

C3h246

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO DI HALLOWEEN

I Tredici Fantasmi



CHIMERÆ

Sotterraneo di Halloween per

TUNNELS & TROLLS

Autore

Andy R. Holmes

Copertina

Haunted House, Thomas Moran, 1858

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



Copyright © 2019
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



C H I M E R A E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA46 – 1ª Edizione – Ottobre 2019

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.

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

Introduzione per i giocatori

È la notte del 31 ottobre e una pioggia torrenziale si sta abbattendo sulla desolata brughiera che state percorrendo per raggiungere la città più vicina. Se la mappa che state seguendo è esatta, vi attendono ancora due giorni di viaggio prima di arrivare alla meta, dove finalmente potrete trovare qualche opportunità di guadagno e avventura, visto che da troppo tempo le vostre tasche sono completamente vuote. Comunque, al momento siete zuppi di pioggia e nei vostri zaini non restano che alcune magre provviste e pochi articoli di equipaggiamento vecchi e malandati. Il diluvio aumenta ancora di intensità e lampi violenti squarciano il cielo notturno, mentre i tuoni fanno tremare la terra al crescere dell'intensità della tempesta. D'improvviso un boato sordo e terrificante risuona dietro di voi e una gigantesca quercia si abbatte al suolo colpita da un fulmine, mancandovi di un soffio mentre si schianta sul fangoso sentiero lastricato di pietre che attraversa la brughiera. Rivoli di

I Tredici Fantasmi

acqua piovana vi inzuppano fin quasi alle caviglie, rendendo il terreno simile a un pantano acquitrinoso, in cui i vostri stivali affondano costringendovi ad avanzare faticosamente. Si sta avvicinando la mezzanotte e avete bisogno di trovare un riparo per fermarvi a riposare, perché l'ululante tempesta che sta imperversando non accenna a placarsi. Il sentiero prosegue in discesa seguendo un declivio roccioso, lungo cui scorre una cascatella d'acqua fangosa che rende i vostri passi ancora più incerti, facendovi rischiare di scivolare a ogni passo. Dopo qualche minuto, in lontananza intravedete tra le cortine di pioggia una grossa sagoma più scura del cielo notturno, che si staglia di fronte a voi in lontananza. Una grande casa si profila poco lontano dal sentiero e la luce intermittente di una lanterna che balena a una delle finestre al pianterreno richiama la vostra attenzione. La fiamma sembra lampeggiare selvaggiamente, come se fosse scossa dallo stesso vento impetuoso che vi sferza e che deve senza dubbio soffia anche all'interno dell'edificio. All'unisono dirigete i vostri passi verso la casa, procedendo faticosamente sul terreno fangoso al di fuori del piccolo sentiero lastricato. Una sola speranza anima i vostri cuori, quella di poter trovare nell'enorme villa, che non sfignerebbe a confronto di quelle più ricche delle maggiori città, un rifugio sicuro e un riparo dalla furia degli elementi, in modo da poter riposare, asciugarvi e quindi riprendere il faticoso cammino alle prime luci dell'alba. Non appena raggiungete il doppio portone che dà accesso alla villa, una serie di lampi illumina un'insegna di pietra proprio sopra l'ingresso, dove è incisa la scritta "VILLA BORLEY"...

Informazioni per il Signore del Gioco

Ovviamente non c'è bisogno di dire che la grande casa è stregata e che il gruppo dovrà lottare strenuamente per riuscire a sopravvivere fino all'alba. Tredici Fantasmi infestano la villa signorile, ognuno con la propria storia e motivazioni individuali, ma tutti ugualmente determinati a divorare le anime degli avventurieri! Non ci sono intrighi complicati dietro a questo scenario, i personaggi devono "semplicemente" sopravvivere fino all'alba per completare l'avventura con successo, e solo allora potranno lasciare la casa maledetta.

L'interno della villa e il suo arredamento sono delineati solo superficialmente, visto che spetta al SG dettagliare questi aspetti come ritiene più opportuno.

Ho battezzato la casa Villa Borley ispirandomi al famoso edificio infestato britannico Borley Rectory, che è stato studiato negli anni '20 da Harry Price. Se preferisci, puoi darle un altro nome. Tuttavia, questa avventura non vuole assolutamente cercare di replicare gli eventi che si dice siano avvenuti nel summenzionato edificio ed è soltanto un semplice e innocuo passatempo per la serata di Halloween.

Questa avventura è adatta per un gruppo di quattro o cinque personaggi appena creati, tra cui è essenziale la presenza di un paio di Maghi. Ci sono tesori e oggetti magici a sufficienza per aumentare le possibilità di sopravvivenza e la potenza degli avventurieri, a patto che riescano a trovarli, e i P.A. guadagnati dovrebbero permettere ai sopravvissuti di avanzare almeno di un livello di esperienza. Se il SG desidera giocare l'avventura con personaggi più potenti, deve modificare in maniera appropriata la VM dei mostri e il livello di difficoltà dei TS.

Punti Avventura

La distruzione di ognuno dei Tredici Fantasmi fa guadagnare al gruppo un numero di P.A. compreso tra 300 e 600, da dividere tra tutti coloro che hanno contribuito all'eliminazione dello spettro. La scoperta di tesori e oggetti magici è già di per sé una ricompensa sufficiente e non frutta quindi ulteriori premi in P.A. I personaggi possono anche guadagnare P.A. quando effettuano con successo un TS, in misura pari al livello di difficoltà del TS moltiplicato per 10. Se il gruppo riesce a distruggere anche il tredicesimo fantasma che infesta l'attico, il premio per avere sconfitto questo avversario consiste in ben 2.000 P.A. da dividere tra tutti i partecipanti allo scontro.

All'interno della villa...

Il portone di ingresso alla villa è solamente accostato e non è chiuso a chiave, anche se le porte sforzano leggermente prima di aprirsi, permettendo finalmente agli avventurieri di ritrovarsi all'asciutto all'interno della grande casa. Di seguito vengono descritte le stanze di

I Tredici Fantasmi

Villa Borley, ma il SG è fortemente incoraggiato ad aggiungere particolari che contribuiscano a creare un'atmosfera appropriata. Non appena tutti i membri del gruppo si trovano dentro la casa, le porte di ingresso si chiudono alle loro spalle sbattendo violentemente e non si apriranno fino all'alba. Se gli avventurieri trovano comunque il modo di uscire all'aperto, saranno accolti da sferzate di pioggia gelida, raffiche di vento ululante, un freddo pungente che penetra nelle ossa e una piccola sorpresa... in forma di Demone.

Il Demone proviene da una dimensione parallela e può assumere qualunque forma il SG desidera. L'entità viene evocata non appena qualcuno mette piede nella villa ed è vincolata a sorvegliare l'esterno dell'edificio, anche se non può entrare al suo interno in nessuna circostanza. Si tratta di un essere di pura malvagità, che ha come unico scopo quello di divorare corpo e anima di qualsiasi creatura vivente che gli capiti a tiro durante la notte di Halloween. Il mostro ha VM e abilità a discrezione del SG, ma è talmente potente che può uccidere senza sforzo tutti i membri del gruppo. Chiunque tenti di fronteggiare questo orrore deve avere l'opportunità di ritirarsi, una volta capito che non ha alcun speranza di sconfiggere il Demone, e ovviamente l'unica via di fuga è quella di rifugiarsi nuovamente nella villa...

