta, subisce 1D8 punti di danno (causati da una versione minore dell'incantesimo *BQD*) e il Gargoyle si anima. A questo punto il SG, per bocca della statua, deve porre un indovinello al gruppo e, se la risposta è corretta, la porta si apre permettendo agli avventurieri di entrare in casa. Un esempio a tema potrebbe essere il seguente: *"Arrivano di notte senza essere chiamate, svaniscono di giorno senza essere congedate"* (le stelle). Se il SG vuole mantenere l'atmosfera natalizia, può accontentarsi di far cantare ai personaggi alcune carole invece di porre l'indovinello. Se il gruppo si ostina a voler combattere, alla fine il Gargoyle plana sugli avventurieri per lottare. Si tratta di un avversario piuttosto debole e, se viene ucciso, la porta si apre.

Livello 1

Tutte le stanze di questo livello hanno il soffitto alto circa 4,5 m, a meno che non sia specificato altrimenti.

A) Il vestibolo dietro alla porta è una stanza quadrata, con una porta in ciascuna parete. Sulla porta nella parete di sinistra è appesa un'altra ghirlanda di vischio, decorata da un nastro dorato con la scritta *"Buon Natale"* (si tratta di vero oro, e il nastro vale 50 MO). Sulla porta nella parete opposta a quella da cui gli avventurieri sono entrati è appeso un pupazzetto che raffigura Babbo Natale, alto 30 cm e luminoso. La tenue



luminescenza è un effetto magico, che illumina quanto una torcia e durerà per altri 12 giorni, dopodiché il fantoccio si dissolve in cenere. Se viene venduto mentre è ancora incantato, il pupazzetto è valutato intorno alle 35 MO. Dalla porta nella parete di destra pendono un paio di campanelle d'argento (del valore complessivo di 20 MO), che iniziano a suonare quando si avvicinano entro 9 m da vibrazioni magiche, oggetti incantati o effetti di incantesimi. Questo potere non si attiva finché rimangono all'interno del castello del Conte. Tutte le porte sono chiuse, ma non a chiave.



Sul pavimento dell'ingresso c'è uno stuoino quadrato di 90 cm di lato, fatto di tessuto grezzo, con la parola "**BENVENUTO**" scritta sopra. I maghi possono sentire delle vibrazioni magiche provenire da questo tappetino. Se viene sollevato da terra, l'oggetto attiva una maledizione contro l'avventuriero, che fallirà automaticamente il suo prossimo TS. Subito dopo, lo stuoino si teletrasporta magicamente di nuovo al proprio posto. Se un personaggio decide di pulirsi i piedi sul tappeto, tutta la sporcizia presente sugli stivali scomparirà all'istante e le calzature sembreranno nuove fiammanti, incrementando temporaneamente di 1D4 punti il CA dell'avventuriero per tutto il resto della partita. Inoltre, se il gruppo porta a termine con successo l'avventura, l'aumento di CA diviene permanente!

B) Oltre la porta decorata dalla ghirlanda si apre una stanza piena di sacchi vuoti, gli stessi che i Goblin stavano trasportando mentre fuggivano dal villaggio. Nel centro del pavimento si apre uno scivolo, chiuso da una botola sbarrata, che può essere aperta solo con la **CHIAVE NATALIZIA**.

Sopra un tavolo ci sono alcuni calici pieni di vino, uno per ogni membro del gruppo, non incantati né avvelenati. Accanto a essi, su un foglio sono scarabocchiate le seguenti note: "*Cari, Simpatici, Premurosi Avventurieri. Mi dispiace, ma siete arrivati troppo tardi. Ormai i bambini sono al sicuro con me e non potete fare nulla per aiutarli. Comunque, se desiderate continuare a cercare la soluzione di questa mia piccola sciarada, allora trovate la **CHIAVE NATALIZIA** e scendete giù per lo scivolo...*". La botola e lo scivolo conducono infatti alla stanza I del Livello 2.

In questa stanza c'è anche una statua a grandezza naturale, che rappresenta un guerriero. E' molto realistica e, appesa alla spada, c'è una targhetta scritta in Comune che dice: "*Per le forze del Buio, per le grinfie del Male, maledici i paesani in questa Notte di Natale. Ad alta voce scandisci questa rima, e paralizza i contadini fino all'alba mattutina!*" Si tratta dell'incantesimo utilizzato per bloccare i malcapitati abitanti del villaggio. La statua è una componente essenziale della magia, è costruita in ferro incantato e non può essere danneggiata in alcun modo. Se il gruppo riesce in qualche modo a trasportarla fuori dalla casa (pesa circa 20.000 u.p!), la statua andrà in mille pezzi al contatto con l'aria esterna. Tra i resti del simulacro sarà possibile trovare un Amuleto Incantato di Mithril. Chi lo indossa può paralizzare un bersaglio, semplicemente toccandolo, per 10-60 minuti. La vittima non si accorge di ciò che le è accaduto e non si rende conto del tempo che è trascorso mentre è rimasta bloccata. L'Amuleto ha solo tre cariche e, una volta che sono state usate, perde ogni potere magico.

C) Questa stanza si trova dietro alla porta con il Babbo Natale. È una sala da pranzo, con un lungo tavolo imbandito su cui sono poggiate delle candele decorate con motivi natalizi, apparecchiato con una gran quantità di cibo (tacchino, pollo, vitello, oca, anatra, arrosto alle



noci e altre prelibatezze). Non appena gli avventurieri mettono piede nella stanza, si accorgono che non ci sono altre uscite visibili e, un attimo dopo, inizia a suonare una allegra musica natalizia, mentre le candele si accendono da sole. L'intera stanza è calda e accogliente grazie anche al fuoco che arde scoppiettando nel grande camino di pietra, sulla cui soglia stanno arrostando delle castagne. Sopra il tavolo c'è una grossa busta indirizzata "Agli Avventurieri", al cui interno c'è una lettera scritta in bella calligrafia: *"Per cortesia, mangiate, bevete e divertitevi! Stasera siete miei graditi ospiti. Verrò presto a incontrarvi personalmente..."*. Se il gruppo inizia a mangiare, trova che il cibo è squisito e ogni avventuriero che termina il proprio pasto guadagna permanentemente 10 punti di COS. In tal caso, però, i prossimi 10 TS effettuati dal personaggio saranno aumentati di un livello di difficoltà. Se il gruppo perlustra la stanza, può effettuare un TSL2 sulla FT. Se il TS ha successo, gli avventurieri scoprono una levetta che spegne il fuoco nel camino e rivela una porta segreta subito dietro, che necessita di un TSL2 sulla DES per essere aperta e conduce alla stanza H.



