

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO NATALIZIO



CHIMERAE

Il Calendario dell'Avventura

Sotterraneo Natalizio per

TUNNELS & TROLLS

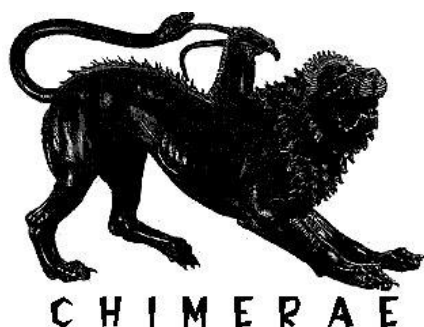
scritto da A.R. Holmes



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



Copyright © 2014
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA37 – 1ª Edizione – Natale 2014



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

Il vento del nord che sibila ululante vi ha congelato le ossa e vi fa rabbrivire fino all'anima. Nonostante molti strati di vestiti e i pesanti mantelli di pelliccia, il vento gelido che soffia dalle più lontane propaggini delle Montagne Khargish è tanto pungente da mordervi le carni, irrigidirvi i volti e raggelarvi il cuore. Si sta avvicinando la fine del mese di dicembre e nelle ultime due settimane aveva sperimentato soltanto dolore, sofferenza e disperazione, perché il vostro viaggio attraverso le montagne sta esigendo un tributo glaciale. Si dice che le rovine del favoloso Castello di Ghiaccio di Krynn si trovino sulla cima di una di queste vette e, anche se sono passati molti anni dalla sua distruzione, i tesori che un tempo conteneva giacciono incustoditi tra il ghiaccio eterno delle fondamenta del maniero. Si tratta di ricchezze incalcolabili, talmente grandi da appagare anche i sogni dell'uomo più avido! Secondo le mappe e le pergamene che portate con voi, questa cresta rocciosa, appropriatamente battezzata Via della Fatica, rappresenta l'ultima parte del viaggio, e le rovine del castello si trovano a meno di due giorni di viaggio oltre essa, dove iniziano i pericolosi dirupi ghiacciati che conducono a un grande lago, superato il quale la via non dovrebbe riservarvi altre brutte sorprese. Con la speranza nel cuore proseguite lungo il sentiero, raggiungendo ben presto un luogo adatto per accamparvi. Accendete il fuoco e mettete mano ai sacchi di provviste, ormai quasi vuoti, improvvisando un salutare pasto caldo. Il vento si è un po' calmato, ma continua a tormentarvi coi suoi gelidi refoli, e attorno al calore del fuoco

l'accampamento vi sembra sicuro e quasi confortevole. Il sole è già tramontato e vi aspettano quasi 14 ore al buio, al freddo e sperduti tra i monti, poi finalmente all'alba potrete percorrere l'ultimo tratto del vostro cammino lungo la cresta.

La quiete della notte è interrotta da un rumore spaventoso, come quello di un lampo, e venite tutti strappati dal sonno in un istante! Aguzzando la vista nell'oscurità della gelida notte, nera come l'inchiostro, quasi non credete ai vostri occhi quando scorgete una porta luminosa che è apparsa dal nulla a circa 100 m dal vostro accampamento! Il portale, alto 3 m e largo quasi due, è circondato da una nebbia fluttuante rossa e verde, e oltre l'uscio c'è soltanto un vortice argenteo. L'energia magica crepita tutt'intorno alla porta, emettendo ogni tanto delle scintille che attraversano l'aria, illuminando per un attimo il buio della notte sulla cima della montagna. Avvertite l'odore dello zolfo che permea l'aria gelata, mentre la porta pulsa selvaggiamente di luce su questa desolata vetta iperborea.

Un rapido sguardo alle stelle vi permette di stabilire che è da poco passata la mezzanotte e che, se non avete sbagliato a tenere i conti durante il viaggio, oggi è il 25 del mese. A casa stareste festeggiando la Stagione di Yule alla Taverna della Rana Blu, con un boccale di birra Hobgoblin a portata di mano e un enorme cinghiale arrosto! Ma non siete a casa, vi siete imbarcati in questo viaggio solitario per arrampicarvi sulle montagne più scoscese da questa parte dell'Inferno, nel cuore dell'inverno, e mettervi alla ricerca di un castello di ghiaccio in rovina che potrebbe, ma anche no, nascondere un ricco bottino. Bah! Chi diavolo vi avrà mai messo in testa quest'idea? Ah sì, è stato quello strano troll vagabondo che avete incontrato alla taverna qualche mese fa a suggerirvi che questa impresa era sicuramente un affare! Come cavolo si chiamava? Certo, Peotor delle Brughiere. Strano che, proprio all'ultimo momento, abbia deciso di non accompagnarvi, e mentre voi ora vi trovate qui, lui si starà prendendo una bella sbronza in qualche posto al calduccio! Forse avrete qualcosa di non proprio gentile da dirgli la prossima volta che lo incontrerete...

Tuttavia, rimane il fatto che sulla cima di questa montagna vi trovate di fronte un



portale magico. Bé, almeno presumete che sia magico. Fluttuante nebbia colorata, luci danzanti, vortici d'argento? Sì, dev'essere senz'altro magico! Proprio ora il vento riprende nuovamente a soffiare e inizia una terribile tempesta di neve! Splendido! All'improvviso, qualcuno di voi grida, in preda al terrore: *"Un Elementale! Scappate!"*

Dall'implacabile oscurità del cielo ghiacciato avete la fuggevole visione di un'orrenda creatura. Ha i contorni di un demone alto 9 m e si sta avvicinando verso di voi. È una massa che scintilla di bagliori d'argento contro il buio della notte, facendovi intravedere un corpo umanoide e un volto crudele, con gli occhi che sono pozzi di blu profondo e dalla cui bocca spalancata esce un ruggito simile a quello del vento del nord. È un mostro molto raro, splendido da vedere ma estremamente pericoloso – un Elementale del Vento! Ma non uno qualunque, bensì un ibrido, nativo solo di queste montagne, creato dalla magia nera per un solo scopo, quello di uccidere e massacrare, per accrescere il suo potere. Si dice che i mortali che vengono ammazzati da queste creature perdono persino la propria anima immortale! Fuggire vi sembra l'unica soluzione praticabile, ma dove andare? Il terribile uragano scatenato dalla bestia ha spazzato via il vostro accampamento e il fuoco è ridotto a una massa di tizzoni spenti. Mentre il panico comincia a impadronirsi di voi, cercate di impugnare le armi con le mani intorpidite, richiamando alla mente brandelli di incantesimi e infilandovi le armature alla svelta. D'un tratto una voce sovrasta la confusione: *"Nel portale! Subito! È la nostra unica possibilità!"*

Correndo come pazzi, afferrando a caso armi, armature e l'equipaggiamento che vi capita a tiro, puntate dritti verso il portale magico mentre la furia dell'Elementale si avvicina sempre di più, e vi tuffate nel vortice argenteo simile a una scintilla...

Subito dopo, sulla cima della montagna di nuovo quieta, l'Elementale sorride tra sé, dopo essersi assicurato che tutti avete attraversato il portale. *"Eh eh eh, il trucco è riuscito..."*



Informazioni per il Signore del Gioco

Il portale magico è la Porta di Ingresso al Natale e conduce i personaggi a un piccolo e piacevole sotterraneo natalizio, prima che ritornino al loro difficile cammino verso il favoloso Castello di Ghiaccio o qualsiasi altra avventura il SG abbia in serbo per loro. Questa volta non c'è nessuna mente malvagia che ha intenzione di rovinare, chissà poi perché, il Natale. Si tratta di un'avventura alquanto bizzarra, da non prendere troppo sul serio, da vedere come un piacevole intermezzo tra smielati programmi televisivi, infinite partite a carte o un altro giro di Monopoli! Se apprezzi la capacità di T&T di adattarsi a qualunque stile di gioco, allora ti piacerà anche questa avventura. È un tantino sciocca, a volte persino ridicola, ma si spera che saprà regalarti un po' di divertimento festivo!

Il sotterraneo è differente dai soliti, perché è organizzato come un calendario dell'avvento. Se ha voglia e tempo, il SG potrebbe persino preparare un vero calendario con le immagini appropriate dietro alle finestrelle per rappresentare quello che c'è nelle varie "stanze", e consegnarlo ai giocatori quando raggiungono la stanza B.