Il pianterreno

Ingresso – Questo corridoio è arredato con vasi di ottone che contengono piante ormai morte e rinsecchite, una grossa vetrina piena di soprammobili e oggetti ornamentali, un tavolino e diversi dipinti a tema macabro. Il pavimento di legno è interamente coperto da un tappeto così liso da lasciare intravedere la trama. Una doppia porta conduce all'esterno della villa e, di fronte a questa, un'altra doppia porta si apre sul corridoio centrale e sulle scale.

All'interno di questa stanza non si verificheranno attività paranormali. Incoraggiate i personaggi ad esplorare per prima la stanza a destra (studio n.1) usando qualsiasi subdolo trucco possa venirvi in mente. Se gli avventurieri decidono comunque di dirigersi verso un'altra direzione, cambiate l'ordine dei Fantasmi incontrati nelle stanze, per fare in modo che il primo spettro incontrato sia

comunque l'Uomo in Marrone. I successivi spiriti possono essere incontrati in qualsiasi ordine.

Studio n.1 – Questa stanza si trova a destra dell'ingresso ed è arredata con una scrivania, due grandi sedie e un cestino per i rifiuti. Sul tavolo è poggiata una lanterna. Le pareti sono decorate con tele raffiguranti scene e ritratti malinconici e tenebrosi. Seduto sulla sedia c'è un uomo vestito interamente con abiti marroni, curvo a scrivere sopra una pergamena. Non sembra prestare attenzione al gruppo, nemmeno se viene chiamato, ma se qualcuno lo sfiora o cerca di attaccarlo, si volta rivelando un volto di teschio.



L'Uomo in Marrone è il primo dei tredici fantasmi che infestano la villa. Prima di svanire nel nulla, si rivolge agli avventurieri lasciandogli un messaggio inquietante: *"E così, ancora una volta degli esseri viventi si aggirano tra le mura di Villa Borley! Senza dubbio, siete in cerca di tesori! Sappiate allora, o mortali, che non ve ne andrete mai più da questa casa! Cercate pure tutte le ricchezze che volete, ma ricordate che non sopravviverete per vedere la prossima alba! Ah! Ah! Ah!"* L'Uomo in Marrone si dissolve lentamente, maledicendo gli incauti avventurieri. Il suo anatema fa sì che ogni membro del gruppo fallisca automaticamente i prossimi tre TS, ma non rivelatelo ai giocatori finché non lo sperimenteranno sulla propria pelle.

In uno dei cassetti della scrivania sono riposti un Bastone Magico di Lusso (in forma di

I Tredici Fantasmi

bacchetta), un sacchetto di pelle contenente tre smeraldi (valore 1D6 x 10 MO ognuno) e uno stiletto non magico.

La porta segreta richiede un TSL1 sulla FT per essere trovata e un TSL1 sulla DES per venire aperta, e conduce a un piccolo bagno.

Bagno – Il lavabo ed il WC sono macchiati e corrosi dall'orribile gelatina gorgogliante che infesta la stanza. Si tratta di una Gelatina Spettrale che causa 1D3 punti di danno penetrante a contatto con la pelle nuda ed è in grado di corrodere il metallo, riducendo permanentemente di un punto gli extra delle armi e la protezione di scudi e armature ogni volta che tocca questi oggetti. Sotto un piccolo tappeto è celata una botola che conduce alle cantine (non mostrate sulla mappa), chiusa da un lucchetto di ferro che richiede un TSL2 sulla Destrezza per venire scassinato o può essere aperto con la magia.

Cantine (non riportate sulla mappa) – Questa stanza è grande e spettrale, con infiltrazioni di umidità e zeppa di cianfrusaglie e rifiuti (a discrezione del SG). Qui vivono 2D6+2 Ratti Giganti con VM 15 ognuno, che attaccano se disturbati. Il morso di un Ratto si considera sempre equivalente agli effetti di un'arma cosparsa con del curaro e quindi raddoppia l'efficacia dell'attacco prima che siano conteggiati gli extra del mostro. In un piccolo e malconcio cassone sono nascoste 1D6 x 100 MO e una Chiave di Ottone, necessaria per aprire la porta che dà accesso alla stanza 16 del primo piano.

Studio n.2 – Questa stanza si trova immediatamente a sinistra dell'Ingresso ed è spoglia e disadorna, con pochi arredi essenziali costituiti da un grosso tappeto circolare, una sedia e un grande specchio rotondo con cornice da cui provengono emanazioni magiche. Chiunque osserva la superficie dello specchio deve effettuare con successo un TSL2 sulla IN per riuscire a distogliere lo sguardo dalle cangianti forme indistinte che sembrano formarsi all'interno dello specchio stesso. Se il TS fallisce, la vittima riesce a volgere altrove la propria attenzione solo dopo un intenso sforzo mentale che causa la perdita permanente di 1D3 punti di IN. Lo strano effetto ipnotico è causato dal Fantasma dello Specchio, che vive

all'interno dell'oggetto incantato. Se la superficie dello specchio viene infranta, il fantasma è distrutto per sempre, ma l'avventuriero che ha rotto il vetro viene maledetto e deve aumentare di un livello la difficoltà di tutti i TS basati sulla Fortuna. L'anatema può essere rimosso soltanto con la magia e si considera di livello 18.

Magazzino – All'interno della stanza ci sono un grosso cesto, un baule, un piccolo baule e una sedia con una gamba rotta. Il cesto è pieno di vecchi vestiti, ma compiendo una ricerca approfondita (di almeno un turno regolare) e quindi effettuando con successo un TSL1 sulla FT sarà possibile trovare una spilla d'argento (valore 25 MO) su uno degli abiti. Nel baule più grande ci sono accessori e ornamenti per vestiti del tutto privi di valore, mentre la cassapanca più piccola contiene molti piccoli ninnoli di bigiotteria, interamente coperti da uno spesso strato di polvere e ragnatele. Cercando all'interno del baule si possono trovare 1D6 oggetti preziosi (valore 2D6 MO l'uno). Tra le ragnatele vive una pericolosa Vedova Nera, che morderà la mano di chiunque sia così incauto da rovistare tra il contenuto dello scrigno senza una protezione adeguata. Il morso del ragno uccide nel giro di un solo turno di combattimento e la vittima può evitarne gli effetti letali se effettua con successo un TSL1 sulla FT. Anche se la Vedova Nera non riesce a mordere nessuno, potrebbe sempre insinuarsi all'interno di guanti o vestiti, per colpire più avanti durante l'avventura...

Sala biliardo – Questa grande stanza contiene un elegante tavolo da biliardo, mentre in un armadietto poco distante sono riposte le palle da gioco e le stecche. Un uomo vestito in abiti grigi sta giocando da solo e, quando il gruppo entra nella sala, invita gli avventurieri ad unirsi alla partita. I personaggi che effettuano con successo un TSL2 sulla FT avvertiranno provenire dallo sconosciuto un penetrante odore di muffa e decadimento, e noteranno che i suoi abiti sono lisi e coperti di polvere.

