

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO NATALIZIO



CHIMERAE

Entrate nel Natale!

Sotterraneo Natalizio per

TUNNELS & TROLLS

scritto da A.R. Holmes



Traduzione, impaginazione e
realizzazione file PDF a cura del
Chimerae Hobby Group



Copyright © 2011
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



C H I M E R A E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA29 – 1ª Edizione – Natale 2011



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!**



Il testo in *corsivo* deve essere letto ai giocatori. I mostri sono indicati in **rosso** la prima volta che vengono menzionati nel testo. Non vengono forniti i valori di Valutazione Mostro, ma soltanto i livelli dei Tiri Salvezza. Gli oggetti magici sono indicati in **grassetto**. Buon divertimento!

Introduzione

È la vigilia di Natale. La neve cade dolcemente sui tetti della città, i negozianti si stanno preparando a chiudere per le festività e le Guardie Cittadine sono riunite in piccoli gruppi attorno ai bracieri in cui brucia il carbone, scaldandosi le mani, battendo i piedi per riscaldarli e parlando dei regali che hanno comperato per i loro amici e familiari. Persino la Corporazione dei Ladri ha deciso di interrompere le proprie attività in occasione delle feste. Le taverne sono tutte illuminate, con le torce che brillano accanto all'ingresso invitando gli avventori a entrare, le sale calde e confortevoli, la birra che scorre a fiumi e i menestrelli che cantano le tradizionali ballate natalizie. Sopra le porte di molte case e negozi sono appesi rami di agrifoglio e i bambini costruiscono nani di neve lungo le vie, nei punti in cui la neve è stata ammassata più alta. Tutti coloro che stasera passeggiano per strada non rischiano di venire rapinati, aggrediti o di finire vittime dei soliti pericoli che si annidano tra le vie cittadine, ma il peggio che può capitargli è di venire colpiti da una palla di neve lanciata da qualche monello di strada o di finire addosso a un avventuriero ubriaco che si aggira in cerca di un'altra taverna in cui bere ancora, assieme agli amici che lo prendono in giro e gli ridono dietro. Il cielo sta scurendo e la città si prepara per una tranquilla vigilia di Natale.

Alle Tre Scimmie, la vostra taverna preferita, la festa sta andando alla grande. Un trio di menestrelli, che per la serata si sono vestiti con dei costumi da scimmia, ballano e cantano carole natalizie, passando gli spartiti con i testi agli avventori in modo che tutti possano unirsi al coro. L'oste ha acquistato diverse casse di una birra speciale molto forte chiamata Hobgoblin, fatte arrivare appositamente dal nord, e ha decorato la taverna con addobbi colorati e luccicanti (comprati a una svendita della Corporazione dei Maghi, visto che erano rimasti in magazzino dall'anno passato...). Il fuoco acceso nel camino completa la scena. Avete deciso di passare la notte qui, bevendo e stando in allegria fino a tardi,



prima di andare a letto e godervi il giorno di Natale.

Nel corso della serata, durante una pausa dei suonatori, notate una strana porta sotto le scale, di cui non vi eravate mai accorti in precedenza, nonostante siate assidui frequentatori della taverna da molti anni. La porta sembra fatta di antico legno di quercia, con la maniglia che raffigura la testa di un Babbo Natale sorridente, ed è decorata con una ghirlanda di agrifoglio da cui pendono decorazioni colorate che ruotano lentamente su sé stesse, riflettendo ciò che accade all'interno della taverna. Mentre state osservando con maggiore attenzione, notate che la maniglia a forma di Babbo Natale inizia lentamente a muoversi e la porta si apre adagio, un poco alla volta. Vi guardate intorno, ma nessun altro sembra essersi accorto di quello che sta accadendo! Infine la porta si apre del tutto, magicamente e silenziosamente, e vedete un corridoio oltre la soglia, che inizia a illuminarsi alla luce di candele colorate. Il passaggio sembra lungo almeno 12 metri! È assolutamente impossibile che si tratti di un vero corridoio! Al suo interno si materializza una figura spettrale. Si tratta di un uomo sovrappeso, vestito con un abito rosso bordato di pelliccia. Ha una grande barba bianca e gli occhi scintillanti. Indossa anche dei grossi stivali neri alti fino al polpaccio e una grande cintura nera. Vi sorride e vi fa cenno di avvicinarvi, quindi scompare all'improvviso lasciando il corridoio vuoto, alla fine del quale ora vedete una grossa porta.

Vi stropicciate gli occhi, stanchi ma increduli, per essere sicuri di ciò che avete appena visto, ma il corridoio è sempre lì, perfettamente reale! Quindi udite una voce nelle vostre teste, che in tono profondo, amichevole e tranquillizzante vi dice "Venite, amici miei, entrate nel Natale! Che cosa state aspettando?"

Informazioni per il Signore del Gioco

Il corridoio è l'ingresso per un Sotterraneo Natalizio incantato e i giocatori devono entrare, altrimenti non ci sarà nessuna partita

da giocare! Nessun altro nella taverna è in grado di vederlo e se gli avventurieri raccontano ciò che hanno appena scoperto vengono accolti da risate e incredulità. Tutti gli altri avventori infatti vedono semplicemente un attaccapanni e un bersaglio per le freccette sul muro in cui si apre la misteriosa porta. Sia il portale che il corridoio emanano vibrazioni magiche e nessun incantesimo ha effetto durante l'avventura, a meno che non sia specificato il contrario. Di sicuro i personaggi non si saranno recati a trascorrere la vigilia di Natale in una taverna indossando le armature e portando le loro armi migliori. Non permettetegli perciò di portare nient'altro se non una normale spada o un pugnale, oltre ovviamente a ciò che troveranno all'interno del sotterraneo. D'altra parte non ci sono avversari con una Valutazione Mostro, ma semplici scontri gestiti con dei Tiri Salvezza. Se i giocatori insistono nel voler portare un'armatura, potete decidere di concedergli un'armatura completa di cuoio, ma nulla di più. Gli oggetti magici funzionano soltanto se il SG lo desidera; l'intero sotterraneo è così insolito che non deve essere preso poi troppo sul serio. Di solito permetto comunque ai miei personaggi di utilizzare gli oggetti incantati che trovano nel Sotterraneo Natalizio nel corso delle normali avventure che affronteranno successivamente. Nel caso in cui i giocatori decidano di portare nel sotterraneo i loro personaggi più potenti ed equipaggiati di tutto punto, il SG deve aumentare il livello di difficoltà dei Tiri Salvezza che gli avventurieri devono affrontare. Sentiti libero di cambiare tutto ciò che non ti aggrada nel sotterraneo, e di distribuire ulteriori oggetti magici e doni natalizi, se lo desideri.

