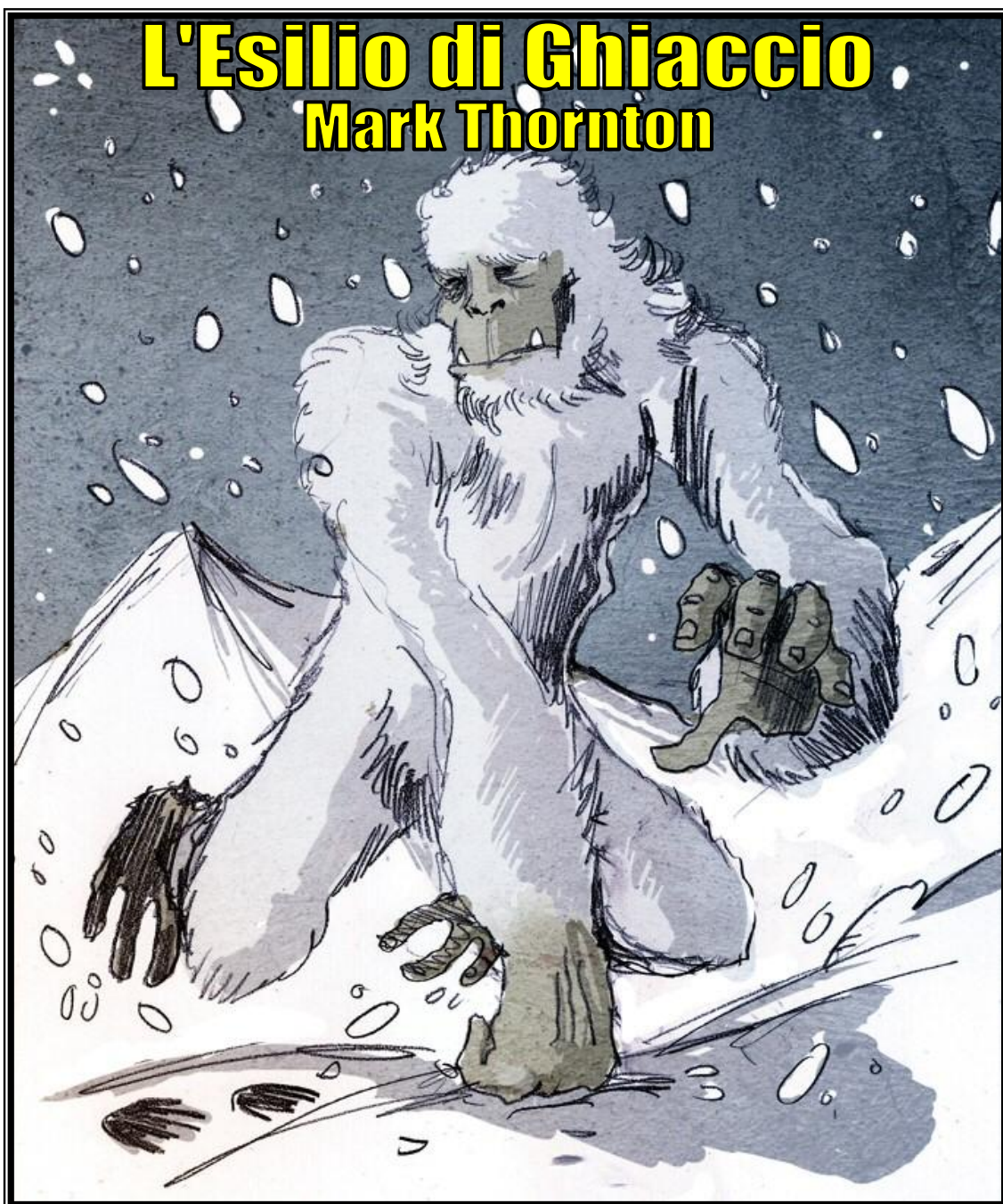


# TUNNEL E TROLL

AVVENTURA DI GRUPPO

## L'Esilio di Ghiaccio

Mark Thornton



CHIMERA E

## L'ESILIO DI GHIACCIO

**L'Esilio di Ghiaccio** è un'avventura di gruppo per il gioco di ruolo **Tunnels & Trolls™**.

Per gentile concessione della *Flying Buffalo, Inc.* puoi scaricare dal nostro sito **gratuitamente e in italiano** la versione ridotta del regolamento ufficiale, sufficiente per giocare le avventure in solitario e mostrare ai tuoi amici come condurre avventure di gruppo.

La versione completa può essere acquistata nei negozi o su [www.flyingbuffalo.com](http://www.flyingbuffalo.com).