La figura nella stanza è lo Zombie Bianco, uno dei Tredici Fantasmi. Sfidierà a una partita di biliardo qualunque avventuriero accetti di giocare contro di lui. Per vincere la partita, il personaggio deve effettuare con successo un TSL2 sulla media di IN e DES. Se lo sfidante

I Tredici Fantasmi

riesce a battere lo spettro, questi rivelerà la sua vera natura e si scaglierà furiosamente contro il gruppo. Lo Zombie Bianco ha VM 120 e, nel suo vero aspetto, è un'entità orribile con il volto demoniaco, le mani scheletriche ed il corpo etero. Se invece è il fantasma a vincere la partita a biliardo, il personaggio sconfitto si sentirà improvvisamente debole e malaticcio, e subirà 1D6 punti di danno penetrante. Se questo danno è sufficiente a ucciderlo, lo sfortunato avventuriero sarà dannato e si tramuterà a sua volta in uno spettro, costretto a rimanere per l'eternità a giocare a biliardo in questa stanza. Nel caso in cui lo Zombie Bianco vinca una partita, inviterà con un sorriso un altro avventuriero a sfidarlo oppure concederà la rivincita al personaggio appena sconfitto.



Fumoir – Questa sala è riccamente arredata con comode sedie su cui rilassarsi, piante in vaso (ormai secche) e un grosso ventilatore sul soffitto, guasto da tempo. Un mobile bar contiene molte bottiglie di brandy e whisky d'annata di ottima qualità e diverse scatole di sigari. Su una delle sedie è assisa una donna, molto attraente e vestita con eleganza, che sta

fumando un sigaro sottile da un lungo bocchino affusolato. Il suo volto è coperto interamente da un velo. Si tratta della Dama Cadavere, uno dei Tredici Fantasmi che infestano la villa.

Se qualcuno le rivolge la parola, la donna, con voce languida e sensuale, invita i personaggi a sedersi e offre loro dei sigari da una raffinata scatola d'argento. Le mani della Dama sono perfette e bellissime, con la pelle liscia e pallida e le unghie dipinte di un rosso vivissimo. Ogni membro del gruppo deve effettuare con successo un TSL1 sul CA per resistere alla volontà dello spettro. Se ha successo può declinare l'invito senza conseguenze ma, se fallisce, dimentica tutto il resto e si siede a fumare un sigaro con aria estasiata, senza pensare a null'altro. All'inizio di ogni turno di combattimento, le vittime della malia devono effettuare un TSL2 sulla COS e subire un danno penetrante pari al punteggio per cui l'hanno eventualmente fallito, dato che il fumo prodotto dai sigari è velenoso e divora letteralmente i polmoni degli avventurieri. Inoltre, ogni personaggio ha diritto in ogni turno di combattimento a un ulteriore TSL1 sulla IN per scuotersi dallo stato di torpore in cui è entrato e rendersi conto dei danni che sta subendo. Se questo TS ha successo, l'avventuriero si libera dall'influsso ipnotico del mostro e può agire come meglio crede.

Nel caso in cui il gruppo decida di intraprendere azioni ostili contro la Dama Cadavere, questa si strapperà il velo per mostrare un volto scheletrico con chiazze di marcume e putredine. Nelle orbite vuote fluttuano due occhi giallastri e iniettati di sangue, che brillano sinistramente nel momento in cui il fantasma si alza in volo per attaccare gli intrusi. La Dama Cadavere ha COS 200, che deve essere ridotta a zero per eliminare definitivamente questa spettrale presenza. Lo spettro è immune agli attacchi non magici e i suoi attacchi consistono nel soffiare nubi di fumo venefico contro gli avventurieri, che infliggono in ogni turno di combattimento 2D6 punti di danno penetrante a tutti coloro che si trovano nella stanza. Il fantasma insegue gli avventurieri anche nel resto della casa, fino a che non viene sconfitto o non riesce ad annientare il gruppo.

Una volta eliminato questo pericoloso nemico, i personaggi possono perlustrare la stanza in cerca di tesori. Il Portasigari d'Argento della

I Tredici Fantasmi

Dama (valore 50 MO) è magico e rende immune chi lo tiene con sé dagli effetti dell'incantesimo BQD (a qualsiasi livello viene lanciato). È possibile recuperare anche due bottiglie di ottimo liquore (valore 15 MO ognuna) e una caraffa di cristallo (valore 80 MO).

Sala da pranzo – In questa stanza ci sono molte piante in vaso (ormai avvizzite), una credenza piena di stoviglie e un grosso tavolo da pranzo per sei persone, circondato da altrettante sedie. Finché non ci si accomoda su una delle sedie attorno al tavolo non accade nulla ma, se qualcuno degli avventurieri prende posto, attraverso l'aria risuona il rumore di un gong e il Fantasma Maggiordomo, uno dei Tredici, appare attraversando la porta che conduce alla cucina. Lo spettro è intangibile e trasparente, e indossa un formale completo da cameriere. Porta un vassoio d'argento su cui è poggiata una ricca pietanza e lo posa sul tavolo, quindi torna in cucina per ricomparire subito dopo con altri vassoi, tanto che nel giro di pochi minuti il desco è imbandito con un sontuoso pranzo degno di un re. Anche se viene disturbato (o persino attaccato), lo spettro continua a servire a tavola finché non ha adempiuto al suo compito, visto che è immune a qualsiasi danno i personaggi possono infliggergli. Quando la cena sarà finalmente servita, il Maggiordomo annuncerà con voce spettrale *"La cena è servita!"* prima di scomparire definitivamente.

Il cibo è squisito e del tutto innocuo. Questo episodio potrebbe essere il momento ideale per uno spuntino veloce con i giocatori, interrompendo per un attimo la seduta di gioco. Comunque sia, gli avventurieri che decidono di servirsi possono gustare un ottimo pasto, talmente buono che mangeranno a sazietà. Per smettere di abbuffarsi, ogni avventuriero deve effettuare con successo un TSL2 sulla media di IN e COS. Se ha successo, si alza da tavola prima di esagerare con il cibo e non subisce ulteriori conseguenze. Se invece il TS fallisce, l'avventuriero non riesce a smettere di mangiare. Tutti i membri del gruppo che non cadono vittima della frenesia mangiatoria si accorgono con orrore che i loro compagni rimasti a tavola hanno assunto le sembianze di grassi maiali. Dopo qualche attimo, tutti coloro che hanno fallito il TS cadono preda di una

sonnolenza incontrollabile e rotolano letteralmente a terra, immersi in un profondo sonno da cui non possono essere svegliati per i prossimi 1D6 turni regolari. La scena sarà particolarmente disgustosa agli occhi dei compagni delle vittime, che vedranno queste ultime cadere improvvisamente a terra e giacere in una pozza formata dalla propria bava.

Il Fantasma Maggiordomo non riapparirà più nella stanza e comunque non interagirà in alcun modo o combatterà contro il gruppo. Se il SG lo ritiene opportuno, può comunque farlo riapparire nuovamente nella stanza per creare un'atmosfera drammatica.

Sala di lettura – In questa stanza ci sono alcune confortevoli sedie, un basso tavolino e diverse librerie. Le porte che danno accesso alla serra (vedi sotto) sono di vetro. Nella sala è seduto un uomo grasso vestito interamente di nero, che sta leggendo tranquillamente un libro. Il suo atteggiamento rilassato contrasta fortemente con il suo aspetto macilento! La lucida superficie della testa calva ribolle continuamente e fumiga, come se il cervello all'interno stesse bruciando. Gli occhi sono fuoriusciti dalle orbite e penzolano lungo il volto, incrostato da strisce di sangue e pus. Anche le mani stanno fumando e un odore acre di carne bruciata riempie la stanza.