Mappa del sotterraneo

La mappa non è importante. Se preferisci, puoi prepararne una in anticipo oppure



improvvisarla durante la partita. Ricordati soltanto di mettere la stanza 1 all'inizio del sotterraneo e la stanza 20 alla fine, e la stanza 18 da qualche parte nel mezzo. Puoi posizionare tutte le altre stanze dove vuoi.

Il sotterraneo è un'orribile trappola, escogitata dal malvagio **Hobgoblin** Borbottone Scocciatutti, una piccola e meschina creatura che odia la gioia e la felicità in qualsiasi forma, e che disprezza in particolare il Natale, con tutti i suoi regali, le canzoni e la gioia che porta. Ha utilizzato tutti i propri poteri e chiesto aiuto ad alcuni amici per creare questo sotterraneo, attirando poi il gruppo all'interno, con l'intento di rovinargli il Natale! Ma non è tutto. All'interno del sotterraneo si trova il Carbone della Tristezza, un artefatto malvagio che, se venisse portato nel mondo dei mortali, distruggerebbe il Natale per sempre! Questo oggetto incantato è camuffato per sembrare un sacco pieno di regali natalizi e l'Hobgoblin, maldestramente travestito da Babbo Natale, ha intenzione di persuadere i personaggi a portarlo con loro, improvvisando una patetica storia per ottenerne la simpatia e l'aiuto e costringendoli così a diventare gli ignari esecutori del suo piano malefico!



Entrare nel sotterraneo

Il corridoio è quieto e tranquillo, e il rumore dei festeggiamenti nella taverna svanisce man mano

che vi addentrate nel passaggio. L'aria profuma di dolci boccioli e in sottofondo udite una tenue musica festosa, accompagnata dal suono di campanelli tintinnanti. Dietro di voi la locanda è scomparsa del tutto, al suo posto c'è soltanto un muro su cui è dipinto un grande ritratto di Babbo Natale. Mentre lo guardate, vi fa l'occhiolino e sorride allegramente. Davvero adorabile! Alla fine del corridoio c'è una grossa porta di legno di quercia, a cui è appesa una pergamena contornata di campanelli e agrifoglio, che reca il seguente messaggio:

"Benvenuti, miei festosi amici! Mi dispiace di avervi costretto ad abbandonare la vostra festa della vigilia di Natale, ma ho disperatamente bisogno del vostro aiuto! Sono intrappolato all'interno di questo sotterraneo e non riuscirò a liberarmi in tempo per riuscire a consegnare i doni per la mattina di Natale! Per favore, recuperate il sacco magico dei regali che si trova da qualche parte nel sotterraneo e portatelo nel vostro mondo, così verrò liberato e il giorno di Natale sarà salvo! Buona fortuna e mi raccomando non deludetemi!" Caspita! La porta si apre facilmente e l'avventura ha inizio!

Se i personaggi pensano di guardare sul retro della pergamena, scoprono un secondo messaggio frettolosamente scarabocchiato con un carboncino, che dice: *"I bambini cattivi ricevono solo carbone come regalo di Natale..."* Si tratta di un messaggio criptico per far scervellare un po' il gruppo, ma non ha nessun significato particolare.

Siamo pronti a iniziare questa folle e insolita avventura natalizia, in cui gli avventurieri dovranno battere in astuzia il malvagio Hobgoblin e salvare il Natale! Fate attenzione, perché è un'avventura sciocca e piuttosto divertente...

Il sotterraneo

(Dimensioni delle stanze? Non servono! Dimensioni delle porte? Inutili! Dimensioni dei corridoi? Non sono importanti!)



1 La porta a cui è appeso il messaggio si apre rivelando una stanza allegramente decorata con lustrini, decorazioni e un grande albero di Natale che svetta proprio al centro. Lungo una parete c'è un grosso camino, al cui interno arde un fuoco scoppiettante. Di fronte al fuoco, con lo schienale rivolto verso la porta, c'è una grossa poltrona di cuoio rosso con un'altra spalliera e delle gambe decorate. Su di essa è seduto un **Demone** vestito con un abito verde, stivali neri a punta e una cravatta a pallini gialli. Sta fumando una pipa e ha dei baffoni ricurvi e untuosi capelli neri pettinati all'indietro. Ha le orecchie a punta e indossa degli orecchini a forma di albero di Natale. Quando gli avventurieri entrano nella stanza, si alza in piedi e li saluta educatamente, parlando in maniera affettata e con un accento snob:

"Ah, eccovi qui! Dunque signori, è tempo di cominciare, che ne dite? Siamo tutti pronti? Bene! Adesso ascoltatevi, perché non lo ripeterò una seconda volta. Babbo Natale è nei guai, in grossi guai. Per aiutarlo, dovete trovare il suo sacco magico dei regali e portarlo fuori da questo sotterraneo. Tutto chiaro? Molto bene. Oh, se per caso vi capitasse di incontrare Babbo Natale in persona, potrebbe sembrarvi diverso dal solito, ma non preoccupatevi, è solo l'effetto che questo posto ha su di lui. Trovate il suo sacco magico e portatelo fuori di qui, e tutto tornerà a posto come prima! Ora è tempo di muoversi! Devo salutarvi... Oh no, l'albero si sta di nuovo comportando in maniera bizzarra! Sapevo che non avrei dovuto comprarlo da quello strano mago... Arrivederci e, ehm, buona fortuna!"

Il Demone scompare. Improvvisamente, il grande albero di Natale inizia a muoversi, facendo cadere le decorazioni che si infrangono per terra. L'**Albero di Natale Demoniac** attacca furiosamente. Viene sconfitto in tre turni di combattimento, indipendentemente dalle armi in possesso del gruppo, e la magia non funziona in questa stanza. In ogni turno di combattimento, ogni avventuriero deve effettuare un TSL1 sulla

DES. Se fallisce, l'albero afferra l'arma brandita dal personaggio e la teletrasporta via! Le armi perse in questa maniera vanno a finire nella stanza 10. L'arma teletrasportata viene rimpiazzata con una identica, fatta di cioccolato avvolto nella carta argentata. (Il SG dovrebbe consegnare un cioccolatino a tutti i giocatori che perdono la propria arma in questa stanza!) Le armi di cioccolato non possono essere utilizzate in combattimento, ma hanno un sapore delizioso! Inoltre, in ogni turno di combattimento, ogni personaggio deve effettuare un TSL3 sulla FT o viene colpito da una **Decorazione Vorpai**, che esplode causandogli 2D6 punti di danno penetrante, con un effetto simile a quello di un *BQD!* Alla fine del combattimento, ci sono 3 possibilità su 6 che per terra siano rimaste 1D3 di queste decorazioni incantate, che possono essere recuperate e usate dagli avventurieri. Dopo tre turni di combattimento, l'albero cade a terra sconfitto e coloro che frugano tra i suoi rami trovano 3D6 MO a testa.