Senza altri indugi, cominciamo a giocare! Il SG dovrebbe leggere l'avventura, cambiare ciò che non gli piace e preparare tutto per la partita. Personalmente, mi piace acquistare piccoli gingilli, dolci e caramelle da consegnare ai giocatori quando uccidono un mostro, effettuano con successo un Tiro salvezza o risolvono un enigma. I partecipanti devono giocare pensando soprattutto a divertirsi, magari con un sottofondo di musica natalizia! Buon divertimento!


Il sotterraneo


Zap! Con un lampo e un tuono, un tonfo e un boato, il portale magico trasporta il gruppo in un bizzarro mondo di divertimento festivo! I picchi innevati delle montagne sono scomparsi. I personaggi si trovano in una bella stanza (A) riscaldata e hanno di fronte a loro un'avventura che non dimenticheranno facilmente. Ecco alcune cose importanti da tenere a mente sul sotterraneo. Non c'è





mappa, visto che non ce n'è veramente bisogno. Presto vi renderete conto del perché.


 Tutte le stanze sono un cubo perfetto di 15 m di lato. Le pareti sono fatte di marmo e ogni stanza ha una sfumatura di colore differente, con varianti di rosso, marrone, viola, blu e verde. Il colore del marmo indica le proprietà magiche della stanza, che vengono descritte in dettaglio più avanti. I muri non possono essere danneggiati o alterati in nessun modo. I pavimenti sono tutti lastricati con mattonelle bianche, mentre i soffitti sono piastrellati con mattonelle nere. La magia di teletrasporto verso l'esterno del sotterraneo non funziona, ma quella che permette di viaggiare al suo interno (come per esempio un *Batter d'Occhio*) può essere usata normalmente.

 Le porte segrete sono alte 1,8 m e larghe 1,2 m, e sono fatte dello stesso marmo delle pareti, per cui sono completamente invisibili senza l'aiuto di una magia che le rivela. Per cercare passaggi nascosti in una stanza, occorre un turno completo (10 minuti) per ogni parete esaminata (per cui sono necessari 40 minuti per ispezionare l'intera sala) e un TS sulla Fortuna di livello 1D6+2, e un secondo Tiro Salvezza allo stesso livello è richiesto per aprirla. Se per cercare la porta segreta viene utilizzata la magia, la difficoltà del TS viene ridotta di due livelli, con un minimo di L1.


 Non c'è modo di tornare indietro! Una volta che il gruppo ha lasciato una stanza, quel che è fatto è fatto e questa non riapparirà più, sarà andata per sempre. Sempre avanti, gente (eccetto che per le stanze 2 e 17).


 I corridoi, anche se ce ne sono pochi vista la natura del sotterraneo, sono larghi e alti 6 m, con pareti, pavimento e soffitto del tutto normali. Però il pavimento è sempre ricoperto da un sottile strato di neve e nell'aria è possibile sentire il tintinnio di campanelli...

 Gli effetti dell'incantesimo *Individua Magia* non sempre funzionano automaticamente, ma solo a discrezione del SG.

 Le VM non sono indicate, ma a ogni mostro è assegnato un valore da 1 a 10 per

indicarne la forza e la ferocia. "1" è il valore più basso, mentre "10" indica la creatura più tosta che si aggira nel sotterraneo! Questi valori appaiono tra parentesi immediatamente dopo che il mostro viene menzionato nel testo. Il SG deve stabilire delle VM appropriate alle capacità del gruppo di avventurieri.

 I Punti Avventura possono essere assegnati per l'uccisione dei mostri, nella misura di VM × 10 P.A., o secondo qualsiasi altro criterio deciso dal SG.

 Le immagini che appaiono dietro alle finestrelle del Calendario dell'Avvent-ura sono indicate in **grassetto verde** per poterle individuare più facilmente nel testo.

A proposito delle pareti di marmo...

Ogni stanza ha i muri di marmo colorato. Il colore indica le proprietà magiche della stanza, che sono spiegate di seguito. Se il SG vuole aggiungere altri colori o effetti, modificare quelli esistenti o ignorarli completamente, può decidere come ritiene più opportuno.

VERDE – Stanza normale. Non si applicano restrizioni di alcun tipo.

ROSSO – Nelle stanze con il marmo venato di rosso non è possibile lanciare incantesimi a parte del gruppo.

BLU – Nelle stanze con il marmo striato di blu nessuno degli oggetti magici del gruppo funziona. È però possibile lanciare normalmente gli incantesimi.

MARRONE – Nelle stanze con il marmo screziato di marrone gli incantesimi offensivi (inclusi quelli lanciati dai mostri) raddoppiano il proprio effetto, ma il costo di lancio in KR non viene modificato.

VIOLA SCURO – Queste stanze sono pericolose! Tutti i mostri raddoppiano il proprio DTC (determinalo normalmente e poi moltiplicalo per due) e le armature magiche non funzionano, ma assorbono un numero di colpi come se fossero una normale armatura del tipo corrispondente.

VIOLA CHIARO – In queste stanze le armature assorbono il doppio dei normali colpi.

CREMA – Segreto. Se un qualsiasi giocatore pronuncia la parola "NATALE" mentre si trova in una stanza di questo colore, ottiene 1.000



P.A. Questo truccetto funziona solo una volta per ambiente e i Punti Avventura vengono guadagnati immediatamente dopo aver lasciato la stanza.

ARANCIO – Tutti i P.A. guadagnati in queste stanze vengono raddoppiati subito dopo esserne usciti.

NERO – Stanze da evitare! La difficoltà dei Tiri Salvezza è aumentata di un livello e qualsiasi fallimento automatico (cioè un risultato di 3 con i dadi) avrà gravi conseguenze per il personaggio. Per esempio, un TS sulla DES necessario per colpire un nemico fallito in questo modo farà sì che a essere colpito sia il personaggio stesso o un suo alleato.

Alcune stanze possono avere più sfumature di colore del marmo. In questo caso, si applicano entrambi gli effetti. Per esempio, una stanza con il marmo striato screziato di rosso e blu non consentirà l'utilizzo di incantesimi né di oggetti magici al suo interno.

IMPORTANTE! Mentre sono nel sotterraneo, gli avventurieri potrebbero subire delle modifiche agli attributi o all'aspetto fisico, oppure ottenere dei poteri speciali, ecc. È fondamentale che questi cambiamenti vengano annotati separatamente su un foglio di carta distinto. Alcune stanze possono invertire alcuni di questi effetti, come per esempio la stanza 2.

Ora è tempo di affrontare il sotterraneo!

A) La stanza di ingresso

Questa è una stanza VERDE e non ha uscite visibili. Al centro della sala c'è un tavolo di pietra, su cui sono poggiati una pergamena chiusa con un nastro, un sacchetto pieno di monete di cioccolato (devono essercene almeno tre per ciascun personaggio, ma anche di più se il SG lo desidera) e una fiala piena di liquido ambrato per ogni avventuriero. Finché i personaggi non ispezionano il tavolo e gli oggetti sopra di esso, non accade nulla.

Sulla pergamena è scritto il seguente messaggio, in una lingua che la maggior parte degli avventurieri sono in grado di comprendere:

“Miei cari amici, benvenuti alla vostra avventura natalizia! Non potevamo lasciarvi lì fuori al freddo tra le montagne proprio la notte

di Natale, non è vero? Non sarebbe stato giusto! Mi dispiace terribilmente per tutta quella messinscena dell'Elementale. È un mio buon amico e proprio un bravo ragazzo.

Per favore, accettate l'invito a esplorare il mio piccolo sotterraneo. È un luogo speciale, fatto proprio per voi! Noterete che ogni stanza ha le pareti di marmo di un colore differente. Ciò significa che in alcune sale le cose non funzioneranno proprio come normale, ma non preoccupatevi, perché non c'è niente di cui aver paura. Per cominciare, prendete alcune monete di cioccolato per la vostra avventura. Se non vi sentirete troppo bene, mangiatene una e presto starete meglio! Non dimenticate anche di prendere le fiale che ho lasciato per voi, una per ciascuno. Bevetele solo come ultima risorsa, però! Infine, per cominciare dovete trovare l'uscita da questa stanza. Ci incontreremo ancora più tardi. Seguirò i vostri progressi per vedere come vi state comportando. Oh, un'ultima cosa, mi sbrigherei a uscire di qui, se fossi in voi...”