La figura è lo spettro dell'Uomo Bruciato Vivo, uno dei Tredici Fantasmi, e attacca senza esitazione gli avventurieri non appena mettono piede nella biblioteca. Il mostro ha COS 250 e subisce soltanto metà danno dagli attacchi non magici. In ogni turno di combattimento, il fantasma attacca gli intrusi con i suoi poteri e tutti coloro che si trovano nella sala devono

I Tredici Fantasmi

effettuare con successo un TSL2 sulla IN oppure subiscono 2D6 punti di danno penetrante a causa delle bruciature che vengono inflitte dal mostro. Il danno causato dallo spettro non può essere curato con la magia e i personaggi che muoiono mentre affrontano l'Uomo Bruciato Vivo saranno condannati a infestare la sala di lettura per l'eternità, orrendamente sfigurati e torturati dal dolore delle bruciature.

Se il gruppo spaccia il fantasma, può esplorare liberamente la biblioteca, al cui interno è possibile rinvenire 1D6 libri di incantesimi, che contengono tutte le magia della Corporazione dei Maghi fino a un certo livello, determinato casualmente lanciando 2D6+1 per ogni singolo tomo. Questi volumi sono molto preziosi e possono essere venduti a prezzi molto alti, se i personaggi non riescono a utilizzarli in maniera migliore. Nella stanza ci sono anche una statuetta di ottone raffigurante un'aquila (valore 35 MO) e un fermacarte di vetro al cui interno è incastonata una gemma (valore 90 MO).

Serra – Questa stanza è realizzata quasi interamente in vetro e all'interno la temperatura è gelida, tanto che uno spesso strato di gelo ricopre le pareti e il respiro degli avventurieri si condensa in spesse nuvolette. All'inizio di ogni turno di combattimento in cui i personaggi rimangono nella serra, ognuno di loro subisce un punto di danno penetrante. I pochi mobili e i resti delle piante ormai avvizzite sono anch'essi ricoperti da brina e ghiaccio, e la porta di vetro che conduce all'esterno della villa ha la serratura e i cardini ghiacciati, tanto da non poter essere aperta. Se il gruppo desidera uscire all'esterno della villa, può farlo facilmente sfondando alcuni dei pannelli di vetro che formano le pareti, ma ricordate che il Demone è in agguato appena fuori dalla casa...

La serra non è infestata e al suo interno è nascosto anche un tesoro magico, la cui ricerca necessita di almeno un turno regolare di perlustrazione (ricordate di applicare i danni dovuti al freddo intenso) e un TSL1 sulla FT. Il primo personaggio che riesce ad effettuare con successo il proprio TS trova nascosto sotto un mucchietto di terra gelata un pugnale magico, Ghiaccio Affilato, che ottiene 4D6+8 in combattimento e triplica la propria efficacia (12D6+24) contro creature di fuoco.

Cucina – Questa grande cucina è infestata dal Poltergeist Cuoco, uno dei Tredici Fantasmi. Non appena qualcuno mette piede nella stanza, i grossi coltelli iniziano a muoversi e a scagliarsi contro i personaggi! Ci sono in tutto 20 coltellacci nella cucina, da dividere equamente tra gli intrusi, e ogni avventuriero che si trova nella stanza deve effettuare con successo un TSL3 sulla media di FT e DES per evitare una lama diretta contro di lui! Per ogni TS fallito, il coltello va a segno infliggendo un DTC di 4D6+10, che l'armatura assorbe normalmente. Quando tutti i pugnali sono stati scagliati, tutti gli altri oggetti presenti nella stanza cominciano a fluttuare e vengono scagliati a terra, contro il soffitto o le pareti, oppure addosso ai personaggi.

Dato che il Poltergeist è invisibile e non può essere individuato in alcun modo, l'unica tattica possibile per il gruppo è quella di ritirarsi rapidamente e lasciare questa pericolosa stanza! Ovviamente, se hanno intenzione di raggiungere la latrina e la ghiacciaia, dovranno prendere il coraggio a due mani e attraversare la cucina...



Latrina – La latrina è fredda e squallida, con il soffitto interamente coperto da una Muffa Marrone. Nel turno di combattimento successivo a quello in cui qualcuno mette piede in bagno, questo fungo si lascia letteralmente cadere sopra gli avventurieri che si trovano nella stanza. Non c'è modo di individuare questo insidioso mostro, visto che se un avventuriero dichiara di osservare il soffitto noterà soltanto una nuda parete a cui ha attecchito uno spesso strato di muffa, cosa più che naturale visti l'umidità e lo stato di abbandono della latrina. La Muffa è grande abbastanza da poter ricoprire interamente due personaggi vicini tra

I Tredici Fantasmi

loro e tenta di soffocarli non appena attecchisce ai corpi. L'unico modo per liberarsi dalla terribile stretta del fungo è effettuare con successo un TSL1 sulla DES, che può essere ripetuto in ogni turno di combattimento.

La Muffa infligge alle vittime un danno penetrante da soffocamento di 1D3 punti per turno di combattimento. Il mostro è vulnerabile solamente al fuoco, anche se appiccare le fiamme agli avventurieri intrappolati potrebbe essere un metodo troppo drastico per liberarli dalla stretta della Muffa...

Ghiacciaia – La porta della ghiacciaia è chiusa a chiave e può essere aperta solamente con la Chiave di Pietra che si trova nella biblioteca. All'interno del locale ci sono numerosi blocchi di ghiaccio e barili di carne e altri alimenti conservati sotto sale. Non appena il gruppo entra nella stanza, tutti i personaggi iniziano a sentire dei brividi lungo la schiena e un senso di depressione si impossessa di loro. Dopo qualche attimo, dal nulla appare di fronte a loro una donna dall'incarnato di un innaturale celeste pallido. La figura è trasparente ed indossa solamente una leggera vestaglia da notte. Le braccia e le gambe della donna sono magrissime ed i suoi occhi appaiono fissi e vacui. L'entità è la Damigella Assiderata, indubbiamente il più triste dei Tredici Fantasmi che infestano la villa.

Gli avventurieri non possono lasciare la stanza, perché i loro piedi sembrano aver messo radici nel terreno e il freddo intenso gli ha congelato braccia e gambe, impedendo loro di muoversi! Lo spettro si avvicina, a turno, a ognuno dei personaggi e, mentre tentano inutilmente di liberarsi dalla glaciale paralisi che li ha colpiti, li bacia uno per uno sulle labbra. Con un ultimo sforzo disperato, la vittima del bacio può evitare il contatto con lo spettro rompendo la paralisi sovranaturale che lo imprigiona se effettua con successo un TSL3 sulla FO (per spezzare la stasi con la forza bruta) o un TSL2 sulla IN (per togliere il blocco mentale che lo attanaglia). Chi riesce nel TS scelto può nuovamente muoversi e ha il solo irrefrenabile desiderio di scappare dalla stanza il più velocemente possibile, per non ritornarvi mai più. Se invece il TS fallisce, la Damigella riesce a baciare l'avventuriero e questi avverte un freddo intenso propagarsi dalle labbra fino al cuore, che cessa istantaneamente di battere