2 In questa stanza ci sono innumerevoli giocattoli rotti, sistemati all'interno di casse che occupano tutta la sala. Ci sono fortini con i muri distrutti, bambole senza braccia o gambe, soldati con le armi spezzate o senza testa, girelli senza ruote e via dicendo. Penso di aver reso l'idea. Mentre i personaggi si stanno guardando intorno, il coperchio di una grossa cassa di giocattoli si apre improvvisamente e balza fuori un gigantesco **Babbo Natale Meccanico**, alto 2,4 m, che attacca il gruppo brandendo una spada. Sulla schiena ha una chiave a molla che gira lentamente e avanza con un ghigno malefico stampato sul volto. Gli avventurieri possono tentare di rimuovere la chiave a molla effettuando un TSL3 sulla DES. Se il Tiro Salvezza ha successo, il giocattolo si blocca immediatamente, altrimenti il Babbo Natale Meccanico ha diritto a sferrare un colpo contro l'avventuriero che ha tentato la manovra, causandogli 1D6 punti di danno



penetrante. Il giocattolo continua a combattere per una massimo di 10 turni di combattimento, dopodiché esaurisce la carica e si ferma. In ogni turno, i personaggi non riescono a causargli nessun tipo di danno e tutti gli incantesimi scagliati contro il pupazzo sono respinti indietro contro chi li ha lanciati! Al termine dello scontro è possibile perlustrare la stanza. Ogni avventuriero che lo fa trova una **Decorazione Incantata di Babbo Natale**, che può essere utilizzata una volta soltanto per riportare al massimo il punteggio di COS del suo possessore.

3 Ci sono due di questi corridoi, del tutto identici, all'interno del sotterraneo. Ognuno è decorato con dei festoni luccicanti appesi alle pareti, ma per il resto è completamente vuoto. Mentre i personaggi lo attraversano, i **Festoni Malefici** attaccano ogni avventuriero, costringendolo a effettuare un TSL2 sulla DES oppure a subire 1D3 punti di danno da soffocamento, visto che si avvinghiano attorno al collo della vittima tentando di strangolarla. Ogni personaggio deve subire 1D6 attacchi prima di riuscire a lasciare il corridoio. (Le decorazioni non possono essere danneggiate in nessun modo.)

4 In questa stanza ci sono 30 **Soldatini di Legno** alti 1,8 m e dipinti con colori vivaci, allineati in file ordinate. Indovinate che cosa succede non appena il gruppo entra nella stanza? Sbagliato! I soldatini non si muovono. Ognuno di essi ha uno scompartimento segreto, posizionato in un punto differente, che richiede un TSL2 sulla FT per venire scoperto e un TSL2 sulla DES per essere aperto. All'interno di ogni nascondiglio c'è un regalo:

- 1) Un cioccolatino, una fetta di torta o un altro dolcetto.
- 2) Un **Cioccolatino Magico** che cura 1D6 punti di COS.

3) Una **Stella Magica** che permette di avere automaticamente successo in un Tiro Salvezza.

4) Un piccolo giocattolo.

5) 3D6 monete d'oro.

6) 1D6 monete di cioccolato.

(Il SG dovrebbe procurarsi una buona scorta di dolci da distribuire ai giocatori!)



I soldatini sono stati dipinti con una vernice tossica e illegale, che ha contaminato l'aria della stanza. Per ogni minuto che trascorrono qui dentro, gli avventurieri devono ridurre di un punto la Costituzione (ogni singolo Tiro Salvezza richiede 30 secondi). Se vi sentite particolarmente cattivi, non informate i giocatori di ciò che sta succedendo! Limitatevi a tenere il conto della Costituzione persa e comunicate il totale a ogni singolo personaggio una volta che avrà lasciato la stanza. Però sarebbe giusto informare gli avventurieri che si sentono deboli e storditi dopo qualche turno di ricerche.

5 Nella stanza c'è un grande pacco dono poggiato su un tavolo e circondato di agrifoglio. In un camino arde allegramente un bel fuoco. Sulla mensola sopra di esso ci sono un bicchiere di sherry e una fetta di torta, e appesa c'è una calza natalizia. Il regalo è un cubo di 1,2 m di lato, confezionato con una allegra carta da pacchi che raffigura un paesaggio innevato in cui dei pupazzi di neve stanno giocando a palle di



neve contro dei nani. Se il regalo viene scartato, gli avventurieri vengono attaccati dalla **Carta da Regalo Psicopatica**, che assume la forma di un demone. Il personaggio che scarta il regalo deve effettuare un TSL3 sulla FT o viene avvolto dalla carta e soffocato! Gli altri personaggi non possono aiutarlo in alcun modo. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avventuriero "muore" e crolla a terra. (In realtà non muore veramente, ma deve essere escluso dall'avventura e si risveglia nel suo letto, come spiegato nella sezione "Il mattino seguente..." riportata in fondo all'avventura.) Il regalo, posto all'interno di una grande scatola, è una **Trottola Incantata** che può essere utilizzata una sola volta. Se viene fatta girare, si dirige verso il nemico più vicino e quindi esplode, dimezzandone la VM (o la COS) attuale. Se qualcuno fruga all'interno della calza appesa al camino, trova 6D6 MO, una mela, un'arancia e un sacchetto di noci.



6 In questa stanza c'è un **Balrukh**! È davvero enorme, ma veste una tutina davvero ridicola con tanto di stivali abbinati. Ha anche un cravattino decorato con immagini di dolci natalizi. Sorveglia la porta che conduce alla stanza successiva e, rivolgendosi al gruppo, grida:

"Ahhhhhh! Eccovi qui, finalmente! Ora ascoltatevi, mortali. Per passare oltre questa stanza dovete rispondere alla mia domanda! Chi ci dona un Natale pieno d'amor e di felicità?"

La risposta è "la neve". L'indovinello si riferisce infatti alla canzone natalizia "Bianco Natale". Se il SG lo ritiene opportuno, può sostituire la canzone (e quindi l'indovinello) con una più nota ai giocatori. Gli avventurieri devono rispondere in gruppo e hanno quindi diritto a una sola risposta. Se sbagliano,

possono passare oltre la porta sorvegliata dal Balrukh soltanto se cantano tutti insieme l'intera canzone, dato che è il suo motivo natalizio preferito. Pensare di farsi strada con le armi è inutile, perché il Balrukh è troppo potente per essere ucciso, e la magia non ha alcun effetto. Di seguito è riportato il testo per esteso:

*Col bianco tuo candor neve
sai dar la gioia ad ogni cuor.
E' Natale ancora, la grande festa
che sa tutti conquistar.*

*Un canto vien dal ciel lento,
e con la neve dona a noi,
un Natale pieno d'amor,
un Natale di felicità.*

*Quel lieve tuo candor, neve
discende lieto nel mio cuor
nella notte Santa,
il cuore esulta d'amor,
è Natale ancor.*

*E viene giù dal ciel, lento
un dolce canto ammaliator,
che mi dice, spera anche tu
è Natale non soffrire più.*

*Tu neve scendi ancor lenta
per dare gioia ad ogni cuor
è Natale spunta la Pace Santa
l'Amor che sa conquistar.*

*Tu dici nel cader neve
il Cielo devi ringraziar!
Alza gli occhi guarda lassù
è Natale non si soffre più.*

*E' Natale spunta la Pace Santa
l'Amor che sa conquistar.*

*Tu dici nel cader neve
il Cielo devi ringraziar!
Alza gli occhi guarda lassù
è Natale non si soffre più.*



Se gli avventurieri indovinano la risposta oppure cantano la canzone (il SG deve far alzare i giocatori e farli cantare per davvero!) il Balrukh li lascia passare, altrimenti devono tornare indietro! Se tornano nuovamente in questa stanza, il SG deve cambiare l'indovinello con un altro, preferibilmente in stile natalizio.