Davanti al camino dorme un grosso mastino dal pelo chiaro. Sul collare di cuoio c'è scritto il suo nome, Rex, e delle vibrazioni magiche si sprigionano dall'animale. Il cane non si muove, né reagisce ad alcuna delle azioni degli avventurieri. Non può essere ferito in nessun modo, né spostato dalla sua posizione. Il primo avventuriero che chiama a voce alta l'animale, attiva la magia che lo circonda. Rex si sveglia e va a sedersi accanto ai piedi dell'avventuriero. Il mastino sarà sempre fedele al suo nuovo padrone, ignorando gli ordini di qualsiasi altra persona. Nel giro di qualche mese, l'avventuriero potrà addestrarlo al meglio. Qualsiasi azione ostile contro il personaggio

scatenerà una reazione dal parte dell'animale, che attaccherà immediatamente per difendere il padrone. Non c'è modo per il personaggio di disfarsi di Rex, che ha VM 80 e vivrà per 2D20 di anni, crescendo sempre in ottima salute e guadagnando ulteriori 10 punti di VM per ogni anno di vita. Il cane ha delle innate potenzialità magiche, e abbaia quando si trova entro 9 m da vibrazioni magiche maligne.

Quando il cane ha trovato il suo nuovo padrone, inizia a puntare il fuoco nel camino e ad abbaiare se il gruppo lascia la stanza senza cercare il passaggio segreto. Se i personaggi ignorano l'avvertimento di Rex, questi seguirà il suo padrone, richiamandone costantemente l'attenzione per cercare di portarlo nuovamente in questa stanza, dove si rimetterà a fissare il fuoco, finché il passaggio nascosto dietro di esso non viene scoperto.

D) Dietro alla porta decorata con le campanelle d'argento si trova un salotto magnificamente arredato, con comodissime poltrone e grossi divani, mentre un grande fuoco brucia in camino di pietra, riscaldando l'atmosfera. La stanza è decorata con fiori e ghirlande e una soffusa musica natalizia sembra suonata da flauti invisibili. Questa camera è la dimora di un Fantasma. Lo spettro indossa gli abiti di un maggiordomo, con una impeccabile divisa nera, e porta in mano un vassoio d'argento sopra cui sono poggiati molti bicchierini colmi di diversi liquori (sherry, porto, whisky ecc.). Il Fantasma accoglie il gruppo cortesemente, dicendo *"Ah! Ospiti. Entrate, prego, e accomodatevi. Sarò lieto di servirvi..."* e invitando i personaggi a sedersi sui comodi divani, indicando con una mano spettrale quelli più vicini al fuoco. Lo spirito voltegga attraverso la stanza, con un tovagliolo bianco poggiato sul braccio, servendo le bevande chieste dagli avventurieri. Si tratta di liquori di qualità eccellente e, per ogni cicchetto, un personaggio aggiunge permanentemente 1 punto alla FT. Non appena lascia però la stanza, la sua FO viene permanentemente diminuita dello stesso ammontare. I personaggi possono bere fino a un massimo di sei bicchieri a testa, dopodiché saranno troppo ubriachi per continuare e dovranno riposarsi e sonnecchiare per 10-60 minuti prima di poter riprendere l'avventura.



morte e la magia. Dopo aver vinto la battaglia con grande coraggio, i morti sorgeranno per darvi il loro messaggio." Questo indizio fa riferimento al passaggio dietro al fuoco del camino, nella stanza C, che conduce alla stanza H.

H) Questa stanza può essere raggiunta solo dal passaggio segreto nel camino della stanza C. Uno stretto passaggio (gli avventurieri devono strisciare e non possono portare armi lunghe più di 1,5 m né equipaggiamento ingombrante) conduce a una cupa sala al cui interno ci sono degli scheletri incappucciati, assisi su antichi scranni e coperti di polvere e ragnatele. Ognuno di loro stringe nella mano ossuta un calice d'argento, il cui contenuto è evaporato da tempo.

Su di un vecchio tavolo, anch'esso coperto di polvere e ragnatele, c'è una bottiglia di cristallo piena per metà di un liquido che sembra vino



rosso (è vino, ancorché del tutto inacidito). La bottiglia è chiusa con un turacciolo di ferro (meteorico) e, se viene stappata, dal suo interno

appare immediatamente un Genio Malvagio che scaglia un BQD da 50 punti di danno (il SG deve aggiustare questo valore a seconda della potenza del gruppo) contro il personaggio di livello più alto (se due o più

avventurieri sono dello stesso livello, l'attacco è diretto contro quello con il CA maggiore). Dopo questo attacco di sorpresa, il combattimento procede normalmente.

Quando il Genio viene sconfitto, uno degli scheletri si anima e parla agli avventurieri, ripetendo il seguente messaggio: *"Dietro la porta è in agguato un demonio, sotto i suoi piedi è nascosto un patrimonio. Sotto la casa i bambini piangono in*

affanno, sconfiggete il Conte oppure moriranno." Al termine del messaggio, lo scheletro esplode lasciando al suo posto un piccolo pugnale d'argento. Sulla lama sono incise delle minuscole lettere che formano la frase *"Dritto al Cuore"*. Si tratta di un'arma incantata, indispensabile per sconfiggere il Demone della stanza I.

Subito dopo, un secondo scheletro si anima e si rivolge nuovamente al gruppo: *"Per rubare la chiave che di un teschio ha il semblante, queste sono le parole che dovrai pronunciare. Per tre volte «Tintinnate, Campanelli!» ripeti velocemente, e solo allora con la chiave potrai scappare."* (Questo indizio spiega come prendere la chiave nella stanza M.)

Qualche secondo dopo, un terzo scheletro si anima e pronuncia il seguente messaggio: *"Attenti al demonio con gli occhi infuocati, per lui tre livelli di incantesimi sono sprecati. Egli beve il veleno come acqua rinfrescante, e persino il fuoco non sfigura il suo semblante. Afferra il pugnale e scaglialo diretto, l'arma d'argento avrà un grande effetto..."* Questo indizio invita gli avventurieri a usare il pugnale d'argento (trovato dopo l'esplosione tra i resti del primo scheletro) per combattere il Demone della stanza M.

Livello 2

Nota per il SG: Quando gli avventurieri iniziano a esplorare questo livello del sotterraneo, ognuno di loro guadagna 500 P.A. e a ogni giocatore va consegnato un piccolo regalo natalizio come premio.