### L'Autore

Mark Thornton

### Illustrazione di copertina

Yeti by Philippe Semeria

(licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license)

### Illustrazioni nel testo

Nicole Cardiff • p. 3

Some artwork copyright William McAusland, used with permission • p. 4

Clipart courtesy FCIT • p. 6

Matt Morrow • p. 7

Jason Rainville • p. 9

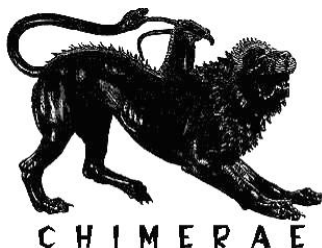
Billiam Babble, Inked Adventures • p. 11

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

### 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

Copyright © 2014 CHIMERAЕ HOBBY GROUP



Tutti i diritti riservati

• [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it) • [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it) •

#CHA34 – 1ª Edizione – Febbraio 2014

### Introduzione

Questa avventura può essere giocata sia con la 5ª che con la 7ª edizione del regolamento (il che è probabilmente vero per tutte le avventure di T&T). È progettata per due o più **Giganti del Fuoco**, ma puoi aggiungere altri personaggi se lo desideri. In quest'ultimo caso, potrebbe essere necessario aumentare la VM degli avversari. Ti suggerisco di creare i Giganti del Fuoco applicando questi modificatori (ma puoi usarne degli altri, se preferisci!):

- FO e COS  $\times 10$
- KR, FT e DES  $\times 2$
- IN  $\times 1$
- CA  $\times 5$
- VE  $\times 0,5$

(N.B.: la Velocità indica il tempo di reazione piuttosto che la rapidità di movimento. Se hai bisogno di determinare quest'ultima, fai una media tra Forza e Velocità). Altezza? Direi intorno ai 5 metri.

I Giganti sono armati con delle **Spade Fiammeggianti (10D6)** e indossano delle **giubbe ignifughe di asbesto** che assorbono 4 colpi (solo per gli attacchi diretti contro il torace). Indossano anche tuniche e mantelli.



Tutti i Giganti del Fuoco apprendono (istintivamente) due incantesimi quando i loro punteggi di Intelligenza e Destrezza raggiungono 10. Si tratta di *Tocco Bruciante*

(causa 1D6 punti di danno per ogni 20 punti di Forza del Gigante, costa 1 KR e non richiede nessun Tiro Salvezza per essere lanciato) e di una versione modificata di *Evocare Fiamma* (causa al bersaglio 1D6 punti di danno per livello dell'incantesimo, costa 6 KR per livello e non richiede nessun Tiro Salvezza per essere lanciato).

Ci sono altri incantesimi peculiari dei Giganti del Fuoco, come *Sauna*, *Oxy Proxy*, *Getto di Lava*, *Nucleo del Sole*, *Grandi Palle di Fuoco*, *Bollire il Sangue* e *Combustione Spontanea*, ma i due protagonisti dell'avventura sono ancora troppo giovani per essere in grado di lancialli. Una volta che avranno raggiunto i necessari valori di Intelligenza e Destrezza, le formule magiche si imprimeranno automaticamente nelle loro menti, proprio come succede ai Maghi Specialisti. Puoi decidere con esattezza quali sono gli effetti e il costo degli incantesimi, oppure inventarne di nuovi. L'idea che ogni Stirpe abbia un proprio "libro degli incantesimi" specifico mi ha sempre attirato.

### Ambientazione

In questa manifestazione del Trollmondo, i giganti sono normalmente come dei grossi ogre – si tratta, cioè, di giganti delle colline – ma i veri Giganti (quelli con la "G" maiuscola) sono estremamente rari. Una volta raggiunta l'età adulta, sono molto più grossi e potenti. In termini umani, la loro adolescenza ha una durata parecchio lunga. Trattandosi di creature di origine magica, non sono limitate dalle leggi della fisica che noi tutti conosciamo, per cui la loro altezza non deve essere necessariamente proporzionata al peso.

Ci sono diversi gruppi etnici che appartengono alla Stirpe dei Giganti. Quelli classificati dalla Corporazione dei Maghi del Trollmondo includono i Giganti del Fuoco, del Ghiaccio, delle Nuvole, della Tempesta, dell'Oceano e della Sabbia. Comunque le conoscenze a proposito di queste creature sono tutt'altro che approfondite. Si tratta di esseri che vivono tra i loro simili e tengono alla larga le forme di vita inferiori dai propri domini, stagliandosi



## L'ESILIO DI GHIACCIO

ben al di sopra di tutte le altre innumerevoli Stirpi del multiforme Trollmondo.