7 In questa stanza ci sono cinque piccole scatole sopra un tavolo. A fianco c'è un messaggio:

"Amici miei, ecco dei regali per tutti voi! Prendetene uno, Avanti! Buon Natale!"

In ogni pacco c'è un anello d'oro. Le scatole sono numerate da 1 a 5 e contengono rispettivamente:

- 1) Un anello d'oro del valore di 30 MO.
- 2) Il **Magico Anello delle Feste**, che permette al lanciatore di utilizzare un incantesimo

Soffiami a... prima di perdere i propri poteri. Funziona soltanto se il giocatore canta una strofa di una qualsiasi canzone natalizia mentre lo attiva.



- 3) Un anello di cioccolato avvolto nella carta dorata. Consegnate un cioccolatino al giocatore come premio di consolazione!
- 4) Un anello d'oro e gemme del valore di 100 MO.
- 5) Una anello maledetto che fa fallire automaticamente al personaggio i prossimi tre Tiri Salvezza senza che la vittima ne sia al corrente. Vale soltanto 5 MO.

8 Nella stanza c'è un tavolo imbandito a festa! Un enorme tacchino, guarnito con decorazioni a tema natalizio, occupa il posto d'onore al centro. Vassoi ricolmi di carne, leccornie, torte, dolci e via dicendo occupano l'intero tavolo. Ci sono molte brocche piene di vino e un numero di delicati

bicchieri di cristallo in numero pari a quello dei personaggi. Una pergamena poggiata sul tavolo dice *"Buon appetito, amici miei! Godetevi questo pasto prelibato, con gli omaggi di Babbo Natale!"* Un grande ciocco arde nel camino e delle comode sedie sono posizionate di fronte a esso. La stanza è decorata allegramente con decorazioni natalizie e un piccolo albero luminoso è piazzato in uno degli angoli, circondato da pacchi regalo (tutti vuoti, purtroppo!)



Tutto il cibo è commestibile e ha un sapore davvero squisito! Ma è talmente pesante da digerire che gli avventurieri avranno difficoltà a rimanere svegli, comodamente seduti sui confortevoli scranni e riscaldati dal fuoco crepitante. I personaggi che partecipano al banchetto possono riportare al massimo i punteggi di Costituzione e Kremm, ma devono anche effettuare un TSL3 sulla IN per evitare di accasciarsi su una delle grandi e comode sedie di fronte al fuoco! Gli avventurieri che si addormentano non si risvegliano fino al mattino seguente e sono da considerarsi a tutti gli effetti fuori dal gioco. Consultate il paragrafo *"Il mattino seguente..."* in fondo all'avventura per conoscere la loro sorte.

9 La stanza è vuota, eccezion fatta per la strofa di una famosa canzone natalizia scritta su una parete. Sul muro c'è una porta magica, su cui è incisa la frase *"Completa il testo della canzone per aprire la porta!"* Gli avventurieri devono riempire gli spazi vuoti con le giuste parole per attivare la



magia che fa aprire la porta e per poter così continuare nell'esplorazione del sotterraneo.

*"Tu scendi dalle ... o ... del cielo,
e vieni in una ... al ... e al gelo."*

Le parole mancanti sono "stelle", "Re", "grotta" e "freddo".

Come al solito, il SG è libero di inserire un'altra strofa natalizia più nota ai giocatori.

10 Questa stanza segreta contiene tutte le armi che gli avventurieri hanno perso all'interno del sotterraneo. Se sono ancora tutti in possesso della propria arma, nella sala c'è un dolcetto per ogni membro del gruppo.

11 Nella stanza c'è una grossa gabbia di ferro che contiene un uomo piuttosto malridotto, vestito da Babbo Natale. È quasi identico nell'aspetto a Babbo Natale ma c'è qualcosa di strano in lui, alcuni particolari che non quadrano... Ha la barba, gli stivali e una cintura, è persino piuttosto grassoccio, ma cosa c'entrano la pelle verde e il naso a punta? D'altronde il Demone nella stanza 1 ha avvertito i personaggi che Babbo Natale avrebbe avuto un aspetto insolito, per cui deve effettivamente essere Babbo Natale... Il prigioniero triste sembra essere mezzo addormentato, ma riesce a spicciare qualche parola rivolgendosi al gruppo:

"Amici miei, per favore non fate caso al mio aspetto, vedrete che tutto tornerà normale. Non perdetevi tempo a cercare di liberarmi da questa gabbia, ma continuate la vostra ricerca del magico sacco di carbone... er, di regali, e consegnateli a tutti quegli amabili bambini e bambine. Svelti, recuperate il sacco e trovate l'uscita, e tutto andrà bene... Adesso ho bisogno di riposarmi... buona... notte..."

Quindi si addormenta immediatamente.

Ovviamente si tratta del malvagio Hobgoblin camuffato, per la verità nemmeno troppo bene, da Babbo Natale. Se gli avventurieri

cercano di aprire la gabbia, Brontolone Scocciatutti ti teletrasporta altrove, lasciando i personaggi a lambiccarsi il cervello sulla sorte che gli è toccata e probabilmente con qualche sospetto che le cose non sono come sembrano...

(La magia funziona in questa stanza e l'Hobgoblin può essere smascherato utilizzando degli incantesimi appropriati. Se ciò accade, si teletrasporta immediatamente al sicuro.)

12 Questa zona è una strada lastricata di ciottoli e ricoperta da un sottile strato di neve. Tutti i negozi su entrambi i lati sono illuminati a festa da lanterne colorate e le vetrine sono piene di mercanzia a tema natalizio, come descritto più avanti. In mezzo alla strada ci sono dei bambini che giocano con balocchi di legno, pupazzi a molla che escono dalle scatole, slitte ecc.

Un venditore di caldarroste invita a gran voce gli avventurieri ad acquistare le sue leccornie mentre poco lontano, sotto una tenda a strisce bianche e rosse, c'è un banchetto che vende patate calde! Un gruppetto di persone sta cantando delle canzoni natalizie, attorniato da un pubblico imbacuccato in pesanti cappotti, guanti e cappelli intento ad ascoltare le allegre melodie.