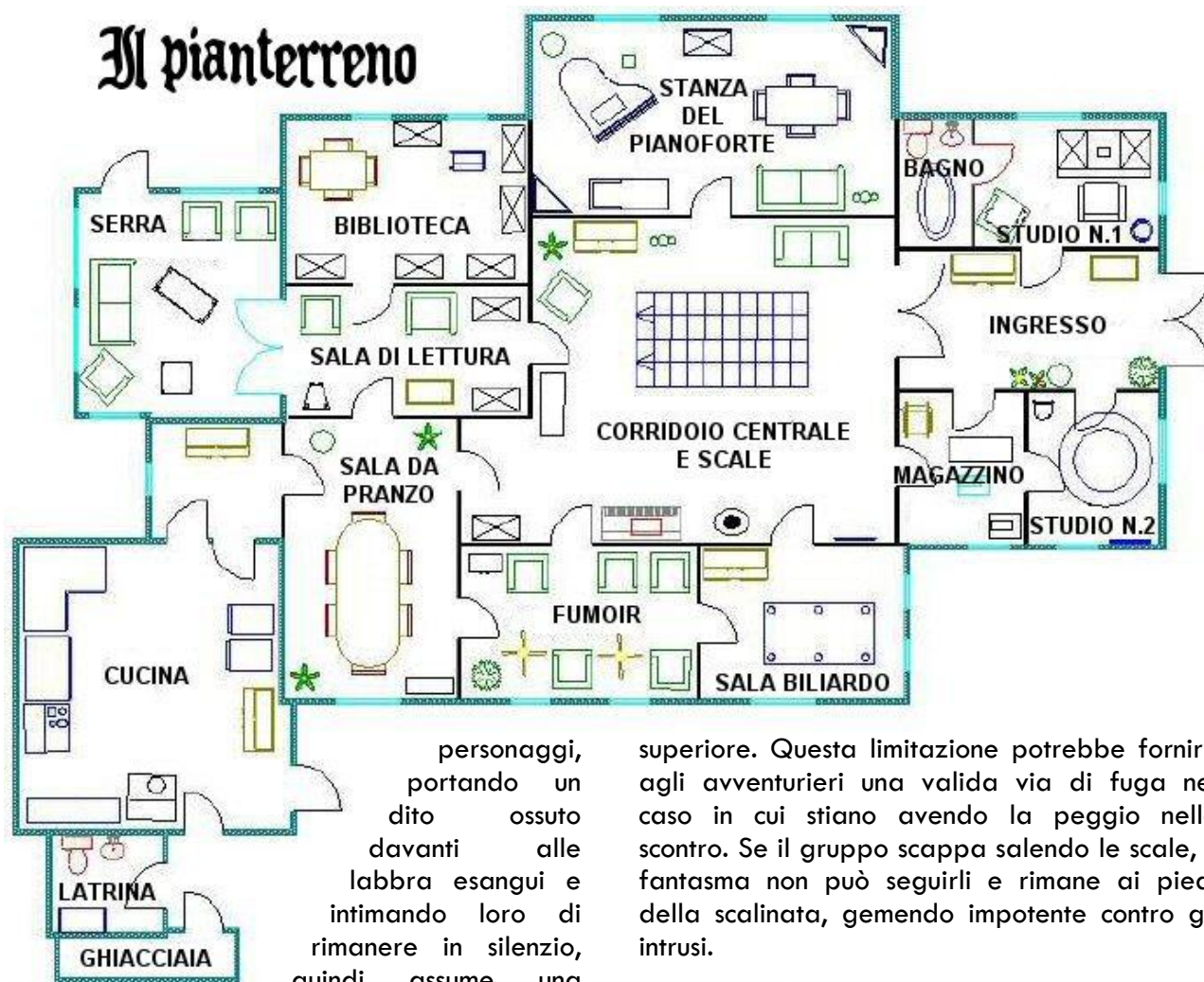
(inutile dire che la sfortunata vittima muore sul colpo).

La Damigella Assiderata non può venire uccisa in alcun modo e scompare nel nulla così com'era apparsa non appena tutti i personaggi sono morti o fuggiti dalla ghiacciaia.

Appoggiata a una delle pareti della stanza che uno spadone a due mani chiamato Bacio della Damigella, che ottiene 20D6 in combattimento e triplica la propria efficacia (60D6) contro creature di fuoco. Gli avventurieri che effettuano con successo il TS per rompere la paralisi magica che li imprigiona possono afferrare l'arma mentre stanno fuggendo dalla stanza.



Biblioteca – Questa stanza è arredata con grandi librerie che si innalzano fino al soffitto e sono stracolme di libri. Un tavolo con quattro sedie e una scaletta di legno completano il mobilio. Il locale è vuoto e freddo nel momento in cui gli avventurieri vi mettono piede, ma dopo un turno regolare l'aria diviene glaciale e appare lo spettro di una donna dall'aria austera, abbigliata con un lungo vestito verde pallido con un alto colletto. La donna osserva con malevolenza il gruppo e poi si rivolge ai



personaggi, portando un dito ossuto davanti alle labbra esangui e intimando loro di rimanere in silenzio, quindi assume una

postura rigidamente impostata e resta immobile a osservare la reazione degli avventurieri. Si tratta dello Spettro Bibliotecario, uno dei Tredici Fantasmi che infestano la villa.

Indipendentemente dalle azioni del gruppo, il fantasma non agirà finché qualcuno degli avventurieri non trova la Chiave di Pietra. Per individuare il nascondiglio di questo oggetto, ogni personaggio può effettuare in ogni turno di combattimento un TSL3 sulla FT. La Chiave è l'unico tesoro degno di nota, anche se il SG potrebbe voler includere nella stanza alcuni tomi contenenti incantesimi, libri rari o di valore.

Non appena qualcuno dei personaggi mette le mani sulla Chiave (che è l'unica in grado di aprire la porta della ghiacciaia), lo spirito della donna assume orribili fattezze contorte dall'ira ed attacca il gruppo con VM 300. I danni non magici infliggono soltanto metà danno al mostro, mentre quelli magici hanno piena efficacia. Il fantasma inseguirà i personaggi per l'intero pianoterra della casa, ma non può uscire all'esterno o salire al piano superiore. Questa limitazione potrebbe fornire agli avventurieri una valida via di fuga nel caso in cui stiano avendo la peggio nello scontro. Se il gruppo scappa salendo le scale, il fantasma non può seguirli e rimane ai piedi della scalinata, gemendo impotente contro gli intrusi.

Stanza del pianoforte – Questa stanza contiene un pianoforte a coda, un tavolo con quattro sedie, un accogliente divano, diversi mobiletti e delle piante in vaso ormai secche. Non appena gli avventurieri mettono piede nella sala, il piano inizia a suonare da solo, alternando musiche popolari, ballate allegre e motivi tristi.

Nella stanza ci sono tre oggetti interessanti, ognuno dei quali richiede un TSL1 sulla FT per essere trovato. I TS possono venire ripetuti in caso di fallimento, ma ogni tentativo necessita di un intero turno regolare di ricerche. La Statua d'Oro rappresenta un uccello con testa di demone e ha un valore di 150 MO. Il Piccolo Traditore d'Argento è un pugnale dalla lama corta, realizzato interamente in argento e incantato in modo tale da ottenere normalmente 1D6 in combattimento, tranne quando viene usato contro i morti viventi, nel qual caso può aggiungere 50 extra al suo potenziale. L'oggetto più importante è però il

I Tredici Fantasmi

Teschio Strillante, un cranio umano con la bocca aperta in un muto grido di terrore.