Ogni moneta di cioccolato fa recuperare 1D6 punti di COS o di KR (a scelta del giocatore) quando viene mangiata. Ogni personaggio può mangiarne fino a tre, dopodiché le altre non avranno alcun effetto benefico su di lui.

Le fiale teletrasportano il personaggio fuori dal sotterraneo: per lui il gioco è finito e deve leggere il Finale Due. Se un personaggio viene ucciso durante l'avventura va incontro allo stesso destino: deve leggere il Finale Due. Dopo 10 minuti, c'è un lampo di energia magica e uno Yeti (5) appare nella stanza. Indossa uno scintillante tutù d'argento e un cappello natalizio, e attacca immediatamente il gruppo. Assieme allo Yeti ci sono tre Tigri dai Denti a Sciabola (4), che aggiungono ulteriore azione al combattimento! Non sono per nulla calate nell'atmosfera natalizia!

Nella stanza c'è una porta segreta, nella parete nord. Conduce alla stanza B attraverso un corridoio lungo 12 m.

B) La stanza del mago del Calendario dell'Avventura

Questa è una stanza MARRONE, nel bel mezzo della quale c'è un grosso scrigno del tesoro. Quando un membro del gruppo si avvicina entro 3 m dal forziere, un Mago Malvagio (6) appare di fronte a esso in un lampo di luce e una cascata di scintille.



Indossa lunghe vesti rosse e un cappello a punta con in cima una stella. Sembra molto arrabbiato e in ogni turno lancia un incantesimo offensivo (ricorda che siamo in una stanza marrone!) contro il gruppo o un personaggio, finché non viene sconfitto. Ha KR 56, DES 25, FT 18, COS 80 e conosce tutti gli incantesimi di livello 1-7. Non può essere ferito da attacchi non magici ed è immune al fuoco e ai veleni. Se viene battuto, ulula di rabbia e scompare in un bagliore scintillante, lasciandosi dietro la stella che stava in cima al suo cappello (valore 50 MO). Il primo avventuriero che la raccoglie guadagna permanentemente 1D6+1 punti di IN. Nello scrigno c'è il Calendario dell'Avvent-ura: una tavoletta di legno con 24 finestrelle. **Quelle con i numeri 12 e 24 sono luminose e non si apriranno prima del momento appropriato.** L'oggetto pulsa di energia magica. Poco dopo che gli avventurieri lo hanno raccolto, un altro lampo di luce preannuncia l'arrivo nella stanza di una strana creatura. Si tratta di un Pixie alto 60 cm, che indossa una giacca verde, pantaloni rossi e un cappello di pelo bianco con un campanello. Le sue scarpe sono di cuoio nero e terminano con una punta ricurva (speriamo che i suoi piedi non siano così arcuati!). Ha una folta barba e occhietti porcini, ma si avvicina con un sorriso amichevole, salutando il gruppo:






"Salve! Come va? Buon Natale a tutti, e benvenuti in questo sotterraneo! Mi è stato permesso di aiutarvi a esplorarlo! Mi chiamo Paludoso. Dovete sopravvivere attraverso 24 stanze per raggiungere l'uscita e la vostra ricompensa! Aprite la finestrella del Calendario dell'Avvent-ura che preferite per visitare la stanza corrispondente! Potete farlo in qualsiasi ordine volete, ma dovete scegliere la numero 12 a metà della vostra avventura e la numero 24 solo alla fine. Non riuscirete ad aprirle in nessun altro momento. Anche se le stanze sono numerate da 1 a 24, non importa in quale ordine le visitate! Potete chiamarmi in vostro soccorso per tre volte soltanto. Prendete questo!"

Paludoso consegna al gruppo il suo cappello – rivelando un cranio completamente pelato. Dopo essersi tolto il cappello, si gratta la testa e la accarezza.

"Suonate il campanello per evocarmi, e arriverò in un baleno! Divertitevi! Ciao per ora!"

Detto questo, scompare lasciando il gruppo a decidere quale finestrella aprire per prima, visto che non ci sono uscite dalla stanza né segreti da scoprire. È possibile aprire solo una finestrella per volta e il Calendario dell'Avvent-ura non può essere distrutto o danneggiato. Una volta aperta una finestrella, il gruppo viene teletrasportato direttamente nella stanza corrispondente. Buona partita! (Se ha tempo e voglia, il SG può preparare un vero calendario dell'avvento incollando delle immagini dietro le finestrelle per rappresentare cosa si trova nelle stanze, e consegnarlo ai giocatori.)

Se Paludoso viene chiamato, appare solamente per 10 minuti. Durante questo tempo, può fare solo una delle azioni seguenti:

-  Combattere. La sua VM è 300. Se è necessario il valore di un attributo, va determinato lanciando 12D6+6. Impugna un paio di pugnali che ottengono 6D6+10 ognuno e indossa un'armatura di cuoio.
-  Rispondere onestamente "Sì o No" a una domanda relativa alla stanza.
-  Lanciare un qualsiasi incantesimo di livello 1-10.
-  Trasportare fino a 10.000 u.p. di tesoro fuori dal sotterraneo. Appariranno nella stanza 24 al termine della partita.
-  Svelare ai personaggi cosa si trova dietro una delle finestrelle ancora chiuse del Calendario dell'Avvent-ura (ma non può rivelare altre informazioni sulla stanza).



Descrizione delle stanze del Calendario dell'Avvent-ura



1 Dietro questa finestrella c'è **Grimtooth**. Le pareti della stanza sono colorate di VIOLA SCURO e ROSSO.

Nel mezzo della sala c'è un tavolo di legno. Sulla parete nord è appeso un bersaglio per il tiro a segno di 3 m di diametro, con l'anello più esterno di colore verde, quello interno rosso e il centro bianco. A 6 m dal bersaglio c'è una linea luccicante tracciata sul pavimento.

Sopra il tavolo ci sono un pugnale da lancio ricurvo e una pergamena che dice:

"Cari Ospiti, perché non fate un po' di pratica col tiro a segno? Come ricompensa, otterrete potere! Vi basterà mettervi dietro la linea scintillante e lanciare il pugnale che sta sul tavolo. Ogni colpo sul bersaglio vi frutterà un premio! Seguite queste regole: 1- Usate solo il pugnale che trovate sul tavolo. 2- Il lanciatore DEVE rimanere dietro la linea scintillante quando lancia. 3- NON POTETE USARE NESSUNA MAGIA! 4- È concesso un solo lancio a testa! Buona fortuna!"

Il pugnale è un'eccellente arma da lancio ben bilanciata, ma si tratta del famigerato **"Pugnale Boomerang"**. Se viene scagliato contro il bersaglio, prima di colpirlo torna indietro verso il personaggio, infliggendogli 30D6 punti di danno...

Quando la trappola scatta, una risata folle scaturisce dal nulla, poi gli avventurieri possono continuare a giocare utilizzando le proprie armi, se lo desiderano. I TS necessari per colpire il bersaglio non sono determinati come normale, ma occorre un Tiro Salvezza di Livello 2 per colpire l'anello esterno, di Livello 3 per quello interno e di Livello 5 per fare un centro perfetto.

Se i personaggi non rispettano le regole (tranne quella relativa al pugnale da usare), avranno una sgradevole sorpresa a scelta del SG.

Le ricompense per chi riesce a colpire il bersaglio sono le seguenti: 500 P.A. per l'anello esterno, incremento permanente di 1D6 punti di un qualsiasi attributo per l'anello interno, un potere minore a discrezione del SG (per esempio limitata capacità di volare, incantesimi addizionali, extra di combattimento supplementari, ecc.) per un centro perfetto. Ogni avventuriero può vincere un solo premio.

I partecipanti devono giocare in maniera corretta e possono vincere il premio solo se utilizzano armi non magiche e non usano trucchi. Non ci sono scappatoie. Tutte le armi usate durante il gioco che il SG non ritiene conformi alle regole vengono istantaneamente teletrasportate nella stanza 24.