I) Oltre la botola della stanza B (Livello 1), c'è uno scivolo di ferro che scende verso l'oscurità. Lo scivolo serpeggia per molti metri, con svolte improvvise e brusche giravolte, fino a giungere in questa stanza, immersa nell'oscurità e nel silenzio più assoluti. Dopo qualche attimo, gli avventurieri riescono a mettere a fuoco due puntini luminosi rossi. Si tratta degli occhi fiammeggianti del Demone di cui parlano i messaggi degli scheletri animati della stanza H. Il mostro è immune alla magia e agli incantesimi fino al terzo livello, ai veleni e agli attacchi basati sul fuoco. Se un personaggio scaglia il pugnale d'argento trovato nella stanza H contro il Demone, per colpire deve effettuare con successo un TSL1 sulla DES. Se l'arma coglie il bersaglio, il mostro deve



dimezzare la sua VM. Sfortunatamente per gli avventurieri, il pugnale può essere utilizzato una sola volta.

Il pavimento della camera è di terra battuta ed è costellato di piccole ossa e teschi (meglio non chiedersi a quali sfortunati appartenessero un tempo). Se i personaggi scavano, possono effettuare un TSL3 sulla FT e un TSL3 sulla DES. Se qualcuno degli avventurieri li supera entrambi, scopre un piccolo scrigno d'argento contenente una sfera di cristallo del diametro di circa 10 cm, al cui interno è raffigurato un paesaggio invernale, che viene coperto da una nevicata quando si scuote l'oggetto. La sfera è incantata e funziona una sola volta, riportando al massimo i punteggi

di FOR e COS di tutti i membri del gruppo, eccezion fatta per chi ne evoca il potere.

Tre decrepite porte di legno conducono

fuori da questa orribile stanza. La prima è decorata con il dipinto di un teschio (e conduce al corridoio K), la seconda reca il disegno di un Goblin (e conduce alla stanza J) e la terza non ha alcun dipinto (e conduce alla stanza N). Tutte le porte sono chiuse, anche se non a chiave.

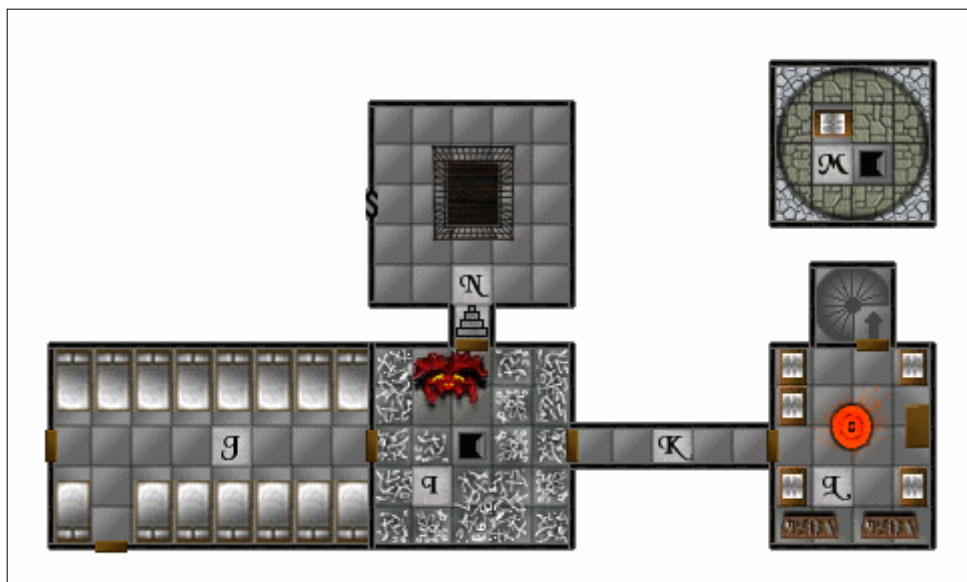
J) Questa stanza è fiocamente illuminata da molte candele, ormai ridotte a semplici mozziconi, e ospita ben 50 Goblin che stanno dormendo. All'altra estremità della camera c'è una massiccia porta di ferro dipinta di rosso, mentre su un'altra parete si apre una piccola porta dell'altezza di un Goblin, su cui è stato scarabocchiato "Per la Città". Poggiata su un piedistallo a fianco di questa porticina c'è una grossa sveglia con due campanelli d'argento pronti a suonare.

I Goblin russano sonoramente ed è possibile identificare nella stanza i resti di un lauto pasto. Per sgattaiolare attraverso la stanza senza allertare i dormienti, è necessario effettuare con successo un TSL2 sulla media di DES e FT, mentre se ci sposta volando non sono necessari TS. Se anche uno solo dei Goblin addormentati viene ucciso, gli altri si svegliano all'istante, pronti ad attaccare (49 Goblin... ahia!). L'unico modo per svegliare i Goblin senza subire conseguenze nefaste è quello di azionare la grande sveglia, facendo suonare i due campanelli. Solo in questo caso, infatti, le creature si dirigeranno rapidamente verso la porta più piccola e usciranno, ignorando completamente gli avventurieri e lasciando il campo libero per

ulteriori esplorazioni.

Per aprire la porta di ferro (che conduce alla stanza O) è necessaria la

CHIAVE DEL TESCHIO. Se questo locale viene



perlustrato attentamente, gli avventurieri trovano, sotto ogni branda o sotto i cuscini, un piccolo sacchetto contenente 1D20 MO.

K) Questo corridoio conduce alla stanza L ed è protetto da una trappola. Tutti coloro che lo percorrono devono effettuare un TSL2 sulla FT. Se anche un solo personaggio fallisce il TS, inciampa in un cavo sottilissimo posto a pochi centimetri dal pavimento e teso tra le due pareti, che attiva una vera e propria pioggia di pietre, che cadono dal soffitto su color che stanno attraversando il corridoio. Tutti gli avventurieri subiscono 6-36 punti di danno (che possono venire assorbiti dall'armatura). Se il SG vuole mantenere un'atmosfera particolarmente gioiosa, può far cadere delle pesanti decorazioni natalizie invece



delle pietre, accompagnando il crollo con una melodia che scaturisce dal nulla.

L) Questa è la stanza della magia del Conte. Ci sono innumerevoli scaffali ricolmi di tomi che trattano le arti oscure, la stregoneria e la magia nera (se il SG lo desidera, può usarli come spunto per avventure future oppure farne rubare un paio ai personaggi, che potranno rivenderli al villaggio). Al centro della stanza c'è un calderone pieno di liquido ribollente, accanto a cui sta un orribile Nano deforme, vestito con gli abiti di Babbo Natale, che attacca gli avventurieri a vista. Inoltre, nascosto tra le cianfrusaglie che ingombrano la stanza, ben al sicuro sotto uno dei tavoli da alchimista, c'è un piccolo Demonietto che si unisce immediatamente allo scontro, scagliando a ogni turno di combattimento un *BQD* che causa 10 punti di danno contro un avventuriero scelto a caso. Se il gruppo riesce a individuare il nascondiglio del Demonietto, può facilmente eliminarlo, ma il SG deve ricordare che il mostro rimane ben nascosto mentre scaglia i suoi incantesimi.