Le altre Stirpi hanno ottenuto alcune conoscenze esoteriche riguardo ai Giganti. I Draghi raccontano storie che racchiudono qualche verità, infarcita di fantasiose invenzioni, e alcuni degli antichi maghi che hanno lasciato il mondo dei mortali hanno tramandato la propria saggezza in tomi voluminosi, tra le cui pagine polverose e coperte da parole scritte in una calligrafia quasi incomprensibile, è possibile trovare accenni alla grande impresa che i Giganti stanno portando avanti da tempo immemorabile, un'opera che sembra prefigurare un cambiamento nell'egemonia sul Trollmondo, in cui gli Uomini hanno un ruolo predominante.

Dicerie e storie fantasiose, interpretate come verità assolute da alcuni (spesso sedicenti) esperti in materia, hanno portato alla conclusione che questi Giganti siano i custodi di razze destinate in futuro a surclassare l'umanità in modo ancora imperscrutabile, proprio come se fossero dei vigilanti che devono mantenere un ambiente sicuro per far sì che i loro protetti abbiano la possibilità di imparare e prosperare al suo interno.

Di questi Giganti, l'unica genia che è ha tramandato nelle proprie memorie ancestrali alcuni fatti reali è quella delle Nuvole. Un singolo esempio non può certo dimostrare un'intera tesi, ma i resoconti di creature angeliche chiamate "Feigh" dimostrano almeno che le vecchie tradizioni non sono state completamente dimenticate.

In realtà, sono soltanto i Giganti del Ghiaccio e i Giganti delle Nuvole a essere rimasti fedeli e rispettosi delle antiche tradizioni, mentre i loro cugini hanno iniziato a dimenticare e vivono nel sognante ricordo dei secoli passati. Le responsabilità assegnate originariamente ai Giganti del Fuoco, della Tempesta, dell'Oceano e della Sabbia sono state dimenticate e sono ormai perdute tra i meandri della storia, forse irrimediabilmente. Di recente, persino i sommi Giganti delle Nuvole, aristocratici signori divenuti languidi e apatici, hanno trascurato i loro doveri e

permesso a poteri indegni di rimpiazzarli nei loro compiti. (Vedi anche il mio blog "Gems and Giants" – in lingua inglese <http://gemsandgiants.blogspot.co.nz/>).



È in questo contesto che i nostri Giganti del Fuoco si addentrano nel territorio del Popolo della Neve, apparentemente fuori dal tempo e i protetti dei loro cugini Giganti del Ghiaccio. Tocca al Signore del Gioco decidere quanto rivelare di questa storia ai giocatori. Se i giocatori scelgono di utilizzare i Giganti del Fuoco come personaggi, saranno naturalmente al corrente di gran parte della storia, anche se conosceranno molto poco riguardo al Popolo delle Nevi. Se i personaggi non sono dei Giganti, le cose sono molto diverse e dovranno apprendere molte più cose di quanto si aspettano.

Ricorda che i Giganti del Fuoco che i giocatori dovrebbero usare come personaggi sono giovani, per cui non sono pronti per dominare il Trollmondo.

Il **Popolo delle Nevi** è un'ingenua stirpe affidata ai Giganti eoni fa, un popolo completamente ingenuo e puro. Sono dei bravi selvaggi, con un'incrollabile volontà di lottare per migliorarsi sempre e tuttavia disposti ad ascoltare gli altri e a cooperare con i propri simili, senza limitarsi a obiettivi individuali. Non sono "hippies" o "socialisti" –

niente di tutto questo. Ogni individuo è pronto a sfidare gli altri, quando ritiene che si comportino “indegnamente” (anche se non hanno la metodica spietatezza logica dei Vulcaniani di Star Trek). La loro evoluzione è incredibilmente lenta, in quanto stanno cessando di essere creature esclusivamente materiali per oltrepassare il confine tra materia ed energia e quello tra materia e pensiero.

Questo popolo non ha conoscenza del mondo esterno, dato che è vissuto completamente protetto e isolato. Se fosse solo una questione di fisica, senza dubbio reagirebbero proprio come accadeva ai nativi delle Isole del Pacifico che si trovarono di fronte ai grandi velieri dei navigatori europei senza vederli, dato che il loro cervello semplicemente ignorava quelle informazioni ottiche. Ma gli esseri permeati di kremm raramente sono invisibili e impercettibili.

Molto tempo fa i Giganti del Ghiaccio hanno fatto in modo che ci fosse una fonte di cibo per il Popolo della Neve – delle creature che avrebbero potuto cacciare per nutrire sia lo spirito che il corpo. Sono gli **pteredon**, che vengono attirati in numero sufficiente dal muschio che cresce sul tetto dell'enorme castello di ghiaccio al cui interno dimorano gli esseri simili agli yeti. Soltanto gli pteredon sono in grado di attraversare le nebbie che circondano i confini del mondo del Popolo della Neve e il loro villaggio idilliaco con la sua popolazione sempre stabile e costante. Queste nebbie impediscono al Popolo della Neve di avventurarsi all'esterno e a tutti gli altri di entrare nei loro territori. Persino i Giganti del Ghiaccio compiono pochissime incursioni in quei luoghi, tanto che i loro protetti li considerano degli esseri mitici relegati nelle leggende. I Giganti intervengono solo quanto è assolutamente necessario, e l'unico a decidere è il **Guardiano** designato.