2 Dietro questa finestrella c'è una **stella rossa**. La stanza ha le pareti ROSSE e al suo interno c'è una pozza di 9 m di diametro piena di ribollente acqua azzurra, illuminata da una luce rossa che proviene da sotto la superficie. Non ci sono uscite. Su una parete ci sono diversi appendiabiti e un messaggio che dice:

"Entrate nella pozza di Luce Stellare per lenire le ossa dolenti, guarire le ferite e tornare quelli di una volta. Per cortesia togliete tutti gli abiti, le armature e l'equipaggiamento prima di entrare. Gli effetti dell'acqua incantata non possono essere invertiti. Grazie."

Gli avventurieri devono entrare nella pozza completamente nudi. Se portano qualsiasi altra cosa che non fa parte del loro corpo fisico, questa viene istantaneamente teletrasportata nella stanza 24. Una volta nella pozza, il personaggio si rilassa completamente e cade in una trance ipnotica. Rimane in questo stato per 1D6 turni e durante questo periodo recupera 1D6 punti di FO e KR per turno. All'uscita dall'acqua si sente assolutamente riposato MA tutti i cambiamenti che potrebbe aver subito durante l'esplorazione di questo sotterraneo (alterazioni fisiche, poteri addizionali, ecc.) sono perduti per sempre. Egli è ritornato

esattamente com'era all'inizio della partita. Per questo motivo è importante che tutte le modifiche avvenute siano annotate a parte. Il gruppo avrà la possibilità di ritornare di nuovo in questa stanza alla fine dell'avventura! Gli avventurieri non sono obbligati a entrare nella pozza per poter proseguire alla prossima stanza.



3 Dietro questa finestrella c'è un **pupazzo di neve**. La stanza si considera come se avesse le pareti color CREMA. L'interno mostra l'illusione di un paesaggio innevato, con colline imbiancate che si intravedono all'orizzonte e un pallido sole invernale nel cielo. Ci sono pupazzi di neve dappertutto. Dopo un turno di esplorazione (non c'è nulla da scoprire), i Pupazzi di Neve si animano e attaccano. Ogni avventuriero viene assalito da 1D6 Pupazzi di Neve (6). In ogni turno di combattimento, ogni avventuriero deve fare un TSL2 sulla COS o soffre gli effetti del congelamento, che ne riduce la Costituzione di un valore pari al punteggio per cui ha fallito il Tiro Salvezza. I Pupazzi di Neve si sciolgono dopo tre turni di combattimento. Dopo che tutti hanno combattuto, inizia a nevicare. Il gruppo nota che si tratta di fiocchi dorati. Se ne afferrano uno al volo (facendo un TSL4 sulla FT), la loro FO (se sono dei guerrieri) o IN (se sono maghi) aumenta permanentemente di 4D6 punti. Ogni personaggio ha diritto a cinque tentativi per cercare di riuscire nel TS. Al termine della nevicata non resta più niente da fare qui, per cui bisogna aprire un'altra finestrella del calendario.



4 Dietro questa finestrella c'è un **orso di pezza** e la stanza è VIOLA SCURO. La camera è piena di orsi di pezza, tutti diversi tra loro. Sulla parete, un cartello dice **"C'È DELL'ORO IN QUESTI ORSI..."**. Ciò è

indubbiamente vero! Se i giocattoli vengono fatti a pezzi, alcuni contengono dei ciondoli d'oro del valore di 100 MO. Però ci sono centinaia di orsi qui dentro, per cui ci vorrebbe un sacco di tempo per esaminarli tutti. In ogni turno di combattimento, è necessario riuscire in un TSL3 sulla FT per scoprire uno dei preziosi ninnoli.

La cattiva notizia è che, dopo tre turni di combattimento, Papà Orso si è molto arrabbiato... Un enorme Orso di Pezza (8) entra nella stanza abbattendo la parete sud e attacca il gruppo per punirlo di quello che ha fatto ai giocattoli. La stanza segreta da cui proviene è vuota. Ci sono un totale di 50 orsi contenenti dei monili. Se il SG è a corto di spirito natalizio, può decidere che alcuni degli orsi contengano delle trappole!



5 Dietro questa finestrella c'è un **demone con quattro braccia**. Se il SG possiede una copia dell'avventura in solitario **La Trappola Mortale**, deve far giocare a ogni personaggio uno degli scenari del libro. Altrimenti, la stanza è VERDE e contiene tre fontane lungo la parete ovest. Tutte versano dell'acqua limpida in bacini di pietra. L'acqua della prima fontana scambia permanentemente i valori di FO e COS se viene bevuta. Quella della seconda inverte i punteggi di IN e DES. Quella della terza fa lo stesso con quelli di FT e CA. Se viene usata della magia divinatoria in questa stanza, la sola parola che il mago percepisce è "OMNIFLEX". Non può ottenere altri indizi.



6 Dietro questa finestrella c'è una **renna**. La stanza è ROSSA e piena di renne che stanno mangiando appetitoso cibo per renne da delle ciotole d'oro (valore 50 MO l'una). Un cartello sulla parete dice **"NON**



MALTRATTARE LE RENNE". Gli animali ignorano l'arrivo dei personaggi e continuano a mangiare. Ci sono due uscite, una nel muro est e l'altra in quello ovest. Entrambe conducono, attraverso corridoi lunghi 9 m, a stanze di $6 \times 6 \times 6$ m, completamente stipate di cibo per renne. Una volta che una porta viene aperta, l'altra scompare. Sopra ognuna di esse c'è un cartello che dice **"POTETE APRIRE SOLO QUESTA PORTA OPPURE L'ALTRA"**.

Se gli avventurieri danno un'occhiata alle renne, si accorgono che la maggior parte indossa dei collari di cuoio, ma alcuni sono invece d'argento. Per toglierli, è necessario effettuare con successo un TSL3 sul CA. In caso di fallimento, l'animale si spaventa e fugge dall'altra parte della stanza. Se anche una sola delle renne viene attaccata o ferita in qualsiasi modo, tutti i vestiti, le armi, gli oggetti, l'equipaggiamento ecc. del personaggio che si è reso responsabile di quest'atto viene teletrasportato alla stanza 24, se il SG lo ritiene opportuno. I collari d'argento permettono a chi li indossa (vanno portati attorno al collo perché la magia funzioni!) di riuscire automaticamente nei Tiri Salvezza senza bisogno di lanciare i dadi. Ogni collare può essere usato solo due volte, poi perde i poteri incantati ma può ancora essere venduto per 30 MO.



7 Dietro questa finestrella c'è un **mucchio di regali di Natale**. La stanza è **VIOLA SCURO** e sembra essere un vecchio magazzino stracolmo di casse, bauli, sacchi, contenitori, vasi, ecc. ammucchiati dappertutto. Il pavimento è coperto di polvere e il soffitto è avvolto dalle ragnatele. Occorrono 12 turni per esplorarlo completamente. Per ogni turno di ricerca, ciascun avventuriero deve fare un TSL2 sulla FT. Se ha successo, scopre qualcosa dall'elenco seguente, ben nascosto e avvolto nella carta da regalo. In caso di fallimento, è stato "qualcosa" a trovare lui...

Tabella dei ritrovamenti casuali (da usare in caso di successo del TS)













-  Un piccolo oggetto prezioso del valore di 1-60 MO.
-  Un bell'oggetto prezioso del valore di 1-400 MO.
-  Un ricco oggetto prezioso del valore di $4D6 \times 100$ MO.
-  Un oggetto magico minore a discrezione del SG.
-  Un oggetto magico a discrezione del SG.
-  Qualsiasi altra cosa a discrezione del SG (potrebbe essere un tesoro o un oggetto magico legato al Natale, ecc.).