L'intera scena è simile a quelle idilliache raffigurate sulle cartoline di Natale. I maghi percepiscono delle vibrazioni magiche maligne, anche se non riescono a individuare il punto preciso da cui provengono. Un arco dalla parte opposta della strada funge da uscita.

L'intera scena è una gigantesca illusione, anche se gli avventurieri possono interagire con essa nella maniera in cui desiderano. Molti dei negozi sono illusioni, ma è possibile entrare in alcune botteghe. Se lo desidera, il SG può idearne altri da aggiungere a quelli descritti di seguito.



Il venditore di caldarroste

Ogni scartoccio costa 1 MO e le caldarroste sono molto gustose! Purtroppo chi le mangia deve effettuare un TSL1 sulla COS o deve detrarre dalla Costituzione la differenza per cui ha fallito il Tiro Salvezza, visto che sono scadute da tempo e possono causare qualche problemino!

Il banchetto delle patate calde

Sono molto migliori delle caldarroste, ma ogni patata costa 10 MO. Quando un personaggio mangia la sua prima patata, deve aggiungere permanentemente 1D3 punti a un attributo scelto a caso.

La vecchia bottega dei giocattoli

Questo negozio vende giocattoli come quelli che andavano di moda un tempo, con prezzi che oscillano da 10 MO per un bracciale di legno fino a 100 MO per un castello completo di soldatini di legno colorati. Tutto ciò che gli avventurieri acquistano nella bottega potrà essere rivenduto a un prezzo quadruplicato una volta lasciato il sotterraneo, ma non ditelo ai giocatori.

Il negozio di dolci

La vetrina di questo negozio mostra un incredibile assortimento di dolci e caramelle di tutti i colori. Il SG può inventare altri dolcetti incantati se lo desidera. (Gli effetti magici si applicano solo al primo dolce che viene mangiato.) Tra gli altri, in vendita ci sono anche i seguenti:

- * **Bastoncini di Zucchero a Strisce:** Costo 10 MO. Aggiungono permanentemente 1D3 punti alla Forza.
- * **Lecca Lecca all'Anice:** Costo 10 MO. Aggiungono permanentemente 1D3 punti all'Intelligenza.
- * **Gocce di Agrumi:** Costo 20 MO al sacchetto. Nessun effetto magico, ma sono davvero buone!
- * **Caramelle Frizzanti al Limone:** Costo 25 MO al sacchetto. Aggiungono permanentemente 1D3 punti alla Forza.

* **Caramelle alla Menta Esplosione Infernale:** Costo 100 MO. Indovinate che cosa succede mentre le mangiate...

* **Sorbetto Batticuore:** Costo 100 MO. Chi lo mangia deve effettuare un TSL2 sulla COS. Se ha successo, aggiunge permanentemente la differenza per cui è riuscito al punteggio di Costituzione. Se fallisce, deve sottrarre permanentemente la differenza per cui ha sbagliato dal punteggio di Costituzione.

I cantori di carole natalizie

I personaggi che si fermano ad ascoltare i canti di Natale devono effettuare un TSL2 sulla IN oppure rimangono ipnotizzati dalle soavi melodie natalizie intonate da questi Demoni camuffati da coristi. Gli avventurieri che falliscono il Tiro Salvezza restano in trance per 1D6 × 10 minuti, impossibilitati a muoversi o a fare alcunché, visto che sono magicamente bloccati nel punto in cui si trovano. Trascorso questo periodo ritornano alla normalità ma, dato che sono rimasti con i piedi nella neve gelata per così tanto a lungo, soffrono un principio di congelamento ai piedi e subiscono 1D3 punti di danno penetrante.

13 Questa stanza è un disastro! Nel camino ci sono i resti di un fuoco spento da lungo tempo. L'albero di Natale in un angolo è caduto per terra e le decorazioni sono tutte in pezzi. Gli addobbi sono stati staccati dalle pareti e i resti in frantumi sono sparsi sul pavimento assieme a carta da regalo fatta a brandelli. In mezzo a tutto questo caos c'è un orribile **Klown Natalizio** alto 2,1 m e vestito con abiti da pagliaccio, con in testa un cappello da Babbo Natale con tanto di campanellino. Indossa stivali neri con la punta di ferro e un cencioso mantello marrone decorato con dei campanelli cuciti sul bordo. Ha un aspetto davvero demoniaco, con il volto allungato e una grossa bocca piena di zanne affilate. I suoi occhi pulsano di luce rossa e sibila



sinistramente verso gli avventurieri non appena questi mettono piede nella camera. Il mostro attacca immediatamente.



In ogni turno di combattimento, ogni personaggio deve effettuare un TSL3 sulla DES per evitare di essere colpito dagli artigli del demone, che sono capaci di penetrare qualsiasi tipo di armatura e causano la perdita di metà della Forza e della Costituzione attuali della vittima! Inoltre ogni avventuriero deve effettuare un TSL2 sulla IN oppure il suono dei campanelli cuciti sul bordo del mantello del demone lo fanno impazzire, riducendo di 1D3 la sua Intelligenza. Tutti gli attributi ritornano al massimo punteggio al termine della partita. Il demone subisce tutto il danno che gli viene inflitto e ha una Costituzione di 500. Quando viene ridotta a zero, il Clown esplode e muore.

L'esplorazione della stanza permette di scoprire un pacco regalo ancora da aprire. All'interno c'è un **Maglione Natalizio Magico** dai colori vivaci e decorato con grandi fiocchi di neve. Nessuno se lo metterebbe mai, se non fosse un regalo di Natale! Mentre è indossato raddoppia la Forza, ma riduce il Carisma a zero...

14 Questa è una stanza segreta e nemmeno l'Hobgoblin ne conosce l'esistenza! Lo Spirito del Natale è

incredibilmente potente e ha creato questa sala nella speranza di aiutare gli avventurieri a scongiurare la minaccia che grava sulle festività.

L'aria è fredda e un vento gelido soffia attraverso la sala. C'è un tavolo apparecchiato per il pranzo di Natale, con cibi e bevande, ma tutti ammuffiti e ricoperti di ragnatele. Un albero di Natale si trova in un angolo, ma i rami sono spogli e stanno cadendo a terra, e tutte le decorazioni e le luci sono rotte e rovinate. Mentre i personaggi guardano questa scena desolante, appare uno strano fantasma. È lo **Spirito del Natale**, vestito con un logoro abito di gala con tanto di orologio da taschino, vecchi stivali e guanti senza dita. È calvo e ha un aspetto triste.