Si potrebbe scrivere molto di più, ma finirei col ripetermi. Puoi decidere di aggiungere qualcos'altro oppure di semplificare le cose come desideri, visto che ogni manifestazione del Trollmondo ha un'esistenza indipendente.

### Scena 1 – Il Banchetto della Fiamma Perenne

Due giovani Giganti del Fuoco, dei Tipi Vagabondi di nome e di fatto, sono stati scelti come **sentinelle** per il raduno che si terrà questa sera in occasione del Banchetto della Fiamma Perenne – si tratta di un grande onore. Il **Capo** siede al tavolo principale con la sua **Strega delle Fiamme**, una maga di alto livello, e importanti ospiti di altri clan. L'atmosfera è allegra ma senza eccessi, vista la solennità dei rituali e delle cerimonie che si terranno durante la serata.

Lo scorrere degli eventi viene sconvolto dell'improvviso e inaspettato arrivo di un **uomo**, certamente un mago, comparso letteralmente dal nulla. L'inatteso ospite alza le mani per indicare che ha intenzioni pacifiche, ma il Capo ordina ai guerrieri di scortare la Strega delle Fiamme nel punto in cui si trovano le sentinelle, ormai cadute in disgrazia ai suoi occhi, eppure ancora ignare di aver fallito nella loro missione e dell'intrusione del mago. Mentre il mago espone il suo caso e si prodiga per mantenere la pace, la Strega delle Fiamme, senza dire una parola e senza mostrare alcuna clemenza, **mette al bando** le giovani sentinelle con una singola parola di potere fiammeggiante.

Puoi ricreare la scena e permettere ai molti personaggi presenti di parteciparvi attivamente. Nel mio caso, il visitatore inopportuno era il personaggio mago di livello più alto, House l'Elfo, e ciò mi ha consentito di porre le premesse per un'altra avventura!

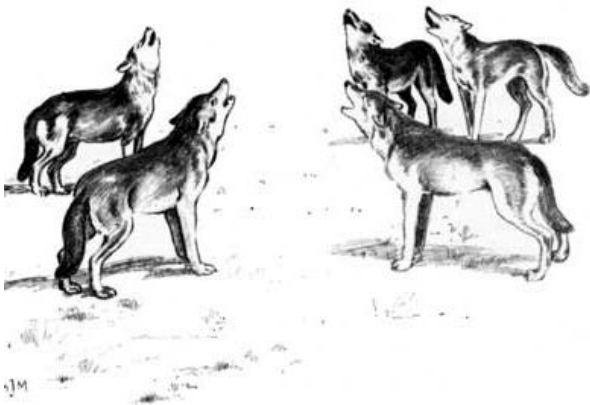
### Scena 2 – L'Esilio di Ghiaccio

I due Giganti del Fuoco si ritrovano nel bel mezzo di una **distesa gelata**, spazzata da un vento freddissimo che soffia incessantemente. La neve inizia immediatamente ad ammucciarsi intorno a loro, anche se il loro calore corporeo, simile a quello di una fiamma, la scioglie man mano che si posa. Inizialmente non riescono a vedere niente ma, grazie ai timidi sprazzi di un pallido sole che si affaccia tra le nubi tempestose sopra di loro, scorgono un bagliore in lontananza, a

## L'ESILIO DI GHIACCIO

malapena percettibile nella fioca luce. Non hanno nessun altro punto verso cui andare. Devono per forza dirigersi verso l'unico punto di riferimento che spicca tra il vento, il ghiaccio e il cupo cielo ammantato di nuvole.

Mentre avanzano faticosamente, con il cuore pesante e i piedi intorpiditi, i due sentono un ululato distante portato dal vento. Il suono continua a crescere di intensità mentre i Giganti continuano a muoversi sempre più penosamente, finché lo identificano come il richiamo di caccia degli **warg**.



Il bagliore inizia ad apparire come un enorme blocco di ghiaccio – immenso anche per gli standard dei Giganti – alto circa 30 volte i Giganti del Fuoco. I due non riescono a identificare nessun segno particolare sulla liscia superficie del **monolite di ghiaccio**, che rimane tuttavia l'unico punto di riferimento visibile. Il branco di warg continua ad avvicinarsi. La fatica si fa sentire e i Giganti, sempre più spossati, cominciano a rendersi conto di essersi già indeboliti – la loro **Forza è dimezzata rispetto al normale**.