Tabella dei mostri e delle trappole (da usare in caso di fallimento del TS)

-  Il Mostro del Budino di Natale (7).
-  Scatola con trappola, che esplode causando $6D6+6$ danni entro 3 m di diametro.
-  Trappola velenosa. Una fiala di gas venefico si rompe e causa $2D6$ punti di danno penetrante a tutti quelli entro 3 m di diametro.
-  Imp di Natale (6) che conosce tutti gli incantesimi di livello 1-8 e può lanciaire uno per turno di combattimento. Lotta per tre turni di combattimento prima di scomparire. COS 100. IN 40.
-  Trappola a botola. L'avventuriero precipita in una fossa profonda da 3 a 18 m, subendo $1D6$ danni per ogni 3 m di caduta! La buca potrebbe essere piena di spuntoni, acido, ecc.
-  Orso di Pezza Vampiro (7). In ogni turno di combattimento occorre fare un TSL2 sulla FT per evitare di essere morsi. Le conseguenze del morso vanno decise dal SG (forse il personaggio potrebbe diventare un vampiro solo a Natale?).





8 Dietro questa finestrella c'è **Babbo Natale**. La stanza è CREMA e in una grotta è seduto Babbo Natale. All'ingresso della caverna c'è scritto **"ENTRARE UNO ALLA VOLTA"**. Ci sono delle sedie per eventuali ospiti. A guardia della grotta stanno due enormi Golem di Pietra (9) che attaccano chiunque cerchi di aprire la porta. Possono essere danneggiati SOLTANTO dagli incantesimi e QUALSIASI arma semplicemente gli rimbalza addosso. Se gli avventurieri uccidono i Golem, possono entrare nella caverna. Comunque, se più di un personaggio cerca contemporaneamente di accedervi, tutti le armi e le armature dei trasgressori vengono teletrasportate alla stanza 24. Vergogna...

Una volta all'interno della grotta... orrore! Babbo Natale è incatenato alla sua sedia e non può muoversi! Implora aiuto e promette un regalo a chi lo libererà! Le catene sono chiuse da un enorme lucchetto che necessita di un TSL4 sulla DES o l'uso della magia per essere aperto.

Una volta libero, Babbo Natale mantiene la sua promessa e dona al personaggio che lo ha liberato un regalo. Il SG può consegnare un vero regalo al giocatore oppure dare all'avventuriero un oggetto magico.

Dopodiché ogni personaggio può andare a trovare Babbo Natale e farsi esaudire un desiderio minore, sempre a discrezione del SG.

Inoltre, chi libera Babbo Natale riceve 1.000 P.A. mentre una chiacchierata col simpatico vecchietto frutta 300 P.A.



9 Dietro questa finestrella c'è una **slitta**. Non c'è una stanza vera e propria, ma il gruppo si trova alla partenza di una pista di slittino. La scena si considera come una stanza ROSSA e la magia non funziona per tutta la sua durata. C'è una slitta con un numero di posti pari a quello dei personaggi, ma non è obbligatorio che tutti si siedano. Chi vuole può farlo a proprio rischio e pericolo! Quando tutti quelli che lo desiderano hanno

preso posto a bordo, la corsa ha inizio. È una discesa velocissima ed esilarante, che si snoda tra curve, svolte, giri della morte e tornanti mozzafiato, e frutta a ogni partecipante 1.500 P.A. Però ci sono dei rischi. Durante la corsa ognuno deve fare sei TSL1 sia sulla FT che sulla DES. Per ogni Tiro Salvezza sulla FT fallito, il personaggio subisce un danno penetrante pari alla differenza per cui ha sbagliato il TS. Per ogni Tiro Salvezza sulla DES fallito, la slitta ha un attimo di sbandamento e sbatte contro i bordi del tracciato di ghiaccio, subendo 1D6 danni per ogni TS sbagliato. Se il totale arriva a 30, la slitta si schianta e la corsa finisce, e tutti quelli a bordo subiscono 2D6 danni.

Alla fine del percorso, c'è un chiosco dove una prosperosa cameriera serve a tutti vino caldo e pezzi di torta, che fanno recuperare 1D6 × 2 punti di COS.



10 Dietro questa finestrella c'è una **moneta d'oro**. La stanza è BLU e contiene un ENORME mucchio d'oro, circa 30 milioni di MO in totale! Seduto in cima c'è un Drago Dorato addormentato. C'è un'uscita nel mezzo di ogni parete. Sono dei grossi archi da cui parte un'ampia scalinata che sale verso l'alto e conduce a una piccola camera contenente un oggetto magico minore (o un regalo di Natale) a scelta del SG.

Sopra ogni arco c'è scritto **"USCITA"**. Se qualcuno oltrepassa la soglia, non può ritornare in questa stanza. Una pesante inferriata di ferro incantato scende non appena si arriva alle stanze del tesoro in cima alle scale, impedendo di tornare indietro, e nemmeno la magia di teletrasporto funziona. I personaggi intrappolati nelle stanze al piano di sopra vengono teletrasportati fuori solo col resto del gruppo, all'apertura della successiva finestrella del Calendario dell'Avvent-ura.

Gli avventurieri possono rubare quanto tesoro vogliono. Per ogni turno di combattimento in cui tentano di farlo, devono effettuare un TSL1 sulla FT. In caso di successo, possono prendere


fino a 500 MO. (Riusciranno a trasportarle tutte? Hanno abbastanza sacchi? Potrebbero avere bisogno dell'aiuto di Paludoso?) Un fallimento indica che il drago si sveglia e usa il suo soffio infuocato, riempiendo la stanza di fiamme e ponendo fine all'avventura di tutti! (Se il SG desidera essere più clemente, potrebbe limitarsi a distruggere il personaggio che ha sbagliato il Tiro Salvezza. In questo caso il drago si ritiene soddisfatto e ritorna a dormire.)


Una volta fuori dalla stanza, metà delle monete d'oro rubate si rivelano essere di cioccolato...




11 Dietro questa finestrella c'è un **angelo**. La stanza è BLU. La camera è vuota ma sui muri sono dipinti degli angeli. Ce ne sono sei per ogni parete, per un totale di 24. Dietro uno di essi (a scelta del SG) c'è una chiave d'argento, che serve per aprire il baule dei regali natalizi nella stanza finale!


Se i personaggi non pensano di guardare dietro ai dipinti, il SG non deve dargli suggerimenti! L'immagine che nasconde la chiave è magica e toccandola si evoca un angelo, che appare in un lampo di luce e fluttua sopra il gruppo. L'angelo annuncia che concederà dei doni se i personaggi si riveleranno degni. Ogni avventuriero deve scegliere una delle opzioni qui sotto:

 Rispondere a un indovinello (potrebbe essere correlato al Natale). Il dono elargito è un aumento permanente dell'IN di 1D6+1 punti.

 Riuscire in un TS sul Carisma al proprio livello. Come dono, al personaggio crescono due ali da angelo: raddoppia permanentemente il CA e ottiene una limitata capacità di volare.

 Combattere da solo contro un mostro (a scelta del SG, ma deve rappresentare una vera sfida e nessun altro membro del gruppo può aiutare). Il dono elargito è


l'aumento permanente di FO, FT e DES di 2D6 punti ciascuna.


 Cantare una canzone natalizia (il giocatore deve alzarsi e cantare per davvero una canzone per almeno un paio di minuti!). Come dono, il personaggio raddoppia permanentemente il valore di attributo e ottiene una voce sempre intonata, per cui può aggiungere due punti al CA.




12 **METÀ STRADA! QUESTA FINESTRELLA SI APRE AUTOMATICAMENTE COME 12ª DELLA SERIE DOPO CHE LE PRIME 11 SONO STATE VISITATE!**

Dietro questa finestrella c'è un **negozio di giocattoli**. Questa è una stanza VERDE. Si tratta in effetti di una bottega. La vetrina si affaccia su una strada innevata, lungo la quale delle persone camminano frettolosamente portando regali e buste. Tutti sono felici. L'esercizio vende ogni tipo di dolci e giocattoli, e il negoziante è un vecchietto gentile che indossa un cardigan logoro e un paio di guanti senza dita. Dà il benvenuto ai personaggi nel suo negozio, dove vende gli oggetti elencati sotto. Il prezzo va stabilito dal SG. Questa stanza è una pausa dalle trappole e dai mostri, e non nasconde pericoli. Gli avventurieri non possono uscire dal locale. Se attaccano il negoziante o rubano qualcosa, TUTTI i loro oggetti vengono teletrasportati nella stanza 24, il SG apre un'altra finestrella e il gruppo si trova istantaneamente nella nuova stanza a vedersela con altri guai.


 Bambola magica, un solo utilizzo. Si anima a comando e triplica le dimensioni, combattendo con VM 500. Svanisce dopo l'uso o se viene uccisa.