Se i personaggi perlustrano la stanza ed effettuano con successo un TSL3 sulla FT, scoprono un mazzo di chiavi. Solo una di queste apre la porta di uscita, ma per ogni tentativo fallito nell'aprire la serratura, il personaggio subisce una scarica elettrica (si tratta di un effetto magico) che gli infligge 1D4 punti di danno, da sottrarre direttamente dalla COS. Queste ferite possono essere curate con la magia o guarite normalmente. In quest'ultimo caso, i punti di COS

vengono riacquistati al ritmo di un punto ogni due giorni di riposo. Sull'anello ci sono 24 chiavi in totale, tutte molto simili tra loro ma con piccole e sostanziali differenze. Il SG deve decidere quale sia il numero della chiave che apre la porta e quindi far procedere gli avventurieri per tentativi, scegliendo una chiave per volta finché non indovino il numero esatto. Quando la porta finalmente si apre, rivela una scala a chiocciola che conduce alla stanza M.

M) Oltre la porta della stanza L c'è una scala a chiocciola che sale fino a una delle torri di questa strana casa. Si tratta della sala di lettura del Conte, con una finestra chiusa che si affaccia sul villaggio sonnacchioso. Un grande telescopio è montato a fianco della finestra e le pareti della camera sono tappezzate da pergamene coperte di rune, incantesimi, diagrammi e simili astrusità. I maghi del gruppo riconoscono sulle pergamene dei simboli arcani che identificano una magia di altissimo livello.

Sopra un leggio è poggiato un enorme tomo, aperto. I maghi possono sbirciare la pagina del libro e, se effettuano con successo un TSL4 sulla IN, interpretano i simboli magici che la ricoprono come facenti parte di un incantesimo di livello incredibilmente alto che, assieme alla statua della stanza B, è stato utilizzato dal Conte per paralizzare l'intero villaggio. Se viene lanciato un *Occhio Onnipotente*, svelerà che l'incantesimo paralizzante è almeno di livello 17. Se qualcuno dei personaggi è così potente da poter dissolvere gli effetti del maligno incantesimo, il SG può concludere qui l'avventura e andare al **FINALE UNO**, iniziando a leggere dal secondo paragrafo, dato che il Vampiro non è stato ucciso. Non appena l'incantesimo del Conte viene dissolto, la casa inizia a scomparire e gli avventurieri vengono colti da un sonno profondo e irresistibile.

Se invece i nostri eroi decidono di distruggere il blasfemo libro, questo contrattaccherà! Il Tomo Malvagio combatte con una bassa VM, ma può venire ferito soltanto dagli attacchi magici ed è immune alle armi ordinarie, che addirittura si frantumano in mille pezzi quando lo colpiscono, se il SG ottiene un risultato di 1 o 6 lanciando un dado per ogni attacco sferrato. A ogni turno di combattimento, il libro lancia un incantesimo



contro il gruppo o contro un singolo bersaglio scelto a caso:

1° turno di combattimento – *Beccati Questo Demonio!* che infligge 15 punti di danno.

2° turno di combattimento – *Potere Distruttivo* contro l'intero gruppo (40 punti di danno).

3° turno di combattimento – *Ghiaccio, per Favore* contro l'intero gruppo (35 punti di danno).

4° turno di combattimento – *Soffialo a...* che teletrasporta tutti i membri del gruppo che si trovano nella sala di lettura in una qualsiasi altra stanza della casa a discrezione del SG.

Se gli avventurieri effettuano con successo un TSL3 sulla FT, scoprono la **CHIAVE DEL TESCHIO**, appesa a un gancio nel muro e parzialmente nascosta dietro a una pergamena. La stessa scoperta può essere fatta lanciando nella camera un incantesimo *Occhio Onnipotente*. La chiave è protetta da una trappola. Se viene portata fuori dalla stanza senza prima pronunciare per tre volte la frase "*Tintinnate, Campanelli!*", il possessore della chiave viene colpito da un fulmine che gli causa 1D10 punti di danno da detrarre direttamente dalla COS (l'armatura non assorbe questo danno) e la chiave viene magicamente teletrasportata di nuovo sul gancio nel muro. Mentre l'avventuriero viene colpito dal fulmine, nella sua testa riecheggia il messaggio telepatico "*RIPETERE LA PAROLA D'ORDINE!*"

Nota per il SG: Se il SG si sente particolarmente buono, può includere in questa stanza alcuni oggetti magici minori, che possono essere trovati effettuando dei TSL2 sulla FT, come premio per i personaggi.

N) Che paura! Oltre la porta senza disegni della stanza I c'è una rampa di scalini, oscura e umida, che conduce in basso fino a questa camera. Nell'oscurità si sentono pianti e lamenti. Se la stanza viene illuminata, gli avventurieri rimarranno sconvolti dalla vista di una gabbia di ferro al cui interno sono rinchiusi dozzine di bambini, sporchi e malconci, che giacciono sul pavimento lercio. La gabbia è circondata da una fioca luce verde, che è possibile vedere solo quando la stanza viene illuminata (piuttosto strano, no...?). Alla vista degli avventurieri, i bambini iniziano a implorare il gruppo di liberarli, ma prima occorre dissolvere la magia

attorno alla prigione, utilizzando la **CHIAVE DELLA GABBIA**. Se qualcuno tocca la gabbia, subisce 1D6 punti di danno penetrante. Una porta segreta conduce alla stanza O del Livello Tre. Occorrono un TRL3 sulla FRT per individuarla e un TRL3 sulla DES per aprirla.

Se la chiave viene ritrovata e i bambini vengono liberati, l'avventura termina con il **FINALE TRE**. Se il gruppo desidera continuare a esplorare il sotterraneo dopo aver liberato i bambini, il SG potrebbe anche concederglielo (se si sente particolarmente ben disposto). Dovrà però fare dei piccoli cambiamenti al finale per adattarlo agli eventi che si svolgeranno da questo punto in poi.

Nota per il SG: Se i personaggi non hanno trovato la chiave per poter lasciare questo livello e il SG vuole aiutarli, può piazzare un mostro o una trappola nel corridoio che collega questa sala alla stanza O del Terzo Livello.

Livello 3

Nota per il SG: Non appena gli avventurieri passano attraverso la porta rossa di ferro della stanza J utilizzando la **CHIAVE DEL TESCHIO**, ognuno di essi guadagna 500 P.A. e un dono a discrezione del SG.