"Amici miei, è bello vedervi così pieni di spirito natalizio e buoni sentimenti! Purtroppo le cose si sono messe male. Il sotterraneo in cui vi trovate è una spietata trappola ordita dal malvagio Hobgoblin Brontolone Scocciatutti, che odia il Natale. La storia che vi ha raccontato è completamente falsa. Babbo Natale è vivo e vegeto e si sta preparando per la sua grande notte, in cui porterà i regali ai bambini di tutto il mondo. L'essere che vi è apparso nelle sembianze di Babbo Natale è in realtà proprio l'Hobgoblin. Non dategli ascolto! Se porterete via dal sotterraneo il sacco con i "regali", il Natale sarà distrutto per sempre. Non è il sacco di Babbo Natale pieno di regali, ma quello del Carbone della Tristezza! Dovete trovare e distruggere l'Hobgoblin, e ricordate che per nessun motivo dovete portare con voi il sacco! Distruggetelo, non importa come! Gettatelo nel fuoco, è il modo migliore per sbarazzarsene!"

Lo Spirito del Natale scompare all'improvviso così com'era apparso e si scatena un forte vento, che scaglia in giro gli oggetti nella stanza, il tavolo e l'albero di Natale. Gli avventurieri devono andarsene in fretta e la loro missione assume un tono più serio!

Come dono, lo Spirito lascia un **Cioccolatino Magico** (il SG deve consegnare un cioccolatino a ogni giocatore. Se questi lo



mangia, attiva gli effetti magici) che, quando viene mangiato, teletrasporta all'istante il personaggio in un'altra stanza del sotterraneo. Il teletrasporto è casuale e un altro giocatore deve tirare i dadi per vedere dove si materializza il personaggio.

Nota per il SG: Se si vuole essere sicuri che gli avventurieri trovino questa stanza, si possono fornire dei piccoli indizi che indicano la posizione della porta segreta. Altrimenti occorre un TSL4 sulla FT per individuarla e un TSL3 sulla DES per aprirla. Una volta che questa sala è stata esplorata, non può essere visitata di nuovo e la porta che conduce a essa scompare.

15 Questa stanza è piena di **Pinguini Natalizi**, alti 90 cm e con in testa un cappello decorato di lustrini. Ce ne sono 60 in totale e attaccano tutti coloro che entrano nella camera. Un singolo personaggio può essere attaccato da un massimo di 2D6 Pinguini e deve effettuare con successo un TSL2 sulla media di FT e DES per evitare di essere beccato da questi esseri mostruosi, subendo un punto di danno penetrante per ogni nemico che lo attacca, visto che i Pinguini riescono sempre a colpire con il becco nei punti non protetti dall'armatura...

I personaggi che attraversano la stanza devono tirare 1D6. Il risultato è il numero di turni di combattimento che occorrono per raggiungere l'uscita e durante i quali devono resistere all'assalto dei Pinguini. È anche possibile contrattaccare, basta infatti un DTC di 10 per uccidere un Pinguino, ma questi semplicemente si rialzerà e riprenderà a lottare nel turno successivo!

Se uno (e uno soltanto) dei personaggi vuole, può prendere uno dei cappelli dei Pinguini,



che si rivela essere un **Cappello Magico Natalizio con i Lustrini**, che funziona tre volte prima di perdere i propri poteri. Se l'indossatore subisce un numero di punti di danno sufficienti a ridurre la sua Costituzione a zero o meno, il Cappello si attiva e riporta la Costituzione del personaggio a metà del suo punteggio massimo, salvandolo così dalla morte.

16 Questa "stanza" compare due volte nel sotterraneo ed è in realtà una fossa senza fondo, al cui interno si può vedere soltanto oscurità. La fossa è larga 12 m e dal soffitto sopra di essa pendono tre lunghi festoni di decorazioni natalizie colorate: uno blu, uno rosso e uno verde. Gli avventurieri devono saltare, aggrapparsi a uno dei festoni e dondolare al di là del baratro. La magia non funziona, ma gli avventurieri in grado di volare senza mezzi magici possono farlo normalmente.

- * Il festone blu è quello sicuro ed è abbastanza robusto da reggere qualunque avventuriero che tenta di passare dall'altra parte della fossa. Per farlo, occorre effettuare un TSL2 sulla media di Forza, Destrezza e Fortuna. In caso di fallimento il personaggio cade nella fossa ed è fuori dal gioco. Leggi la sezione "Il mattino seguente..." al termine dell'avventura per sapere cosa gli accade.
- * Il festone rosso è rovente! Chiunque lo afferra subisce immediatamente 1D6 punti di danno penetrante e deve effettuare un TSL2 sulla media di Fortuna e Destrezza per riuscire a rimanere aggrappato e lanciarsi oltre il baratro. Se il Tiro Salvezza ha successo la manovra va in porto, altrimenti l'avventuriero precipita nella fossa come descritto in precedenza.
- * Il festone verde è un'illusione che svanisce non appena viene toccata. Chi cerca di aggrapparsi a esso precipita senza possibilità di Tiro Salvezza.



17 In questa stanza c'è un enorme **Minotauro**, vestito da Babbo Natale ma dall'aspetto alquanto minaccioso! Ruggisce verso il gruppo e sorveglia tre scrigni del tesoro, decorati con addobbi e agrifoglio.

"Ah ah! Sconfiggetemi in combattimento e potrete scegliere un forziere come premio! Attenzione però, perché sono davvero di cattivo umore..."

Se gli viene chiesto il motivo del suo malumore, il Minotauro risponde agli avventurieri di pensare a come si sentirebbero se fossero costretti a trascorrere la vigilia di Natale indossando uno stupido costume da Babbo Natale e facendo la guardia a un tesoro.

Il Minotauro combatte con la Flamberga delle Festività. In ogni turno di combattimento, ogni avventuriero deve effettuare un TSL3 sulla DES e, in caso di fallimento, la sua arma viene teletrasportata nella stanza 10 (oppure scompare per sempre, se il SG si sente cattivo!) I personaggi devono infliggere 1.000 punti di danno al mostro per riuscire a sconfiggerlo, facendolo svanire nel nulla assieme alla sua arma.

Ogni scrigno del tesoro contiene un dono:

- * Il primo forziere è pieno di caramelle e cioccolato (il SG deve dare ai giocatori una ciotola piena di dolci ai giocatori).
- * Il secondo forziere contiene la **Magica Spada delle Feste di Babbo Natale**. È allegramente decorata e ha un'immagine di Babbo Natale intagliata nel pomo e lungo l'elsa. In combattimento ottiene 8D6 e richiede un punteggio di Forza e Destrezza di soli 9 punti per essere usata. Una volta all'anno permette a chi la brandisce di teletrasportarsi in qualsiasi luogo del mondo che conosce, senza nessuna spesa di Kremm. Tutti i tipi di personaggio possono utilizzare quest'arma.
- * Nel terzo forziere ci sono sei **Cioccolatini al Liquore Incantati**, ognuno dei quali permette di recuperare 1D6 punti di Costituzione quando viene mangiato.