 Tamburo incantato. Suonarlo fa fuggire in preda al terrore tutte le creature con VM inferiore a 500. Tre utilizzi.


 Libro da colorare. Ha 10 pagine e ognuna, dopo essere stata colorata (occorrono due minuti per farlo) lancia un





BQD che infligge 100 danni a un singolo nemico. 10 utilizzi.


 Orsacchiotto. Un dolce, amabile orsacchiotto. A comando, si trasforma in un Orso Grizzly Gigante con VM 500. Singolo utilizzo.


 Robot giocattolo. Simile ai robot dell'avventura in solitario **I Signori del Gioco di Kasar**. Ha poteri e attributi a scelta del SG.


 Soldatini. Vengono venduti singolarmente (batterie non incluse...). Un mago deve attivarli uno per uno (lo speciale incantesimo richiesto è riportato nelle istruzioni!) spendendo 10 KR (il costo non può essere diminuito in nessun modo), dopodiché crescono fino a diventare grandi come un uomo e obbediscono agli ordini per sei turni di combattimento. Hanno VM 1.000 ognuno!


 Bastoncini di zucchero. Guariscono 1D6 COS.

 Caramella alla menta. Non sono quelle esplosive, per fortuna! Ognuna fa recuperare 1D6 KR.

 Cioccolatini. Ognuno, quando viene mangiato, aggiunge temporaneamente un punto alla FO e riduce di un punto la COS.

 Budino di Natale. Dopo averlo mangiato, il personaggio è protetto da un *Pentacolo Protettivo* per tre turni completi.

 Ciambella glassata. Una volta mangiata, protegge il personaggio dagli effetti del freddo estremo (anche magico) per un giorno intero.

 Panino al burro di noccioline. Delizioso! Aumenta di 2D6 la FT per il resto della partita!

Il SG è libero di aggiungere altri oggetti alla lista e gestire il negozio come preferisce, vendendo tutto ciò che vuole. Se c'è bisogno di una pausa durante il gioco, la bottega è un ottimo posto per rifocillarsi. Gli oggetti tuttavia non dovrebbero essere venduti a poco prezzo, è giusto far pagare per la loro potente magia!





13 Dietro questa finestrella c'è un **liuto**. La stanza ha le pareti **ARANCIO** ed è una taverna affollata! Il bancone è lungo la parete est e il resto della sala è pieno di tavoli di tutte le dimensioni: lunghe tavolate di bevitori di birra, grandi e piccoli tavoli rotondi, rettangolari e quadrati, tutti con un sacco di posti a sedere.


I festeggiamenti natalizi sono in pieno svolgimento e un enorme ciocco brucia nel camino nel muro sud. Qui sono riunite un sacco di creature e personalità, intente a bere, chiacchierare, farsi gli auguri, cantare e mangiare.


Quello non è il Granduca Karl Bronzo, il Tiranno di Kasar, che sta bevendo una birra al bar con Umslopagaas? E l'altro non è Marionarsis che sta facendo dei trucchi magici per un gruppetto di belle signorine? Laggiù non c'è Uncle Ugly in persona, che sta tentando di destreggiarsi con piatti di torta che arrivano costantemente da una porta che conduce a un'enorme e fornita cucina? Si può mangiare e bere a sazietà, e divertirsi a mescolarsi tra i ricchi e i famosi, e tutto gratis! Ben presto, dopo che tutti hanno avuto la possibilità di assaggiare la birra, il vino, l'eccellente porto o l'idromele che sono serviti al bar, viene annunciata una competizione. La gente è invitata a esibirsi nel raccontare storie, cantare o suonare per l'allegria compagnia.

Se gli avventurieri desiderano partecipare, devono fare un TS appropriato:

 Storie e poesie – TS sul CA al livello del personaggio.

 Cantare e suonare – TS sulla media di IN e DES al livello del personaggio.

 Giocoleria o trucchi magici (non semplici incantesimi, non c'è niente di divertente in quelli!) – TS sulla media di FT e DES al livello del personaggio.

 Qualsiasi altra cosa – il SG deve improvvisare e decidere un TS sull'attributo più opportuno, OPPURE può



chiedere **ai giocatori** di alzarsi e intrattenere gli altri. Se lo fanno, dovrebbero ottenere il doppio dei P.A. per questa situazione!


Per tutti gli altri Tiri Salvezza, si assegnano $4D6 \times 50$ P.A. (questo è il numero di persone che applaudono e si congratulano!). Buon divertimento!





14 Dietro questa finestrella c'è un **cracker di Natale**, e la stanza è VERDE. Su un tavolo al centro della sala ci sono un numero di cracker di Natale pari a quello dei personaggi. Nella mia partita, ho preparato dei veri cracker e ci ho messo dentro delle miniature che i giocatori potevano tenere, assieme con il cappellino di carta e il biglietto scherzoso, se portavano a termine il compito che avevo scritto su un pezzo di carta all'interno del cracker. Il SG deve gestire come vuole questa stanza. Non ha bisogno di veri cracker, ma può solo improvvisarne il contenuto e permettere un TS o la risoluzione di un indovinello per poter ottenere il ninnolo. Se invece il compito non viene completato, il tesoro svanisce!




15 Dietro questa finestrella ci sono delle **decorazioni natalizie**. La stanza è ROSSA e contiene un numero di scrigni del tesoro uguale a quello dei personaggi, posizionati in maniera equidistante dentro l'enorme salone. Il loro contenuto è determinato casualmente:


 **TRAPPOLA!** L'esplosione (3 m di raggio) ricopre l'avventuriero di brillantini che gli fanno fallire automaticamente il prossimo TS, ma non c'è modo di scoprirlo finché non sarà troppo tardi.

 **TESORO!** Lo scrigno è pieno di decorazioni natalizie. Ce ne sono circa 300, ognuna pesa 1 u.p. e vale 10 MO!

 **TRAPPOLA!** L'esplosione (3 m di raggio) ricopre l'avventuriero di budino e crema, riducendone la COS di $2D6$ punti.


 **MOSTRO!** Un Demone Luccicante (8) balza fuori e attacca!


 **TESORO!** Avvolto nella carta da regalo c'è un oggetto magico minore a scelta del SG.


 **MOSTRO!** La Belva delle Decorazioni (8) balza fuori e attacca!



16 Dietro questa finestrella ci sono delle **luci natalizie incantate**, e la stanza è VERDE. Qui c'è un gruppo di Ogre (5-9) intento a banchettare. La sala era addobbata per Natale ma i festoni sono stati tutti strappati e l'albero, spogliato delle decorazioni, è rovesciato per terra. I mostri non gradiscono l'interruzione e attaccano. Ci sono due Ogre per ogni avventuriero, con VM differenti. Se vengono sconfitti, è possibile esplorare la stanza. Questa sordida tana contiene diversi tesori, ma per scoprirli è necessario fare un TSL2 sulla FT. Il gruppo ha a disposizione un singolo tentativo per ogni oggetto, poi deve andarsene.

 Un grosso sacco di decorazioni natalizie abbandonate: lustrini, luci, palline, ecc. Pesa 100 u.p. (sarà utile nella stanza 17).

 Un sacchettino di monete di cioccolato (ognuna diventa d'oro all'uscita dalla stanza!), ce ne sono 500 in tutto.

 Una scatola di candele della festa. Ognuna lancia un incantesimo *Oh Eccolo Qui* quando viene accesa.

 Un oggetto magico minore a scelta del SG.



17 Dietro questa finestrella c'è un **albero di Natale**, e la stanza ha le pareti di colore VERDE. La sala

è piena di alberi di Natale, ma sono tutti vivi! Camminano e parlano, borbottando di una quantità di argomenti, e ignorano il gruppo a meno che qualcuno dei personaggi non tenti di iniziare una conversazione, nel qual caso l'albero è ben felice di chiacchierare di qualsiasi cosa! Sembra che tutti si stiano lamentando per qualcosa, ma gli avventurieri non sono in grado di capire esattamente a quale proposito. Se il gruppo vuole esplorare la stanza, gli alberi protestano ma non si oppongono ulteriormente. Non ci sono porte segrete da scoprire, comunque! Quando i personaggi cominciano a chiedersi cosa devono fare in questa stanza, l'albero più grande si avvicina e gli parla in un linguaggio che tutti riescono a comprendere, dicendo:

"SAPETE, ABBIAMO BISOGNO DI ALCUNE DECORAZIONI! È NATALE MA NON ABBIAMO ADDOBBI, PALLINE O LUCI COLORATE! PER CASO VOI NON NE AVETE UN PO'?"