O) La porta rossa di ferro nella camerata dei Goblin conduce al Livello Tre. Una scalinata piena di curve e svolte, che luccica nell'oscurità, conduce verso il basso e si apre direttamente in questa stanza. Qui c'è un'orribile creatura, in attesa del gruppo. Si tratta di un Ogre di nome Taris, vestito con abiti verdi e marroni, con dei teschi che pendono dalla sua grossa cintura nera e degli amuleti ai polsi e intorno al collo.

Il pavimento della stanza è coperto da piastrelle sporche e scheggiate, con numerose macchie di sangue. Piccole ossa giacciono a terra e un grosso calderone bolle e gorgoglia in un angolo, mentre tre figure con mantelli e cappucci lo rimestano in continuazione. Vicino al pentolone ci sono alcuni Goblin, con i sacchi pieni di "qualcosa" (o qualcuno...) che si dibatte e grida! L'Ogre è un abile guerriero e due degli amuleti che indossa lo proteggono rispettivamente dal fuoco e da tutta la magia di Livello 1. Non appena il combattimento ha inizio, i Goblin scappano in tutta fretta



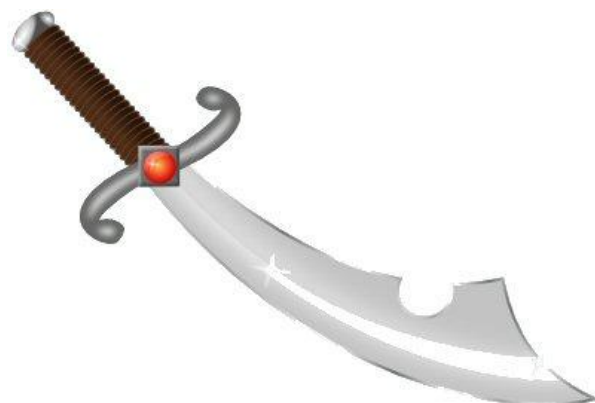
lasciando cadere a terra i sacchi, da cui escono dei bambini terrorizzati, che corrono in gruppo verso la scalinata che conduce al piano superiore della casa. Alcuni dei bambini hanno delle “collane” di cipolla attorno al collo!

Se Taris viene ucciso, le tre figure incappucciate si voltano e attaccano il gruppo, per difendere la disgustosa zuppa che stanno preparando. Si tratta di Vampiri Minori, e la VM totale dei tre deve essere superiore a quella dell'Ogre.

Quando la lotta ha termine, i bambini raccontano al gruppo di essere stati rapiti dai Goblin e condotti in questo luogo, anche se non hanno idea del motivo. Inizialmente sono stati rinchiusi nella gabbia magica (stanza N) dai loro carcerieri e uno di loro ricorda di aver visto un orribile mostro incappucciato venire verso la prigioniera. Il volto della creatura era pallidissimo e aveva le labbra di un rosso vermiglio, i denti appuntiti e gli occhi brillavano di una sinistra luce verde. Il mostro ha consegnato la chiave della gabbia a un Hobgoblin particolarmente brutto, che vive lì vicino (e precisamente nella stanza Q).

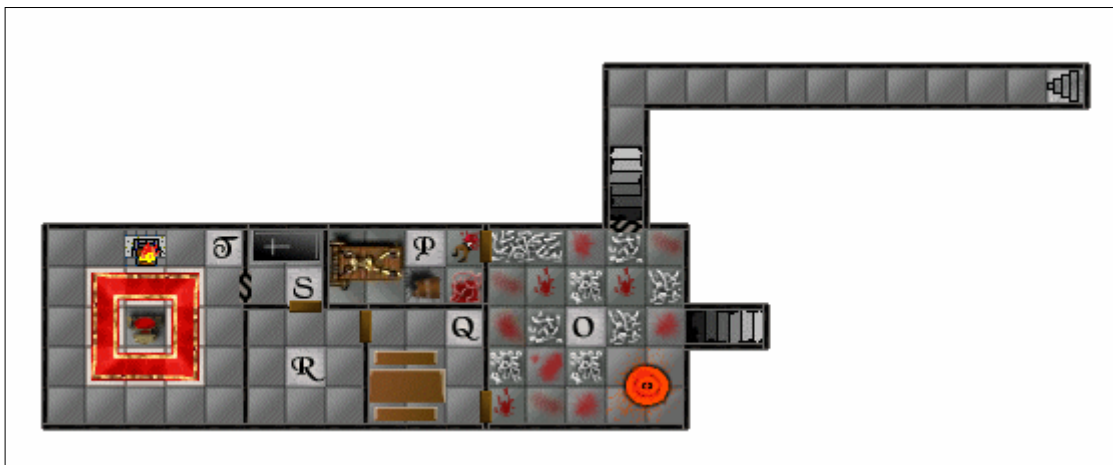
P) Questo è il magazzino dell'Ogre. Al suo interno si trova qualsiasi orrore la mente del SG possa concepire (ma nessun bambino, per favore!!!) e un assortimento di tesori, tra cui un paio di oggetti magici a discrezione del SG. Tra le cianfrusaglie nascoste nella stanza c'è una vecchia spada arrugginita. Si tratta del *Falcione della Frenesia* e, nonostante il suo aspetto, è un'arma incantata molto potente! Il primo Guerriero che la tocca (nessun Vagabondo, né Guerriero-Mago...) ne diventa il proprietario e lui soltanto potrà

sfruttare al pieno i poteri della lama, ottenendo in combattimento 10D6+50. Per tutti gli altri, l'arma avrà diritto solamente 2D+4. Ogni giorno il Falcione permette al legittimo possessore di entrare in uno stato di frenesia che dura per un intero combattimento (indipendentemente dal numero di turni per cui si protrae) e termina con l'uccisione del nemico. Durante questo impeto di furore, il personaggio raddoppia il proprio DTC ogni due turni (nel secondo, nel quarto, nel sesto e così via). Al termine della battaglia deve però dimezzare il proprio punteggio di FO, che sarà riguadagnata al normale ritmo. Per individuare quest'arma occorre utilizzare un incantesimo *Oh Eccolo Qui* o riuscire in un TRL3 sulla FT.



Q) Qui vive il malvagio Hobgoblin Sildor, il braccio destro del Conte. Quando gli avventurieri entrano nella stanza, sta banchettando assieme a 12 guerrieri Goblin, che attaccano il gruppo all'unisono.

Sildor ne approfitta per cercare di fuggire attraverso la porta che conduce alla stanza R. in questa camera non c'è nulla di interessante,





eccezion fatta per i resti un sontuoso banchetto a base di arrosto di manzo e degli averi dei Goblin (ognuno porta con sé 1D20 MO).

R) Sildor attende il gruppo in questa stanza. L'Hobgoblin appare come un nemico formidabile, armato con la sua ascia bipenne. Indossa un paio di vistosi e inquietanti anelli che pulsano di potere; uno lo protegge da tutti gli attacchi non magici, mentre l'altro gli permette di assorbire in ogni turno 10 punti di danno magico, come se fosse un'armatura. Il SG deve assicurarsi che Sildor sia un osso davvero duro da sconfiggere.