Occorrono ancora dieci minuti di penoso cammino per girare attorno al massiccio blocco di ghiaccio, e altri dieci terrificanti minuti, durante i quali gli warg continuano ad avvicinarsi, per raggiungere il lato opposto, dove un **enorme masso** appare in lontananza. Mentre si avvicinano al macigno, i Giganti vedono una porta aprirsi sulla sua superficie. Se riescono a raggiungerla abbastanza velocemente, possono riuscire a evitare di avere a che fare con gli warg mentre sono troppo deboli – per arrivare in tempo utile al macigno, occorre effettuare un

Tiro Salvezza sulla Forza a un livello appropriato. Se sono costretti a combattere, devi fare in modo che la battaglia sia sanguinosa, anche se non deve automaticamente concludersi con la sconfitta dei personaggi. Un gruppo di sei warg con VM di 50 l'uno dovrebbe rappresentare un avversario adeguato.

### Scena 3 – All'interno di *Harnak 'klutri*

Per aprire la porta, basta **leggere ad alta voce** la parola in Gigantesco scritta sulla sua superficie - *Harnak 'klutri* (che in Lingua Comune può essere tradotto come “fortezza di ghiaccio” o “fortezza dell'uomo di ghiaccio”). Dato che l'iscrizione è in un dialetto insolito, occorre un TSL2 sulla Intelligenza per comprenderla. La porta può essere sbarrata dall'interno. Una volta dentro, al sicuro dagli warg, i Giganti del Fuoco scoprono di aver perso altri 1D6 punti di Forza a testa. Possono usare l'incantesimo *Evocare Fiamma* per recuperare 1D6 punti di Forza, ma senza superare la metà del punteggio iniziale. Inoltre, ogni volta che compiono uno sforzo, perdono ulteriori 1D6 punti di Forza. Dovrebbero controbilanciare queste riduzioni con un utilizzo oculato di *Evocare Fiamma*. Continua a ricordargli con insistenza che si sentono congelati e infelici, essendo stati esiliati in questo luogo di freddo mortale.

Dietro la porta si snoda un passaggio largo 3 metri e largo 6 metri, che attraversa il blocco di ghiaccio salendo gradualmente. Dopo due minuti, i personaggi sentono dei passi pesanti e si trovano faccia a faccia con un **cryoril**, una creatura pelosa simile a uno yeti. La creatura vive qui ed è sempre affamata, nonostante venga nutrita regolarmente – è totalmente asociale e non ha bisogno di compagnia, e difenderà il suo territorio fino alla morte. Ha un'intelligenza molto bassa e un temperamento bellicoso – emette un grido belluino che fa gelare il sangue e quindi attacca immediatamente senza pensarci un attimo. Dovrebbe avere una VM di circa 200 se permetti a entrambi i Giganti di partecipare allo scontro, o più bassa se decidi che c'è spazio sufficiente a consentire soltanto a uno di loro di ingaggiare il duello. Il combattimento dovrebbe essere equilibrato e

## L'ESILIO DI GHIACCIO

comunque ricorda che i Giganti impegnati nella lotta perdono 1D6 punti di Forza in ogni turno di combattimento. Anche se il miglior modo di procedere è quello di evitare i combattimenti, in questa occasione i personaggi non hanno altra scelta.



Dopo essersi sbarazzati del *cryoril*, i personaggi proseguono per altri 10 minuti lungo il tortuoso passaggio, che continua a salire. Il pavimento è scivoloso e salire è faticoso, tanto da far diminuire ulteriormente la Forza dei personaggi. A un certo punto, si imbattono in grossi teli di **stoffa appesi alle pareti**. In totale ce ne sono 10, e tutti hanno degli anelli di metallo agli angoli e due nel centro, con una corda fatta di un materiale sconosciuto che li attraversa tutti formando una specie di otto.

Quando vedono la stoffa appesa alle pareti, i personaggi sentono provenire dal passaggio di fronte a loro un **forte rumore** che aumenta rapidamente di intensità. Dopo pochi passi raggiungono la fine del tunnel, che termina con un **burrone**. Normalmente un Gigante del Fuoco potrebbe attraversarlo con un salto effettuando un TSL15 sulla Forza, ma è opportuno aggiustare il livello di difficoltà per fare in modo che entrambi i personaggi trovino troppo rischioso tentare il balzo.

Un **buco nel soffitto** alla fine del tunnel di ghiaccio, proprio prima dell'inizio del burrone, lascia entrare nel passaggio un **vento straordinariamente forte**, che imperversa

sopra e all'interno dello strapiombo. Sul lato opposto del precipizio si intravede l'inizio di un altro tunnel, mentre al centro della voragine c'è una **piccola colonna di roccia**, che si solleva dalle gelide nebbie sul fondo, in cima alla quale è poggiato uno **scrigno di metallo**. La sommità della guglia è grande abbastanza da ospitare entrambi i Giganti del Fuoco ma, se cercano di arrivarci con un salto, devono effettuare un Tiro Salvezza di L3 o L4 sulla Destrezza per evitare di sbagliare la lunghezza del salto e cadere dalla parte opposta del picco.