Se il gruppo ha già visitato la stanza 16, potrebbe effettivamente averne. In questo caso, gli alberi impazziscono di gioia e si offrono di esaudire un desiderio minore (a discrezione del SG) per ogni personaggio, che però si avvererà solo alla fine del sotterraneo.

Se gli avventurieri invece non hanno ancora aperto la finestrella 16, gli alberi gli chiedono di tornare qui se troveranno delle decorazioni natalizie. Consegnano ai personaggi una pallina magica che può trasportarli istantaneamente in questa stanza, ma che funziona solo una volta.

Se i personaggi hanno già visitato la stanza 16 ma non hanno preso con loro le decorazioni, gli alberi diventano molto tristi e svaniscono. Ciò ha effetti negativi sugli avventurieri, visto che tutti perdono permanentemente un punto di IN come conseguenza di questa traumatica esperienza.

18 Dietro questa finestrella c'è la **luna**. La stanza è BLU e al posto del tetto c'è il cielo. È un

firmamento notturno con la luna piena e le stelle che brillano. La camera è vuota ma, dopo un turno regolare, durante il quale presumibilmente il gruppo ispezionerà le pareti (vedi sotto), un Pupazzo di Neve Mannaro (9) appare nel locale e attacca! È folle di rabbia e immune agli attacchi non magici.

Nascoste nelle pareti ci sono tre porte segrete. Ognuna conduce a una piccola stanza (3 × 3 × 3 m) attraverso un corridoio lungo 15 m. All'interno di ognuna c'è un dono:

Stanza 1 – Un grosso sacco pieno di regali per bambini e bambine, e 2.000 MO per gli avventurieri!

Stanza 2 – Una tavola imbandita con un ricco buffet. Se ci si siede a mangiare per un turno completo, si recuperano fino a 10 punti di COS.







Stanza 3 – Sotto un albero di Natale tutto addobbato c'è un pacco regalo per ogni avventuriero. Ognuno contiene un'arma o una parte di armatura con un incantamento minore.



19 Dietro questa finestrella c'è un **vecchio saggio**. La stanza è ARANCIO e ospita il laboratorio

di un alchimista. Questi è un personaggio bizzarro, vestito come Babbo Natale, anche se è evidente che non si tratta dell'originale, visto che è un Troll con la pelle verde. Quando nota gli avventurieri, li accoglie con gioia e dice loro che ha bisogno di alcuni volontari per provare delle nuove pozioni su cui sta lavorando specificamente per il periodo festivo. Qualcuno se la sente di aiutarlo? In caso affermativo, il personaggio può scegliere

i filtri magici che vuole dalla lista qui sotto. Gli effetti, che il SG non deve rivelare prima della scelta, sono riportati in corsivo. Se gli avventurieri si comportano in maniera aggressiva, tutti gli oggetti che usano contro l'alchimista vengono teletrasportati nella stanza 24. Ogni personaggio può assaggiare quante pozioni desidera. Una volta che tutti hanno fatto la loro scelta, vengono rivelati gli effetti e applicate le modifiche necessarie. Si raccomanda al SG di aggiungere altre deliziose pozioni alla lista, se lo desidera! Per ogni filtro assaggiato, un personaggio guadagna 100 P.A. (dato che siamo in una stanza ARANCIO, in realtà ne ottiene 200).

-  Birra di Babbo Natale – *Fa recuperare fino a 20 punti di COS, ma causa una sbornia che dimezza l'IN fino al termine della partita!*
-  Pozione delle Festività – *Colma chi la beve di spirito natalizio, aumentandone fino al termine della partita il valore di FT di un punteggio pari alla IN, ma per lo stesso periodo di tempo ne dimezza la DES!*
-  Fluido della Fantastica Pelle di Yuletide – *L'avventuriero diventa invisibile fino all'uscita dal sotterraneo!*
-  Medicina della Felicità – *Raddoppia il DTC del personaggio per tutta la durata del suo prossimo combattimento.*
-  Balsamo della Slitta – *L'arma del personaggio col minor potenziale triplica permanentemente dadi ed extra (non ha effetto sulle armi che sono già magiche!).*
-  Elisir di Santo Stefano – *Quando viene bevuta, questa pozione cura tutte le malattie, le ferite (riportando la COS al massimo) o annulla gli effetti delle maledizioni.*



20 Dietro questa finestrella c'è un **camino acceso**. La stanza è VIOLA CHIARO e NERA. Dopo l'ingresso dei personaggi, il terreno trema e un enorme Demone (9) emerge dal pavimento,

circondato di lustrini fiammeggianti e vestito con un mantello rosso bordato di pelo bianco. Grida contro il gruppo:

“CHI OSA ENTRARE NELLA CAMERA DI SANTASIS, IL RE DEMONE DI YULE? DOVETE MORIRE TUTTI, MORTALI, E LE VOSTRE ANIME SI UNIRANNO PER SEMPRE A ME NELLA GROTTA DEL NATALE INFINITO! HAAARRRGGGHHH!”

Il Demone assomiglia incredibilmente a Ken St. Andre, ma dev'essere senza dubbio uno scherzo della luce...

Una volta che il gruppo ha combattuto col Demone, può esplorare la stanza. Ci sono tre porte segrete, ognuna si apre su un corridoio lungo 18 m in cui c'è un Golem (8) che non permette a nessuno di passare e che deve essere sconfitto. All'interno di ogni stanza al termine dei passaggi c'è uno scrigno di oggetti preziosi, magici o speciali che devono essere definiti con esattezza dal SG.



21 Dietro questa finestrella c'è un rametto di **vischio**. La stanza è NERA ed è un grande salone con molte colonne. Sul pavimento si sono delle statue di pietra ridotte in pezzi, che raffigurano degli avventurieri con un'espressione di terrore sul viso. Tra le colonne sono appese delle ghirlande e delle luci colorate. Questo è il regno della Vecchia Strega del Natale. È una mostruosa Gorgone che adora sopra ogni altra cosa baciare gli altri durante il periodo delle feste! Vaga per la stanza cercando di catturare gli intrusi. Per ogni turno di combattimento trascorso in questo spaventoso locale, gli avventurieri devono fare un TSL2 sulla FT. Se falliscono, significa che la Gorgone li ha trovati ed è riuscita a dargli un grosso bacio bavoso, dimezzandone la COS attuale e facendogli fallire automaticamente i prossimi tre Tiri Salvezza! Se invece il TS riesce, sono salvi per il momento. Se più di un avventuriero fallisce il suo Tiro Salvezza, la Gorgone sbaciucchia tutti gli sfortunati. Se invece il gruppo si divide, la Gorgone segue solo il personaggio col

punteggio di Carisma più alto! Dopo due turni completi di ricerca, gli avventurieri scoprono un grosso scrigno del tesoro. Contiene una pallina natalizia per ogni membro del gruppo. Ognuna è in grado di lanciare un incantesimo *Omniflex*, che deve essere usato non appena l'avventura è terminata. Se il SG permette ai personaggi di attaccare la Gorgone, deve fare il modo che lo scontro sia difficile da vincere (es. il mostro potrebbe essere in grado di rendersi invisibile a volere, ecc.).



22 Dietro questa finestrella c'è una **calza piena di regali**. La stanza è ROSSA e al suo interno c'è una Sfinge. Non può essere ferita, ma pone a ogni avventuriero un indovinello. Se la risposta è esatta, la Sfinge consegna una calza piena di regali al personaggio, al cui interno c'è un gingillo magico. Se invece la risposta è sbagliata, la Sfinge lo divora – fine dell'avventura! È troppo potente perché il gruppo possa combatterla in qualsiasi modo.