Anche Sildor è un Vampiro e se viene ucciso (ridotto a VM zero o inferiore) si trasforma in nebbia e si dissolve! Tutto ciò che rimane di lui sono gli abiti e gli oggetti che indossava. I personaggi possono prendere gli anelli, ma si tratta di oggetti maledetti. La prima volta che vengono indossati, il personaggio deve effettuare un TRL3 sulla FT oppure subirà una scossa di energia magica che infligge 1D10 punti di danno penetrante. Chiunque indossi uno o entrambi gli anelli sarà maledetto e si trasformerà in un Vampiro nel giro di 1D20+10 giorni (spetta al SG applicare i modificatori agli attributi della vittima). Tra gli altri averi di Sildor ci sono 1D20 monete di mithril, 2D20 MO e un sacchetto con 3D6 gemme (il cui valore va determinato casualmente sulla Tavola del Tesoro).

Gli avventurieri troveranno anche una grossa chiave incantata appesa alla sua cintura caduta sul pavimento. È la **CHIAVE DELLA GABBIA**, che apre la prigione della stanza N e permetterà al gruppo di liberare i bambini rapiti, guadagnando immediatamente 1.000 P.A. Non appena i personaggi salvano i bambini, l'avventura termina con il **FINALE TRE**. Se invece il gruppo decide di proseguire per tentare di scovare il Conte, prima di liberare i bambini, continuate a giocare!

S) Questa stanza è fredda, buia e completamente spoglia. Al centro si trova una bara vuota, con l'interno foderato di seta rossa, realizzata in legno nero e con le maniglie dorate. Non sono visibili uscite dalla camera. Mentre i personaggi stanno ispezionando la stanza, una figura spettrale inizia a materializzarsi all'interno del sarcofago. Si tratta

di Sildor, pronto a balzare addosso al gruppo e con una VM ancora maggiore di quando è stato incontrato in forma di Hobgoblin nella stanza R. Ora può essere ferito solo dalla magia, dalle armi incantate ed è immune agli incantesimi di livello 1-3. Tutti gli avventurieri che subiscono danno (indipendentemente dall'ammontare) hanno una possibilità del 25% di trasformarsi in Vampiri nel giro di 2D6+6 settimane. Se Sildor viene ucciso definitivamente, grida di rabbia prima di morire, stavolta per non ritornare mai più. Solo a questo punto si aprirà una porta segreta incantata, che conduce alla stanza T.

T) La stanza è illuminata da un grande fuoco che brucia in un focolare di pietra. Seduto vicino al fuoco, su una poltrona di pelle rossa, c'è un orribile Vampiro, che sta bevendo un liquido rosso (sangue...) da un calice di cristallo. Il suono di carole natalizie, che sembra provenire dal nulla, rende l'atmosfera della camera ancora più surreale. Sopra il camino è appeso un enorme specchio, nel quale non è visibile il riflesso del Conte, decorato tutto intorno alla cornice con rametti di agrifoglio e vischio. La figura nella stanza è ovviamente il Conte Von Clawlock. Sorride e quindi si rivolge agli avventurieri:

"Cari Amici, vi stavo aspettando. Devo dire di essere rimasto piuttosto stupefatto nel vedere che avete ucciso Sildor. Non fingerò nemmeno di non essere irritato con voi per aver fatto fuori il mio Ogre, Taris, e aver rovinato la mia zuppa speciale, che stava cocendo nella sua stanza. Non posso nascondervi di essere davvero furioso con voi, miserabili mortali, per esservi messi sulla mia strada. I miei piani per questa notte non vi devono interessare, anche se vi ho invitato qui, nella mia casa, di proposito. Ma a quanto pare ho sbagliato la mia scelta, sottovalutando troppo la vostra potenza. Purtroppo per voi, dato che siete arrivati fino alla mia stanza privata, ora dovrete morire..."

Se il SG lo preferisce, può assegnare una VM al Conte Von Clawlock, oppure usare le statistiche riportate di seguito. Comunque sia, deve essere un avversario degno di tale nome, potente e abile nell'uso della magia. Se gli avventurieri riescono a ucciderlo (e dovrebbero riuscirci... dopotutto state giocando un Sotterraneo Natalizio) il Vampiro si dissolverà in nebbia e giurerà di tornare per vendicarsi (cosa che accadrà



puntualmente in qualche avventura futura, se il SG lo desidera) Le statistiche riportate di seguito per il Conte presuppongono un gruppo di 3-5 avventurieri di livello compreso tra il 3° e il 6°.



**Conte Von Clawlock,
Vampiro Mago di 10° Livello
e creatura di dubbia moralità**

FO: 30	COS: 130
DES: 70	VE: 17
IN: 84	KR: 78
FT: 28	CA: -100

Extra Personali: +97

Linguaggi: Tutti i linguaggi superiori, più Serpentino, Lupino e Sauriano.

Combattimento:

Attacco con "zanne & artigli" 6D6+92 (Extra Personali). C'è il 40% che ogni vittima ferita si trasformi in Vampiro in 1D4 giorni.

Vipera della Notte: Una spada a lama curva di metallo verde con il filo seghettato. Funziona come un Bastone Magico di Lusso e può essere usata solo dai Maghi. In combattimento ottiene 20D6+30. Una volta per giorno, e solo nel periodo che va dal tramonto all'alba, permette a chi la impugna di lanciare due incantesimi nello stesso turno di combattimento.

Magia:

Conosce tutti gli incantesimi di livello 1-10, più alcuni supplementari (e molto malvagi!) a discrezione del SG.

Poteri:

Può trasformarsi in nebbia quando la sua COS arriva a zero, e si materializzerà nuovamente dopo 12 ore all'interno della sua bara, con COS dimezzata rispetto al normale (ma recupererà quella mancante al ritmo di un punto ogni 10 minuti).

Il Conte può essere ferito solo dagli attacchi magici e l'unico modo per ucciderlo definitivamente è quello di decapitarlo, bruciarne il corpo e quindi sparpagliare le ceneri ai quattro venti.

Oggetti:

Bastone dell'Anima, lungo 150 cm, se viene appoggiato sulla tempia di un nemico soggiogato, ne risucchia l'anima (l'utilizzatore può aggiungere permanente alla propria FOR o COS un punteggio pari alla somma di FO, COS e IN della vittima).

Se, come previsto dall'avventura, gli avventurieri vincono il combattimento con il Conte, procedete con la lettura del **FINALE UNO**. In caso contrario, se a vincere è il Vampiro, leggete il **FINALE DUE**.