Non appena i personaggi scoprono il Teschio, il piano smette di suonare ed il fantasma del Pianista Senza Testa, uno dei Tredici Spettri, appare nella stanza attaccando il gruppo con inaudita ferocia. Il mostro ha VM 250 e in ogni turno di combattimento, oltre al normale attacco, scaglia un BQD contro un bersaglio, infliggendogli 13 punti di danno. Lo spettro è vulnerabile a tutti gli attacchi e, se gli avventurieri hanno scoperto il Piccolo Traditore d'Argento, questo è il momento adatto per saggiarne le capacità speciali. Se i personaggi pensano di distruggere il Teschio per eliminare definitivamente lo spirito del Pianista, avranno una bella sorpresa, perché non solo lo spettro non scomparirà, ma raddoppierà la sua VM attuale e riprenderà i suoi attacchi con maggiore ferocia! Quando il fantasma viene infine eliminato, il Teschio esplode (sempre che gli avventurieri non lo abbiano già distrutto) ed al suo posto lascia un diamante del valore di 550 MO.

Corridoio centrale e scale – Questa zona contiene le grandi scalinate che salgono al primo piano di Villa Borley. I corridoi di legno sono intagliati con scene che rappresentano demoni e volti grotteschi, che occhieggiano impercettibilmente verso tutti coloro che salgono o scendono le scale. Il corridoio è arredato con un pianoforte, una grossa pendola, un enorme baule decorato, una libreria, una vetrina, delle sedie e delle piante in vaso ormai morte. Questa zona non è infestata da alcuno spettro, ma il SG potrebbe comunque inserire qualche insidia per il gruppo.

Il primo piano

Camera da letto n.1 – In questa stanza ci sono un letto, un comodino e un baule. Tutti i mobili sono vuoti e non ci sono segreti da scoprire.

Camera da letto n.2 – Questa è un'altra camera da letto, al cui interno si trovano un letto con un'elaborata testata, un comodino, alcune piccole cassapanche e una sedia a dondolo, su cui è seduta una vecchia signora che indossa una vestaglia e ha i capelli raccolti in una crocchia. La donna sta lavorando a maglia e di tanto in tanto si lamenta sottovoce,

come borbottando a sé stessa. Sul letto è disteso il cadavere di un uomo con un grosso coltello piantato nel petto (si tratta soltanto di una macabra illusione creata dai poteri dello spettro).



La Vecchina è uno dei Tredici Fantasmi che infestano la villa e, qualche attimo dopo che i personaggi hanno aperto la porta, si rivolge loro pregandoli di entrare. Se qualcuno degli avventurieri è così folle da accettare l'invito, lo spettro interrompe il suo lavoro a maglia e punta un dito nodoso contro il gruppo, esclamando con voce stridula: *“Ah, stolte creature viventi. Siete tutte uguali, tutte in attesa della morte...”* Poi lancia un incantesimo di morte contro tutti coloro che si trovano all'interno della camera. Chi fallisce un TSL2 sulla FT muore all'istante, trafitto da un coltellaccio che appare dal nulla e si conficca nel petto o nella gola della vittima.

Se la Vecchina viene attaccata, combatte con VM 200 usando come armi i ferri da calza. All'inizio di ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri in corpo a corpo contro lo spettro devono effettuare con successo un TSL1 sulla FT oppure sono trafitti da un colpo dei ferri acuminati, subendo 1D3 punti di danno penetrante. Inoltre, visto che i ferri sono avvelenati, la vittima continua a subire un punto di danno penetrante all'inizio di ogni turno di combattimento successivo, fino a che non muore o che il fantasma non viene ucciso. Questi

I Tredici Fantasmi

attacchi supplementari sono in aggiunta al normale combattimento.

Se il gruppo decide di ignorare la Vecchina e richiude velocemente la porta senza entrare nella camera, lo spettro lascerà in pace gli avventurieri, anche se rimarrà nella stanza nel caso di un'eventuale ritorno dei personaggi.

Dopo aver ucciso il mostro, i personaggi possono decidere di esplorare la stanza e, se qualcuno effettua con successo un TSL1 sulla FT, scopre uno Scialle Magico che rende immune chi lo indossa dagli effetti degli incantesimi di livello 1-3.

Corridoio n.1 – Questo corridoio termina a entrambe le estremità con una finestra di vetro colorato. Ogni volta che gli avventurieri lo attraversano, sentono uno dei seguenti effetti spettrali provenire da un punto imprecisato del primo piano, senza però riuscire a scoprirne la causa:

- 1) Voci che borbottano parole incomprensibili.
- 2) Rumore di passi.
- 3) Catene che vengono trascinate.
- 4) Singhiozzi e pianti.
- 5) Risate agghiaccianti e sinistre.
- 6) Grida inquietanti e disperate.

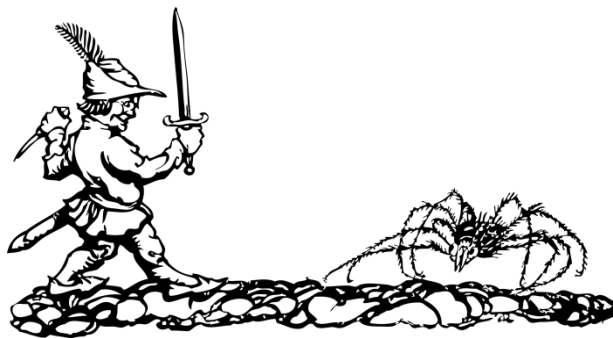
Uno spesso tappeto rosso ricopre il pavimento del corridoio e degli inquietanti dipinti sono appesi alle pareti. Dietro a uno di essi è celata una nicchia nella parete che nasconde una collana tempestata di rubini del valore di 350 MO, che se viene indossata si avvolge attorno al collo della vittima tentando di strangolarla e infliggendole 1D6 punti di danno penetrante prima di poter essere tolta.

Camera dei bambini – In questa stanza da letto per bambini ci sono una culla, un grosso baule e una cassa piena di giocattoli. Le pareti e il tappeto sul pavimento sono decorati con scene di alberi, fiori e animali. Anche se nella camera non c'è nulla di pericoloso, i personaggi si sentiranno estremamente a disagio senza alcuna apparente ragione...

Bagno n.1 – In questo bagno ci sono una vasca, un lavabo, una latrina, un cesto per la biancheria sporca e un mobiletto con uno specchio. Nella vasca c'è un cadavere in avanzato stato di decomposizione, immerso nell'acqua sporca e maleodorante. Non appena qualcuno entra nella stanza, il morto

apre gli occhi e si solleva, rivelando le ossa esposte e marcite, quindi indica gli avventurieri e si rivolge loro con voce gutturale: "*Non uscite mai vivi da questa casa!*", quindi prorompe in una lugubre risata. Dopodiché il cadavere si affloscia nuovamente nella vasca e si immerge sotto la superficie dell'acqua putrida, scomparendo dalla stanza.

Camera matrimoniale – In questa enorme camera ci sono un grosso letto matrimoniale, due comodini, una cassapanca piena di vestiti, una grossa poltrona e un sofà. Nella stanza dimora un Ragno Gigante con VM 250, che vive in un ammasso di ragnatele all'interno di un grosso buco nel soffitto. Tutti coloro che combattono in mischia contro la creatura devono effettuare a ogni turno di combattimento un TSL1 sulla FT per evitare di essere morsi e rimanere paralizzati temporaneamente. Dopo il primo turno di combattimento la vittima ha perduto metà della sua efficienza. Dopo il secondo turno di combattimento, non riesce a muoversi. Dopo cinque turni di combattimento, l'effetto svanisce. Il veleno non è abbastanza potente da avere effetto su creature molto più grandi degli umani, come troll e draghi.