18 In questa sala c'è una festa in pieno svolgimento! Ci sono una trentina di persone di tutte le stirpi, che si stanno divertendo moltissimo! Un'orchestrina di troll sta suonando delle canzoni natalizie e la stanza è addobbata con decorazioni natalizie e un enorme albero di Natale si trova in un angolo, circondato da una montagna di regali.

Se i personaggi vogliono attraversare la stanza, ognuno deve riuscire in un TSL2 sulla FT per non fare troppo rumore. Chi fallisce viene notato e deve prendere parte alla festa e partecipare ad almeno uno dei giochi che si stanno svolgendo! Il SG può organizzare alcuni dei classici giochi che si svolgono durante le feste, se lo ritiene opportuno. In alternativa è possibile sospendere per un po' la partita e dedicarsi tutti insieme a sgranocchiare uno spuntino e qualche bevanda. Se il SG ha previsto una cena di Natale durante la serata, questo è il momento più opportuno per apparecchiare la tavola e prendersi una pausa.

In ogni caso, i personaggi non possono lasciare la stanza senza essere invitati a giocare una partita a Twister (se avete davvero il gioco, tanto meglio! Tiratelo fuori e fatevi una partita, con tanto di premio finale per il vincitore!) Ogni avventuriero deve effettuare un TSL4 sulla FT e un altro TSL4 sulla DES per riuscire a vincere. Il premio consiste in un oggetto magico a scelta del SG, un tesoro del valore di $1D6 \times 6$ MO o qualsiasi altra cosa che il SG ritiene appropriata. Probabilmente il giocatore dovrebbe ricevere anche un piccolo regalo.

19 Questo passaggio è identico a quello descritto nella stanza 3. Si tratta di un corridoio in cui delle decorazioni viventi attaccano i personaggi che lo attraversano. Visto che avviciniamo alla fine del sotterraneo, queste decorazioni sono più cattive delle precedenti e causano 1D6 punti di danno. Per tutti gli altri dettagli si faccia riferimento alla stanza 3.



20 La stanza del Sacco! Questa sala è piccola e arredata con gusto. Un ciocco di legna arde nel camino, un albero di Natale illuminato occupa un angolo della camera e in sottofondo si sente il tenue suono di canzoni natalizie. Non ci sono uscite. Sul pavimento c'è un grosso sacco,



pieno zeppo di regali. Sul sacco, scritte con lettere colorate, si leggono le parole "**Magico Sacco dei Giocattoli di Babbo Natale**". In realtà si tratta del sacco di **Carbone della Tristezza**.

Appena viene toccato, sulla parete appare il corridoio di ingresso in fondo al quale si vede l'interno della taverna, con la festa in pieno svolgimento e ormai prossima al culmine della mezzanotte! È quasi Natale! Non c'è tempo da perdere!

Se il sacco viene portato fuori dal sotterraneo, leggete il Finale Uno; gli avventurieri hanno fallito (ma non tutto è perduto! Ricordatevi la regola numero 8, i giocatori vincono sempre...).

Se gli avventurieri hanno ricevuto l'avvertimento dello Spirito del Natale nella stanza 14, dovrebbero gettare il sacco nel fuoco. I regali si trasformano in carbone mentre vengono avvolti dalle fiamme, e il SG deve leggere il Finale Due. La partita è finita.

21 Questa è una stanza segreta. All'interno c'è una grossa leva in posizione centrale. Un cartello lì a fianco dice "LA LEVA DEL NATALE – NON TOCCARE!" Sopra la leva, in lettere rosse, è scritta la parola "SPENTO", mentre sotto di essa è scritto "ACCESO" in caratteri verdi. Anche se la leva viene spostata, non accade nulla, ma non ditelo ai giocatori! Se vuoi aggiungere qualche effetto particolare, fallo senza problemi! Forse serve solo a spegnere e accendere le luci, oppure la musica, oppure il Natale. Lasciali scervellare un po'...

Finale Uno

(Da leggere ai giocatori se portano fuori dal sotterraneo il sacco magico.)

Mentre lasciate il sotterraneo, il corridoio svanisce alle vostre spalle e la magica porta natalizia si chiude sbattendo. Il silenzio piomba nella taverna e tutti voltano gli occhi verso di voi. Sembrano guardare il sacco con il quale siete improvvisamente apparsi. Il fondo ha ceduto e cumuli di nero carbone stanno cadendo sul pavimento, riempiendo l'aria di insopportabile polvere di carbone. Siete stati ingannati...

Improvvisamente la porta della taverna si apre di colpo e un orribile Hobgoblin dall'aspetto malvagio entra nella sala, accompagnato da un Demone vestito di verde, un Babbo Natale meccanico, una torma di pinguini con dei buffi cappelli luccicanti e un Minotauro vestito con un abito da Babbo Natale decisamente troppo stretto per lui. Dalla strada, una sbuffata di neve e una folata di vento gelido entrano nella taverna quando la porta si apre per consentire l'ingresso della bizzarra compagnia. L'Hobgoblin sembra essere il capo e prende la parola:

"Bene bene bene, che cosa abbiamo qui? Sembra che gli avventurieri abbiano portato un grosso sacco pieno di carbone da distribuire a tutti! Spero che sia quello che desideravate ricevere in dono per Natale..."

Una tremenda sensazione di disperazione invade improvvisamente la taverna e le decorazioni natalizie cominciano a staccarsi dal soffitto, i palloncini scoppiano e la birra perde tutto il suo sapore. L'atmosfera di festa svanisce e la gente inizia a dirigersi verso l'uscita. Il Carbone della Tristezza ha iniziato a far sentire i propri effetti. L'Hobgoblin vi si avvicina con passo spavaldo e continua:

"Ah ah ah! Sciocchi! Odio il Natale e voi stupidotti mi avete dato una mano a sbarazzarmene, almeno per quest'anno! Sapete, non potevo portare qui fuori il Carbone della Tristezza da solo. Per farlo avevo bisogno di avventurieri proprio come voi, che mi avete aiutato volontariamente e credete nel Natale. Ben fatto, ragazzi, mi avete dato una bella mano!"



Avete fatto un lavoro fantastico, miei festaioli creduloni!"

Mentre ve ne state lì impalati e avviliti, una grossa ombra appare sulla porta. Gli strani alleati dell'Hobgoblin scompaiono nelle ombre e tutti si voltano per vedere che cos'altro sta per succedere. Le cose non potrebbero andare peggio, no? Sull'uscio si intravede la sagoma di una persona corpulenta, avvolta da una luce gialla. Ha un vestito rosso, una folta barba bianca, una grossa cintura nera e dei grandi stivali neri anch'essi, e l'aura di magia che avvolge la figura la identifica come... Babbo Natale!

"CHI HA PORTATO QUI IL CARBONE?" chiede con voce imponente.

L'Hobgoblin inizia a saltare freneticamente qua e là sghignazzando e, puntando il dito verso di voi, grida: "Sono stati loro! Sono stati loro! Hanno rovinato il Natale! Hanno rovinato il Natale!"