I teli di stoffa possono essere usati come **alianti** – è necessario un TSL3 sulla Fortuna per prendere la giusta corrente d'aria e un TSL1 sull'Intelligenza per riuscire a capire come cambiare direzione. Le corde sono **resistenti al fuoco (e al gelo)**, mentre il tessuto non lo è. Se i personaggi hanno assoluta necessità di usare gli alianti per attraversare il burrone, ma non riescono a capire il loro utilizzo, forse potresti aiutarli piazzando un **pittogramma** che spiega come usarli proprio sulla parete dietro a uno dei teli... I Giganti del Ghiaccio utilizzano gli alianti per raggiungere il Popolo delle Nevi, che vive oltre il precipizio. Una **magia di 20° livello** impedisce l'utilizzo di incantesimi come *Fammi Volare*, *Batter d'Occhio*, *Soffiami a...*, *Soffialo a...* e simili.

Lo scrigno di ferro contiene altri 30 metri della robusta corda usata per gli alianti ma, 30 secondi dopo che il coperchio è stato sollevato, un **fantasma di ghiaccio** inizia a formarsi e, trascorsi altri 30 secondi, diventa abbastanza solido da infliggere 2D6 punti di danno penetrante per turno di combattimento. Lo spettro non attacca i Giganti del Ghiaccio, ma è un efficace guardiano contro tutte le altre creature. Può essere ferito solo dal fuoco o dagli incantesimi, ma non dalle armi (nemmeno da quelle magiche), e ha COS 150. Se subisce dei danni da attacchi in grado di ferirlo (fuoco o incantesimi), fluttua fuori dalla portata dei nemici, riducendo così anche il danno inflitto a 1D6 punti di danno penetrante. In questa situazione, potresti decidere di far effettuare dei Tiri Salvezza su diversi Attributi, a seconda delle azioni intraprese dai personaggi.

### Scena 4 – Il Popolo della Neve

Il passaggio oltre il burrone prosegue serpeggiando leggermente in salita. Il freddo è talmente intenso da causare grandi sofferenze e sollevare il **dubbio se valga la pena continuare** o meno.

Non esiste un Attributo paragonabile alla “forza di volontà”, per cui baserei eventuali Tiri Salvezza sulla media tra il Carisma e il punteggio attuale di Costituzione – in questo modo è possibile gestire situazioni interessanti, come quella in cui uno dei personaggi decide di tornare indietro e deve essere convinto a continuare...

Dopo 20 minuti di duro cammino, i personaggi emergono in una **vasta caverna** circondata da **dense nebbie turbinanti**. È talmente vasta da dover essere misurata in acri e al suo interno dimora il Popolo della Neve, che i Giganti del Ghiaccio hanno il compito di proteggere e guidare lungo il lento cammino dell'evoluzione.

Il Popolo della Neve è immerso nelle normali attività di tutti i giorni. Ci sono circa 120 individui. Alcuni aspetti che potresti includere negli eventi da far giocare ai personaggi sono i seguenti:

- Esplorazione.
- Primo incontro – barriere linguistiche.
- Dare la caccia agli pteredon (VM 100 o più, è necessario un Tiro Salvezza sulla Destrezza per riuscire a colpirli o evitare di essere colpiti).
- Fare amicizia con il capo (Tiro Salvezza sul Carisma).
- Portare al pascolo e mungere gli yak.
- Divergenze con il Vice-capo.
- Scambio culturale (es. cucina, materiali utilizzati, descrizione del mondo esterno, pittura, canzoni).
- Il Vice-capo sfida il Capo – i Giganti del Fuoco vengono scelti dal Capo come suoi rappresentanti nella gara di caccia agli pteredon.
- Insegnare ai bambini.

Quando ho fatto giocare questa avventura a Ken St. Andre e a mio figlio Charlie, all'inizio non ci sono stati combattimenti e gran parte degli incontri sono stati incentrati sulle

difficoltà di comunicazione e sugli scambi interculturali. Nuove canzoni sono state inventate e condivise. Poi i Giganti del Fuoco sono stati invitati a partecipare alla caccia agli pteredon e l'hanno trovata una sfida difficile. Il Popolo della Neve è in grado di compiere balzi prodigiosi, mentre i Giganti non possono farlo. Successivamente, il Vice-capo si è infuriato per aver visto la sua posizione gerarchica minacciata da persone non appartenenti alla società del Popolo delle Nevi e alla fine ha deciso di sfidare il Capo per il potere. (tutti avevamo visto di recente il film su John Carter, da cui ho tratto l'ispirazione). Tutto ciò è stato causato dal fatto che i Giganti nel Fuoco, nonostante non fossero riusciti a cacciare con successo gli pteredon, continuavano a godere dei favori del Capo in virtù delle loro idee e per la loro provenienza esotica.