Camera da letto n.3 – In questa stanza ci sono un letto, un comodino e un baule. Tutti i mobili sono vuoti e non ci sono segreti da scoprire.

Bagno n.2 – La stanza è un semplice bagno e non nasconde alcun segreto.

Corridoio n.2 – Questo corridoio si snoda attorno alla balconata sopra le scale. Il pavimento è coperto da uno spesso tappeto e una balaustra si affaccia sulla tromba della scalinata sottostante. Alle pareti sono appesi molti quadri dai soggetti lugubri e inquietanti, e

I Tredici Fantasmi

dietro a una grossa libreria è nascosta una porta segreta che dà accesso alla stanza del tappeto, quella più pericolosa di tutta la villa stregata.

All'interno di un grosso baule contenente dei vestiti ammuffiti ha fatto il nido una Vipera Nera. Non appena il coperchio del baule viene sollevato, il serpente colpisce fulmineamente l'avventuriero, che deve effettuare con successo un TSL1 sulla VE o un TSL2 sulla FT (a scelta) per evitare di essere morso. Il veleno iniettato dalla Vipera Nera è mortale e uccide sul colpo la vittima, a meno che il SG non decida altrimenti. Sul fondo della cassapanca si trova un Cappello Magico in buone condizioni, che permette a chi lo indossa di poter lanciare fino a due incantesimi nello stesso turno di combattimento, per un massimo di tre volte al giorno.

Camera da letto n.4 – Questa piccola stanza da letto per una persona è del tutto ordinaria, eccezion fatta per una porta che conduce a un piccolo ripostiglio (vedi sotto).

Ripostiglio – Non appena gli avventurieri aprono la porta della stanza, vengono attaccati da tre Zombi con VM di attacco 100 e COS 200 ognuno. Le unghie e i denti dei morti viventi sono avvelenati con un veleno a scelta del SG, che agisce quando le vittime subiscono danni alla COS. I mostri si muovono con lentezza, ma inseguiranno il gruppo per tutta la villa, finché non vengono eliminati definitivamente.

Nel ripostiglio ci sono tre grossi bauli. Uno contiene soltanto dei vecchi vestiti, il secondo utensili e soprammobili senza valore, mentre nel terzo sono stipati tre sacchi, al cui interno è possibile trovare rispettivamente 200 MA, 200 MO e una statuetta di onice raffigurante una rana con occhi di giada (valore 60 MO).

Bagno privato – Questo grande bagno privato è riccamente arredato e la latrina è separata dal resto della stanza. Sfortunatamente, un Rospo Gigante con VM 275 ha deciso di erigere il locale a sua dimora personale. Non appena qualcuno entra nella stanza, il mostro attacca.

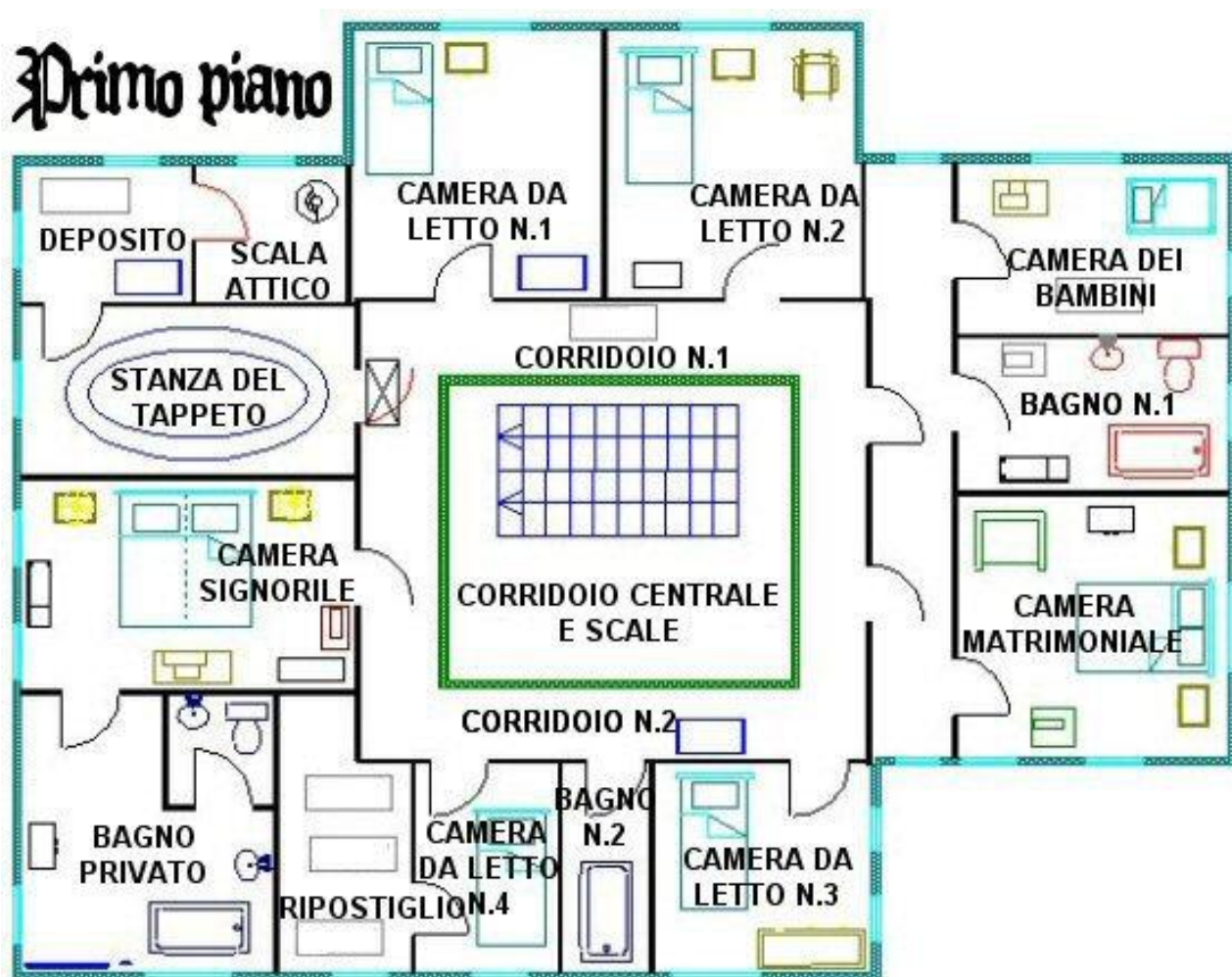
Oltre ai normali danni, il Rospo Gigante ha due attacchi speciali. La sua lingua trasmette infatti un veleno a scelta del SG contro le vittime

colpite che subiscono danni alla COS. Inoltre, il mostro può tentare di catturare un nemico con la sua lingua appiccicosa. Questa manovra può essere effettuata una volta per turno di combattimento, in aggiunta al normale attacco. La vittima deve effettuare con successo un TSL1 sulla media di FT e DES per evitare di essere afferrata e intrappolata all'interno della putrida e enorme bocca della creatura, dove subirà 1D6 punti di danno penetrante per turno di combattimento. Il personaggio imprigionato può soltanto tentare di liberarsi, effettuando un TSL0 sulla FT (basta ottenere un risultato di 5 o più per riuscire a divincolarsi dalla stretta del mostro). Se invece il TS fallisce, il Rospo Gigante inghiotte l'avventuriero in un sol boccone, uccidendolo all'istante!