Babbo Natale vi osserva con gli occhi che brillano di una luce gioiosa. Per qualche secondo tutto rimane in silenzio mentre Babbo Natale entra nella taverna. Si erge in tutta la sua altezza e parla a voce alta e stentorea:

"QUALCUNO PORTI DA BERE A QUESTI RAGAZZI! OH OH OH! HO CERCATO DI METTERE LE MANI SU QUEL MALAUGURATO CARBONE DELLA TRISTEZZA PER ANNI! DATEMELO!"



Babbo Natale tocca il sacco e i pezzi di carbone si trasformano in scintillanti lustrini. Subito la taverna si riempie nuovamente di Spirito Natalizio e tutto torna alla normalità. Babbo

Natale agguanta lo sbalordito Hobgoblin e con un calcio nel sedere lo butta fuori, in mezzo alla strada. La magia di Babbo Natale è infinitamente più potente di quella dell'Hobgoblin e può trasformare con facilità il carbone in festosi lustrini.

"E NON FARTI PIÙ RIVEDERE, PICCOLO ESSERINO MALVAGIO! IL NATALE NON

PUÒ ESSERE DISTRUTTO, ALMENO FINCHÉ SARÒ IO A OCCUPARMENE!"

L'oste fa segno ai menestrelli di riprendere a suonare e la festa continua. Dopo che a tutti è stato servito da bere, qualcuno inizia a contare alla rovescia partendo da 10 e, allo scoccare della mezzanotte, tutti si stringono la mano e intonano canzoni natalizie, continuando fino al mattino seguente.

Buon Natale a tutti!

Finale Due

(Da leggere ai giocatori se distruggono il sacco magico.)

Man mano che i regali rotolano fuori dal sacco e finiscono tra le fiamme, la loro vera natura viene rivelata – sono dei grossi pezzi di carbone. Mentre il fuoco li avvolge, crepitano e si spaccano, e un ululato sinistro si ode in sottofondo. Improvvisamente un'orrenda figura appare dall'interno del fumaio! È davvero Babbo Natale? Ha un aspetto strano e indossa un sudicio vestito rosso e una barba finta, che si sta staccando, e grida verso di voi in preda a una rabbia incontrollabile:

"Che cosa state facendo! Noooooooooo! I miei regali! Il mio carbone! Noooooooooo!"

È il malvagio Hobgoblin Brontolone Scocciatutti, che odia il Natale e la felicità. Se fosse per lui, il giorno di Natale non arriverebbe mai. Vi ha ingannato, attirandovi nel suo Sotterraneo Natalizio con la speranza di convincervi a riportare il Carbone della Tristezza nel vostro mondo. Così facendo avreste messo in atto il suo piano malvagio, facendo scomparire per sempre il Natale.

Mentre il carbone brucia, l'Hobgoblin si dimena rabbiosamente nella stanza dando in escandescenze. Il suo costume cade a pezzi, rivelando la sua disgustosa pelle verde. Il suo piano è fallito e voi avete vinto! Ben fatto!

Brontolone Scocciatutti grida rabbiosamente verso di voi: "Molto bene, molto bene, allora godetevi il vostro Natale!", quasi sputando le parole fuori dalla bocca. "Ma tornerò il prossimo anno e allora non ve la caverete così facilmente!"



Con un lamento rabbioso l'Hobgoblin svanisce infilandosi di nuovo su per il camino, scomparendo per sempre. Lasciate la stanza e vi dirigete nuovamente alla taverna. Forse riuscirete a fare in tempo a tornare per mezzanotte. Nel mentre, udite una voce dietro di voi:

"Oh! Ragazzi! Non avete dimenticato qualcosa?"
Vi voltate e vedete qualcuno con una bracciata di regali. È Babbo Natale! La stanza è scomparsa e Babbo Natale sta sopra un tetto innevato, con la slitta d'argento pronta a prendere il volo nel cielo notturno e le renne ansiose di muoversi.

"Ben fatto, miei festosi amici! Quel malvagio Hobgoblin non ci darà più fastidio, almeno non per quest'anno! Ecco a voi, e Buon Natale!"

Babbo Natale consegna a ognuno di voi un regalo, quindi vi saluta con la mano mentre solca il cielo stellato, volando con la sua slitta carica di doni. Mentre si sta allontanando, vi sembra di vedere Brontolone Scocciatutti penzolare appeso sotto la slitta... Ma no, di sicuro vi siete sbagliati!

Buon Natale a tutti!

(Nota per il SG: Ogni dono è un oggetto magico a tua discrezione, oppure puoi optare per consegnare realmente a ogni giocatore un piccolo dono.)

Il mattino seguente...

Ti svegli assonnato nel tuo caldo letto e subito realizzi che è la mattina di Natale. Ti stropicci gli occhi per allontanare il sonno e sbadigli, mentre iniziano a tornarti in mente gli eventi della notte appena trascorsa. Una festa, sì, certo, c'era una festa alla taverna, la Taverna dell'Hobgoblin? No, quella delle Tre Scimmie. Stavi bevendo la birra Hobgoblin! Ora ricordi, Ooooo, era davvero forte! Ma buona. Un attimo, ti torna alla mente qualcos'altro. Un corridoio, un demone vestito di verde, pinguini, un hobgoblin, uno strano sotterraneo natalizio! No, di sicuro devi aver sognato tutto. Forse la prossima volta ci andrai un po' più piano con la birra Hobgoblin!

Ti alzi per aprire le tende e noti sul comodino un piccolo oggetto. È un sacchettino di monete di cioccolato, con un bigliettino che dice "Buon Natale dal tuo amico Babbo Natale! P.S. Non ti

preoccupare, quell'Hobgoblin non l'ha fatta franca!" Sul comodino ci sono anche una fetta di torta e un bicchierino di sherry.

Ehm....

Fuori sta nevicando ed è la mattina di Natale. Dall'altra parte della strada riesci a vedere che alla Taverna delle Tre Scimmie la festa è ancora in pieno svolgimento. Le porte della locanda sono aperte. Forse dopo colazione potresti farci un salto per fare un paio di brindisi...

Buon Natale!

Così termina anche questo Sotterraneo Natalizio. Spero che tu e i tuoi giocatori vi siate divertiti a giocarlo! E se dovessi avere dimenticato qualcosa, beh, inventala tu come preferisci!

***Ti auguro un Buon Natale e
un Felice Anno Nuovo!***

Elenco delle abbreviazioni usate

BML	Bastone Magico di Lusso
BQD	Beccati Questo, Demonio!
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. In particolare, si segnala che l'immagine di pagina 5 è distribuita liberamente su Internet all'indirizzo <http://www.christmaswallpapers.info/wallpaper/Evil-Santa/> con il titolo Evil Santa. 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.

T&T e Tunnels & Trolls sono marchi registrati della *Flying Buffalo 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 T&T 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