Finale Uno

Il Vampiro cade in ginocchio e un sangue nero inizia a scorrergli dagli occhi. Non dice nulla mentre il suo corpo comincia a dissolversi e scomparire alla vista, ma ha un sorriso sardonico sulle labbra pallidissime. In un istante il suo corpo fisico svanisce e un vento gelido vi sferza, attraversando la stanza. Nell'aria sentite la debole eco di un'agghiacciante risata, quindi tutto piomba nel silenzio. Dopo pochi secondi dalla "morte" del Vampiro, le pareti della stanza iniziano a scomparire. Con la morte del malvagio stregone, la magia che sembrava rendere reale questo luogo sta dissolvendosi anch'essa. La casa sulla collina sta rapidamente sparendo nel nulla. Il tutto avviene troppo velocemente perché possiate reagire in qualche modo. Sentite la stanchezza assalirvi le membra e la testa inizia a girarvi, mentre perdetevi conoscenza. Buio. Oscurità. Silenzio. Freddo.

Vi svegliate al gioioso suono di bambini che ridono e giocano. È la mattina di Natale e il villaggio è pieno di colori e ammantato di neve, canti e scampanii rompono la quiete mattutina e la felicità riempie il cuore di tutti. Non ci sono segni di quanto è accaduto la notte scorsa. La spettrale casa sulla collina è scomparsa e non c'è nemmeno un Goblin in vista. Le strade sono piene di bambini che corrono, giocano, cantano e ballano, perché è finalmente il giorno di Natale!

Vi alzate dal letto con una piacevole sensazione di benessere e vi sentite vivi, come se un grande fardello vi fosse stato tolto dalle spalle. Mentre vi accingete a fare colazione, prima di dirigervi a una taverna per gustare un degno pranzo natalizio, per caso date un'occhiata distratta fuori dalla finestra. Tra la neve vedete una figura



avvolta in un mantello, che sta sgattaiolando in un vicolo secondario con un sacco strapieno sulle spalle. La figura vi volta le spalle ma si ferma come se l'istinto le suggerisse che è stata vista. Lentamente si volta verso di voi e un luccichio nei suoi occhi vi fa sorridere, mentre vi osserva col volto bonario incorniciato da una folta barba bianca. Sotto il pesante mantello invernale, vedete che l'uomo indossa degli abiti rossi bordati di bianco. Con un sorriso, si volta nuovamente e continua il suo lavoro. È stata una lunga notte per tutti...

Buon Natale a tutti!

Nota per il SG: Non dimenticare di consegnare un regalo di Natale a ogni giocatore e assegna 1.000 P.A. a tutti i personaggi.

Finale Due

Il Conte Von Clawlock è trionfante. Avete fallito. In questa Vigilia di Natale, il male ha trionfato. Subito dopo la vostra morte, la malvagia creatura si accinge a succhiare il sangue dai vostri cadaveri e a divorare le vostre miserabili anime servendosi del suo malefico bastone magico.

Mentre la risata vittoriosa del Vampiro riempie l'aria, sentite un leggero scricchiolio e improvvisamente, in un angolo della stanza, appare un vortice da cui scaturisce una luce accecante e purissima, mentre un'assordante musica natalizia si spande nella stanza. Venite riportati indietro dalle ombre della morte, e i vostri occhi si aprono appena in tempo per vedere una figura terrificante emergere dal vortice. È un uomo che indossa un abito rosso bordato di bianco, che attraversa in un baleno la stanza e colpisce il Vampiro con un possente bastone decorato con agrifoglio, sulla cui cima c'è un globo di cristallo da cui scaturisce la luce. Il Vampiro grida agonizzante e i suoi occhi si riempiono di sangue. Nel giro di pochi secondi, il suo corpo viene ammantato dalla luce e sembra prendere fuoco, finché non ne rimangono che le

ceneri. Tra il fumo e il silenzio che seguono, vedete la figura vestita di rosso che si avvicina e vi aiuta a rialzarvi, mentre vi parla.

"Mi dispiace, ma sono dovuto intervenire. Sono Babbo Natale e non posso permettere che fatti come questi accadano proprio alla Vigilia di Natale. Il male era troppo forte per voi, ma ora potete far ritorno alle vostre case. Vedete, usando la mia speciale magia natalizia, ho potuto sconfiggere temporaneamente il Conte, anche se l'anno prossimo ritornerà ancora, più potente che mai. Mi dispiace, ma non potevo fare altro che bandirlo per un po' di tempo. Almeno per ora non c'è più pericolo, quindi tornate a casa e godetevi le feste!"



Con un altro lampo di luce, Babbo Natale vi rispedisce tutti a casa, a dormire

tranquillamente per il resto della notte. Quando vi alzate la mattina seguente, al suono festoso delle campane, vi sentite vivi come se un grande fardello vi fosse stato tolto dalle spalle. Mentre vi accingete a fare colazione, prima di dirigervi a una taverna per gustare un degno pranzo natalizio, per caso date un'occhiata distratta fuori dalla finestra. Tra la neve vedete una figura avvolta in un mantello, che sta

sgattaiolando in un vicolo secondario con un sacco strapieno sulle spalle. La figura vi volta le spalle ma si ferma come se l'istinto le suggerisse che è stata vista. Lentamente si volta verso di voi e un luccichio nei suoi occhi vi fa sorridere, mentre vi osserva col volto bonario incorniciato da una folta barba bianca. Sotto il pesante mantello invernale, vedete che l'uomo indossa degli abiti rossi bordati di bianco. Con un sorriso, si volta nuovamente e continua il suo lavoro. È stata una lunga notte per tutti...

Buon Natale a tutti!

Nota per il SG: Non dimenticare di consegnare un regalo di Natale a ogni giocatore e assegna 500 P.A. a tutti i personaggi.



Finale Tre

Dopo la liberazione dei bambini, il malvagio incantesimo del Conte viene dissolto. Uno per uno, i bambini scompaiono in un lampo di luce e si ritrovano al villaggio, proprio mentre gli abitanti si “risvegliano” dalla paralisi che li aveva colpiti, ignari degli eventi notturni. In fretta radunano i propri figli e, stranamente infreddoliti e sonnolenti, ritornano ognuno alla propria casa. Tra pochissimo sarà la mattina di Natale e finalmente tutti faranno festa!

Quanto a voi, ora che i bambini sono liberi e l’incantesimo che immobilizzava il villaggio è spezzato, vi accorgete che la spettrale casa sulla collina sta iniziando a svanire, e potete sentirne i malvagi occupanti gridare di frustrazione mentre si dissolvono nella nebbia. Il freddo della notte sembra inghiottire tutto e alla fine non ci sono più né la casa, né la collina. Vi sentite avvolgere da un turbine di vento ghiacciato e non riuscite a far nulla per opporvi. Ben presto perdete i sensi, sbalottati dal vortice, e l’oscurità vi avvolge.