Se hai bisogno di Attributi per il Popolo della Neve, puoi utilizzare i modificatori seguenti:

- FO e COS  $\times 8$
- KR, FT, IN e VE  $\times 1$
- CA e DES  $\times 2$

Me li sono immaginati come alti e robusti, più simili agli yeti che agli uomini, ma con fattezze elfiche. Penso che la cosa migliore sia che te li immagini come preferisci, quindi descrivili ai giocatori con dovizia di particolari, in modo che il gioco ne sia positivamente influenzato – ovviamente ciò richiede un po' di tempo da parte tua, proprio come se stessi prefigurandoteli nella tua mente!

Il regno del Popolo della Neve è **circondato da nebbie** che essi non sono in grado di attraversare. Le nebbie non causano alcun danno ai Giganti, ma sono incantate in maniera tale da incutere terrore sui membri del Popolo della Neve che tentano di oltrepassarle. All'**estrema sommità del soffitto della caverna** si apre un tunnel verso il mondo esterno, da cui gli pteredon possono penetrare nella gigantesca grotta, attirati dal muschio rigoglioso che cresce all'interno e che rappresenta la loro principale fonte di cibo (se vuoi, puoi decidere che nella caverna vivano anche altre piccole creature – inserite forzatamente dai Giganti del Ghiaccio nel



## L'ESILIO DI GHIACCIO

microcosmo della caverna per creare un ambiente più ricco di risorse per i loro protetti).

Da qualche parte (nel punto che preferisci) i Giganti del Fuoco troveranno un **passaggio** attraverso le nebbie e il ghiaccio. Si tratta di un tunnel che continua a salire verso l'alto. Non mi è stato difficile far sì che i miei giocatori decidessero di continuare a esplorare oltre le nebbie, ma se i tuoi hanno bisogno di un qualche incoraggiamento, potresti dargli una dritta raccontando loro di una **leggenda** del Popolo della Neve che parla del Guardiano. Dovrebbe essere sufficiente per spingerli ad agire.

### Scena 5 – Il testamento del Guardiano

Il Guardiano sta per morire e deve trasmettere il suo compito a qualcun altro – ha servito fedelmente per tutta la vita, ma non può lasciare questo piano di esistenza mortale perché non è stato mandato nessuno a rimpiazzarlo. Non ha avuto bisogno di interferire con l'esistenza dei membri del Popolo della Neve per diverse generazioni, ma è sempre stato al corrente della loro vita, dei loro progressi e degli incontri che hanno fatto. Per questo è perfettamente a conoscenza del contatto tra i suoi protetti e i Giganti del Fuoco. Il Guardiano sta dormendo profondamente, avvolto da uno spesso strato di ghiaccio.



Non è facile per nessuno, a meno che non sia un Gigante del Ghiaccio, raggiungere il Guardiano. Il passaggio termina bruscamente dopo una quindicina di metri, ai piedi di un'immensa scalinata con gradini bianchi e neri che si alternano. Ognuno è alto 3 metri, a misura di Gigante e tuttavia non troppo scomodo per uomini o altre creature simili, se sono abbastanza determinate ad arrivare in cima. Le scale, nel loro complesso, ricordano i tasti di uno smisurato pianoforte. Sono scavate nel ghiaccio, con una tecnica particolare che permette di evidenziare al massimo le differenze di colore.

Tutti gli scalini neri, che come quelli bianchi sono larghi 3 metri, sono dotati di un meccanismo che si attiva quando vengono gravati di un peso superiore a quello di un Leprecauno. In questo caso, si muovono verso il soffitto come dei pistoni, spiacciando qualunque forma di vita che sia così incauta da calpestarli. Un TSL2 sulla Velocità dovrebbe essere sufficiente per riuscire a spostarsi dal gradino che sale verso l'alto – i personaggi possono inventarsi qualche manovra acrobatica per riuscire a evitare di essere schiacciati in caso di fallimento del Tiro Salvezza, ma subiranno comunque dei danni dalla caduta dal gradino, che nel peggiore dei casi può avvenire anche da un'altezza di 30 metri.