23 Dietro questa finestrella c'è una **candela**. La stanza è ROSSA e BLU. Seduta su un grosso trono c'è un'enorme figura ammantata in una veste rossa. Dentro il cappuccio non si intravede nessun volto, ma solo due puntini di luce rossa che brillano malignamente. Davanti alla figura c'è un tavolo su cui è poggiato un numero di candele pari a quello degli avventurieri. L'essere, che non può venire ferito in alcun modo, parla con una voce simile al rintocco di una grande campana:

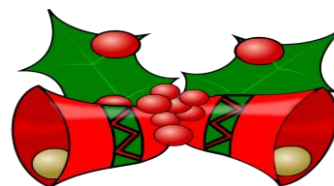
“DUNQUE SIAMO ARRIVATI A QUESTO PUNTO! DEI MORTALI CHE VENGO CONDOTTI ALLA MIA PRESENZA. SONO STANCO DI QUESTE PROVE, SPECIALMENTE A NATALE. HO DEI REGALI DA INCARTARE,

DELLE COMPERE DA FARE, ECC. ECC. COMUNQUE SIA, FINIAMOLA IN FRETTA, OK?”

La creatura spiega che le candele contengono le anime degli avventurieri. Se le spegnesse, gli avventurieri morirebbero immediatamente e le loro anime sarebbero perdute per sempre. È pronta a fare un patto con i personaggi, *ma solo se questi lo desiderano. Altrimenti, non sono obbligati a fare nulla in questa stanza.* La figura propone una sfida ai dadi. Se gli avventurieri tirano più alto del mostro, egli concede loro un grande dono magico che ne potenzia l'anima. Al contrario, se è la creatura a ottenere un risultato più alto, spegne la candela e il personaggio è perso per sempre. In caso di pareggio, è l'avventuriero a vincere, ma solo perché è Natale. Sia il giocatore che il SG tirano 2D6 per ogni sfida. I personaggi non sono comunque in grado di spegnere le candele...

Se a vincere è l'avventuriero, può incrementare permanentemente ogni attributo di 4D6 (tirare separatamente per ognuno). Inoltre, i Maghi ottengono gratuitamente tutti gli incantesimi dei prossimi tre livelli, mentre i Guerrieri guadagnano 20 punti supplementari di FO. Gli altri tipi di personaggio possono scegliere tra le due ricompense oppure chiedere qualcos'altro al SG. Inoltre l'avventuriero acquisisce due livelli di esperienza e i relativi benefici.

Una ricompensa davvero epica, ma un rischio altrettanto immane!



24 QUESTA FINESTRELLA PUÒ ESSERE APERTA SOLO COME ULTIMA DEL CALENDARIO! L'ultima finestrella

svela una composizione di **campanellini e agrifoglio**. La stanza è VERDE e all'interno si trovano tutti gli oggetti dei personaggi che sono stati teletrasportati qui durante l'avventura, ammassati in un angolo e sorvegliati da un enorme Troll (10). Il guardiano è lieto di rendere ai proprietari i loro possedimenti, ma solo se in cambio cantano una bella canzone natalizia. Ogni



giocatore deve cantare almeno due strofe di una canzone natalizia per riottenere i suoi averi.

Sulla parete nord c'è un grande portone decorato con ghirlande di agrifoglio, lustrini e palline natalizie. Sopra di esso, un cartello dice: **“ADDIO, FINO AL PROSSIMO ANNO!”** Non è chiuso a chiave e oltrepassandolo gli avventurieri possono uscire da questo peculiare sotterraneo. Il SG deve leggere il Finale Uno a voce alta per concludere il gioco. Deve anche assegnare il numero di P.A. che ritiene opportuno (circa 2-3.000 dovrebbero essere abbastanza).

Sulla parete sud c'è un'altra porta, con sopra un cartello che dice **“AI REGALI!!!!”** Questo passaggio è altamente magico e può essere aperto solo con la chiave d'argento che si trova dietro uno dei dipinti della stanza 11. Se gli avventurieri non l'hanno trovata, mi dispiace ma quest'anno niente regali per loro! Se invece hanno recuperato la chiave, la porta si apre dando accesso a una stanza addobbata a festa che contiene un pacco regalo per ogni personaggio. Se il SG ha portato dei regali per i suoi giocatori, è il momento di consegnarglieli. Altrimenti, deve assegnare un premio a sua scelta, come un oggetto magico, un incremento di livello, un potenziamento degli attributi o qualsiasi altra cosa ritenga adatta, a ogni personaggio che è arrivato fino a questo punto dell'avventura. Sulla parete est c'è un arco pulsante di luce, dietro cui si intravede una nebbia turbinante rossa e verde. In piedi a fianco del passaggio c'è un Elfo vestito in “uniforme” natalizia. Spiega che attraversare l'arco conduce nuovamente i personaggi nella stanza 2 (quella della pozza), dove possono liberarsi di tutti i cambiamenti non voluti che hanno subito nel corso dell'avventura. C'è un prezzo da pagare per il viaggio, tuttavia, e cioè rinunciare a tutti i tesori guadagnati nel sotterraneo. Anche se all'uscita del sotterraneo gli altri membri del gruppo divideranno la quota di bottino con chi ha scelto di tornare alla stanza 2, i tesori e le monete si trasformeranno in cioccolato e perderanno ogni valore. Se qualcuno decide di accettare l'offerta dell'Elfo, può andare alla stanza 2 attraversando l'arco e poi torna automaticamente qui dopo aver fatto il bagno.

In questo salone c'è anche un grosso tavolo imbandito a festa: vino, birra, tacchino farcito, verdure, budino, ecc., tutto ancora caldo e pronto da mangiare. C'è anche un cracker di Natale per ogni personaggio, che potrebbe contenere un tesoro o un oggetto magico, se il SG lo desidera.

N.B. Tutti i tesori eventualmente trasportati qui da Paludoso giacciono incustoditi lungo la parete ovest. Paludoso appare per consegnarli ai personaggi e augurare loro buone feste!

Quando gli avventurieri hanno finito con questa stanza, devono andarsene e la partita si conclude leggendo il Finale Uno. Spero che i giocatori si siano divertiti e si siano calati nell'atmosfera natalizia! Buon Natale a tutti!

Finale Uno

È tutto anche per quest'anno. Il Sotterraneo Natalizio è concluso ed è tempo di tornare ad avventure più serie. Spero che tutti abbiano apprezzato questo diversivo e racimolato qualche tesoro oppure oggetti magici che li aiuteranno nelle imprese future. Il portale vi riporta al vostro accampamento sulla cima della montagna, dove tutto è tornato normale. Il falò è stato riacceso e in ogni tenda ci sono delle provviste fresche. Sopra il fuoco sta cuocendo un arrosto allo spiedo e, mentre l'alba si avvicina, vi sentite ristorati e rinvigoriti. Vi meravigliate ancora del posto in cui avete trascorso la notte. Che insolito sotterraneo era quello! La magia del Natale vi ha toccato, persino sulla cima del mondo, su questa vetta solitaria. A casa, la gente sta celebrando la mattina di Natale. Forse il prossimo anno resterete in città e vi unirete anche voi ai festeggiamenti...

Finale Due

Oh no, non sei riuscito ad arrivare alla fine del sotterraneo. Forse quella pozione che tenevi in serbo per le situazioni disperate non ha funzionato come speravi, oppure le trappole e i terrori dell'avventura alla fine hanno avuto la meglio su di te. Non importa quel che è successo, ma il fatto che hai partecipato al gioco e sei entrato nello spirito della festa. Sei sorpreso di svegliarti a casa tua. È la mattina di Natale. Non avevi in programma di essere in cima a qualche



gelida montagna, quest'anno? Ah sì, ora te lo ricordi, hai deciso di non andare proprio all'ultimo minuto, seguendo la prima regola della vita – non andare mai sui monti quando fa freddo! Specialmente a Natale! Per fortuna hai già fatto gli acquisti natalizi! I regali che hai comprato sono tutti allineati e pronti per essere distribuiti in questo giorno magico.

Dedichi un pensiero ai tuoi amici, che adesso probabilmente saranno accampati sulla cima di qualche vetta dimenticata da tutti, con poco cibo, al freddo e in una situazione miserevole! Ah ah! Tu sei proprio dove dovresti essere a Natale, cioè a casa! Che cosa si godranno i tuoi amici del Natale quest'anno? Probabilmente niente...

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.

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