Quando vi alzate la mattina seguente, al suono festoso delle campane, vi sentite vivi come se un grande fardello vi fosse stato tolto dalle spalle. Mentre vi accingete a fare colazione, prima di dirigervi a una taverna per gustare un degno pranzo natalizio, per caso date un’occhiata distratta fuori dalla finestra. Tra la neve vedete una figura avvolta in un mantello, che sta sgattaiolando in un vicolo secondario con un sacco strapieno sulle spalle. La figura vi volta le spalle ma si ferma come se l’istinto le suggerisse che è stata vista. Lentamente si volta verso di voi e un luccichio nei suoi occhi vi fa sorridere, mentre vi osserva col volto bonario incorniciato da una folta barba bianca. Sotto il pesante mantello invernale, vedete che l’uomo indossa degli abiti rossi bordati di bianco. Con un sorriso, si volta nuovamente e continua il suo lavoro. È stata una lunga notte per tutti...

Per ciò che riguarda la Casa sulla Collina del Natale, beh... probabilmente non ne conoscerete mai tutti i segreti. Non saprete mai chi c’era dietro il malvagio piano ordito per rapire i bambini del villaggio. E forse, è meglio che rimaniate all’oscuro di tutto. Qualsiasi cosa sia successa, sembra che ora tutto sia finito. Avete risolto il

problema e salvato i bambini da un destino molto probabilmente davvero orribile. Avete anche salvato il Natale e la cittadina, e vi meritate proprio di godervi un giorno di festa! Almeno fino alla prossima avventura...

Buon Natale a tutti!

Nota per il SG: Non dimenticare di consegnare un regalo di Natale a ogni giocatore e assegna 1.000 P.A. a tutti i personaggi.

Finale Quattro

Mentre state decidendo sulla prossima mossa da fare, accade qualcosa di molto strano. Le pareti della casa iniziano a scomparire e le vostre menti si annebbiano. Sentite le palpebre molto pesanti e vi fischiano le orecchie. Cadete in ginocchio, con la testa che vi pulsa, e improvvisamente vi rendete conto che è arrivato il giorno di Natale. Siete stati troppo lenti nel portare a termine la vostra impresa. Non siete riusciti a completare la missione prima dell’alba e ora tutto è perduto. L’oscurità vi avvolge...

Vi svegliate nel vostro letto, a casa. Mentre riprendete conoscenza, vi tornano alla mente gli eventi della notte precedente. Vi precipitate alla finestra e vedete il villaggio ammantato di neve. Qua e là ci sono delle persone che camminano, portando regali e facendosi gli auguri. Con un misto di gioia e sollievo, osservate dei bambini che corrono e giocano tra la neve. Forse è stato soltanto un brutto sogno?

Mentre vi accingete a lavarvi, vestirvi e fare colazione prima di uscire per le strade coperte di neve e godervi la giornata di festa, notate una pergamena arrotolata sopra il vostro cuscino. È scritta con una calligrafia minuta e ricercata, con “inchiostro” rosso:

“Cari Amici. Grazie per la visita fatta alla mia casa e per il tempo trascorso assieme. Ho immensamente goduto della vostra compagnia. Lasciate che vi dica che avete portato il miglior... «vino» che io abbia mai assaggiato. In effetti, mi avete procurato un così immenso piacere che ho deciso di lasciare liberi i bambini, permettendo così alla gente di godersi questa giornata di festa così speciale. Devo dire che anch’io apprezzo il Natale... Forse ci rivedremo ancora. Anzi,



sono piuttosto sicuro che ciò accadrà, prima o poi... Il vostro Amico e Fratello, Conte Von Clawlock."

Rimettete cautamente la lettera sul cuscino e continuate a vestirvi. Siete decisi a godervi questa giornata di festa e non vedete l'ora di unirvi al resto degli abitanti del villaggio, dividendo con loro la serenità e la pace natalizia. Tutti insieme mangerete, brinderete e sarete felici. Forse troverete anche il tempo per fare un pupazzo di neve assieme ai bambini. Indossate i vostri pesanti soprabiti invernali e vi infilate il cappello, quindi vi accingete a mettervi la sciarpa, cercando di ignorare i due piccoli puntini rossi così simili a un morso che vi sono apparsi sul collo durante la notte...



*Buon
Natale*

Epilogo

Eccoci dunque giunti alla fine di questa breve avventura perfetta per la sessione di gioco delle vacanze natalizie. Certamente non è l'avventura più interessante che avete mai giocato, ma spero almeno che vi avrà fatto divertire per una serata o due!

Fate ricomparire il Conte nelle vostre prossime avventure, rendetelo un avversario temibile e mettetelo di fronte ai personaggi in qualche avventura più "seria". Nella mia campagna, l'ho immaginato con maniere un po' cerimoniose, una parlata piuttosto biasciata e una spiccata attitudine alla teatralità anche nelle cose più semplici – insomma uno che ama avvolgersi nelle pieghe del mantello e scomparire, o cose simili.

L'avventura è volutamente molto semplice e non dovrebbe richiedere molto tempo per essere portata a termine. Sentitevi liberi di aggiungere altre stanze alla casa, se lo desiderate, e di inserire ancora più tesori e oggetti incantati. Lasciate che i personaggi si divertano ad ammassare ricchezze, perché con l'avvento del Nuovo Anno i sotterranei ridiventeranno (come al solito) dei luoghi oscuri, opprimenti e pericolosi. Ben presto gli avventurieri rimpiangeranno di non essere ancora impegnati in questo Sotterraneo Natalizio, dove la peggior cosa che può succedergli è quella di "morire" per risvegliarsi la mattina seguente nel proprio letto, dove i nemici sono avversari buffi e spassosi e la storia ha sempre un lieto fine.

Elenco delle abbreviazioni usate

BML	Bastone Magico di Lusso	BQD	<i>Beccati Questo, Demonio!</i>
CA	Carisma	COS	Costituzione
DES	Destrezza	DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali	FO	Forza
FT	Fortuna	IN	Intelligenza
KR	Kremm	Liv	Livello
Lx	Livello di difficoltà del TS	MA	Moneta d'Argento
ME	Mostri Erranti	MO	Moneta d'Oro
Mov	Movimento	MR	Moneta di Rame
P.A.	Punti Avventura	SG	Signore del Gioco
TS	Tiro Salvezza	u.p.	Unità di Peso
VE	Velocità	VM	Valutazione Mostro

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

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 del presente manuale 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.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione 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 del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

D&D e Dungeons & Dragons sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale D&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it