In totale ci sono 20 scalini neri, e alla sommità della scalinata si apre una stanza rotonda completamente vuota. Ci sono tre porte, nessuna delle quali è chiusa a chiave. Dietro a ogni porta si apre un passaggio, ognuno dei quali conduce a una stanza differente:

**Sinistra** – Il tortuoso passaggio è eccezionalmente freddo e causa la perdita di 1D6 punti di Forza per turno di combattimento. Conduce a un fiume di “lava” blu. Questa sostanza causa gravi danni – diciamo 10D6 – a tutte le creature che ne assaggiano più di un sorso, a meno che non siano creature del ghiaccio. Fornisce il nutrimento ai Giganti del Ghiaccio e in particolare al Guardiano. Nel caso in cui venga nominato un nuovo Guardiano, quando si nutrirà con questa lava (cosa che farà

## L'ESILIO DI GHIACCIO

sicuramente), aumenterà permanentemente del 50% i punteggi di Forza e Costituzione.

**Centro** – Il ricovero del **Guardiano**. Questa grande stanza ben tenuta è praticamente una biblioteca. Coloro che trascorrono molte ore qui dentro possono, effettuando dei Tiri Salvezza sull'Intelligenza, apprendere una gran varietà di incantesimi e ci sono inoltre molti libri di storia e folklore. Il Gigante del Ghiaccio Guardiano è praticamente congelato e non è facile da ridestare. È possibile scongelarlo con cautela, ma è stato qui dentro troppo a lungo – è gracile e parla in maniera confusa. Ciò che desidera è nominare un nuovo Guardiano, in modo da poter lasciare per sempre questo mondo. Se c'è qualcuno che si offre volontario per questo compito, è pronto a offrirgli un grande dono – trasformarlo in modo tale che diventi per metà un Gigante del Fuoco e per l'altra metà un Gigante del Ghiaccio (non è necessario riportare le statistiche del vecchio Guardiano, perché è troppo debole per combattere). Se viene creato un Gigante ibrido, gli occorrerà un grande sforzo per riconciliare le sue metà così differenti: dovrà ad esempio apprendere gli incantesimi dei Giganti del Ghiaccio e via dicendo. I compagni del personaggio che ha scelto di diventare il nuovo Guardiano verranno teletrasportati in un luogo a loro scelta. Se nessuno accetta di sostituire l'attuale Guardiano, i personaggi dovranno trovare da soli un modo per lasciare questo posto e cavarsi dai guai! Se qualcuno accetta di diventare un Guardiano, ma i compagni sono troppo spaventati per tornare a casa, offrigli una **Pergamena del Perdono**, che può essere letta al Capo dei Giganti del Fuoco o alla Strega delle Fiamme – quindi si dissolve in cenere.

Quando il Guardiano viene svegliato oppure minacciato (vedi sotto), il **Difensore** accorre rapidamente in suo aiuto. Non dovrebbe essere necessario ricorrere al combattimento, a meno che i personaggi non vogliano arrivare allo scontro.

**Destra** – Il Difensore. Alla fine di un passaggio diritto, lungo circa 30 metri, c'è una piccola stanza in cui dimora il **Difensore**, un guerriero di ghiaccio enorme e minaccioso.

Rimane perfettamente immobile e reagisce soltanto se viene attaccato, direttamente o indirettamente, oppure se il Guardiano lo chiama o viene risvegliato. Se ciò accade, il Difensore si reca immediatamente nella sua stanza per proteggerlo o attendere ulteriori ordini. Il guerriero ha VM 800 e KR 80. La sua VE è 50. Se necessario, il SG può assegnare agli altri Attributi il valore che ritiene appropriato. Come già detto, non dovrebbe essere necessario arrivare allo scontro con questa sentinella, a meno che i personaggi non siano decisi ad affrontarlo... Se decidono di ricorrere alle maniere forti, devi fare in modo che se ne pentano amaramente!

### Conclusione

Se uno dei Giganti del Fuoco ritorna alla Sala dei Giganti del Fuoco, il SG deve giocare gli eventi che avvengono. Può anche decidere di stabilire che, ogni anno o a cadenze regolari, il nuovo Guardiano possa ricevere una visita. Un SG intraprendente potrebbe persino improvvisare un incontro tra i Giganti del Fuoco e del Ghiaccio, le cui conseguenze sarebbero del tutto imprevedibili.

Se i personaggi hanno completato con successo tutte e cinque le scene, dovresti assegnargli un totale di 650 Punti Avventura, con un ulteriore bonus di 200 P.A. per il personaggio che ha scelto di diventare il nuovo Guardiano. Il SG è libero di stabilire un diverso ammontare di Punti Avventura come ricompensa, a seconda della campagna di gioco. Personalmente, ho assegnato per le diverse scene 50, 100, 100, 200 e 100 P.A. rispettivamente.

Spero che i giocatori e il SG trovino materiale a sufficienza per divertirsi e che questa avventura possa contribuire ad arricchire ulteriormente il Trollmondo.

**Mark Thornton**  
**Luglio 2012**

Note per il Signore del Gioco:

## 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](mailto: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.

**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](http://www.chimerae.it)