Se questo enorme mostro viene ucciso, gli avventurieri possono esplorare il bagno senza pericolo, scoprendo un piccolo cofanetto contenente 20 gioielli (determinare il valore tirando i dadi sulla Tavola del Tesoro).

Camera signorile – Questa stanza da letto signorile è arredata con sfarzo. All'interno ci sono un letto matrimoniale, due ricchi comodini su cui sono poggiate delle lanterne per la notte con i vetri schermati, un separé dietro cui cambiarsi d'abito, un grosso specchio, una cassapanca e diversi attaccapanni. Sul letto sono sdraiate una coppia di Mummie, maschio e femmina, avvolte in bende putrescenti e adornate con ornamenti d'oro massiccio. I loro volti mummificati si intravedono attraverso le bende e gli occhi maligni brillano di una spettrale luce gialla.





Quando gli avventurieri entrano nella stanza, le Mummie si alzano rigidamente ed attaccano.

La Mummia maschile è quella di un guerriero con VM di attacco 240 e COS 340. I gioielli con cui è adornata valgono in totale 300 MO.

La Mummia femminile è quella di una maga con VM di attacco 190 e COS 290, capace di lanciare tutti gli incantesimi di livello 1-3 (si considera avere KR 44 e IN 14 ai fini del lancio). I gioielli con cui è adornata valgono in totale 230 MO.

Le Mummie inseguiranno il gruppo dovunque all'interno della villa, senza concedere tregua ai personaggi!

Se infine gli avventurieri riescono a esplorare la stanza, scoprono altri gioielli per un totale di 800 MO ed una Collana Ankh che rende immune chi la indossa dagli effetti del fuoco.

Stanza del tappeto - La stanza è completamente vuota, eccezion fatta per un grosso tappeto ovale che copre il pavimento di legno. Il tappeto è molto vecchio e rovinato, senza nessun disegno o decorazione. La

temperatura della stanza è glaciale e non appena gli avventurieri mettono piede qui dentro, sulle pareti iniziano ad apparire delle scritte, tracciate col sangue da una invisibile mano spettrale. Una volta completato, il messaggio è il seguente:

"AIUTATECI. STIAMO BRUCIANDO NELLE PROFONDITA' INFERNALI. AIUTATECI E TUTTE LE NOSTRE RICCHEZZE SARANNO VOSTRE..."

La scritta scompare un paio di minuti dopo essere stata tracciata.

L'unica altra porta nella camera conduce al deposito (vedi sotto) e sembra molto robusta. Se viene spinta normalmente non si muove, in quanto si apre soltanto verso l'interno di questa sala e deve quindi essere tirata per venire aperta. Quando gli avventurieri tentano di tirare la porta per spalancarla, odono dalla parte opposta delle voci spettrali e disincarnate, che pronunciano parole incomprensibili. Sembra quasi che qualcuno... o qualcosa... stia tenendo la porta chiusa con la forza dalla parte opposta. Per riuscire finalmente ad aprire questa porta, occorre che

I Tredici Fantasmi

qualcuno degli avventurieri effettui con successo un TSL3 sulla FO, ma una volta spalancata dalla parte opposta non ci sarà nessuno ad attendere i personaggi...

Deposito – Si tratta di un ripostiglio al cui interno ci sono una grossa cassa di legno colorato e una cassettera. Sopra quest'ultima è poggiato un drappo bianco su cui è stato deposto un tozzo pugnale con la lama insanguinata, da cui gocciola del sangue fresco che insozza sia il panno che il pavimento sottostante. Si tratta di una macabra messinscena, che non ha altri effetti pratici ai fini del gioco. Le pareti della camera sono ricoperte da una carta da parati di cattivo gusto, che ha il solo scopo di nascondere perfettamente la porta segreta che conduce alla scala per l'attico (vedi sotto).

La cassa di legno nasconde in realtà un Jack-Nella-Scatola, la raccapricciante parodia di un clown a molla che balza fuori dal baule ed attacca il personaggio più vicino. Il mostro è animato dalla spettrale infestazione che pervade la casa e attacca con artigli affilati e denti aguzzi. Ha VM 60 e nel primo turno di combattimento affronta in duello la sua vittima, visto che tutti gli altri personaggi sono così sorpresi da non poter agire. All'inizio di ogni turno di combattimento, Jack afferra un bersaglio, che deve effettuare con successo un TSL2 sulla media di FO e DES per riuscire a liberarsi. Se il TS fallisce, la vittima deve combattere un turno di combattimento in duello solitario contro il mostro, visto che gli altri avventurieri non possono attaccare Jack senza colpire anche il loro compagno.



Quando questa orribile creatura sarà finalmente uccisa, gli avventurieri possono frugare nella cassa e nella cassettera. La seconda è vuota, ma nella prima sono riposti una vecchia bambola che ha perduto un occhio, una Chiave a Forma di Stella e la Squarcia-Spiriti, una spada a due mani che ottiene 12D6+30 in combattimento e infligge doppio danno contro i morti viventi.

Per trovare la porta segreta che conduce alla scala per l'attico, i personaggi devono effettuare con successo un TSL2 sulla FT. Il passaggio può essere aperto soltanto con la Chiave di Ottone che si trova nelle cantine al pianterreno oppure con la magia, ma non con la forza bruta.

Scala per l'attico – Questa stanza può essere raggiunta soltanto attraverso la porta segreta nel deposito.

La temperatura è gelida e la camera è spoglia e insospitale. Al suo interno c'è soltanto una scala a chiocciola che sale verso l'attico. Uno dei Tredici Fantasmi è di guardia alla scala: si tratta del Ragazzo Impiccato. Il suo spettro è perfettamente visibile alla base della scala a chiocciola, appeso a mezz'aria ad una forca incorporea, con il collo rosso, gli occhi fuori dalle orbite e gli arti che si agitano scompostamente. Tutti i personaggi che osservano la scena devono effettuare immediatamente con successo un TSL2 sulla IN per evitare di fuggire in preda al panico, senza curarsi dei pericoli che li attendono, e si rifiuteranno di rientrare in questa stanza per almeno 1D6 turni regolari.

Il fantasma non si muove e continua nella sua macabra danza di morte, ma può lanciare in ogni turno di combattimento un BQD che infligge 4D6+8 punti di danno contro un singolo avventuriero, cominciando da quello con la COS più alta. Nessuno può salire verso l'attico finché questo guardiano non ha esaurito il suo attacco, che si protrae per 2D6 turni di combattimento. Se qualcuno dei personaggi rimane per tutto il tempo nella stanza e riesce a sopravvivere, il Ragazzo Impiccato svanisce con un grido di rabbia. È anche possibile uccidere lo spettro, che ha COS 200 e può venire danneggiato soltanto da attacchi magici.

Attico (non riportato sulla mappa) – Questa stanza non è riportata sulla mappa ed è un

I Tredici Fantasmi

attico polveroso, proprio sotto il tetto della villa, in cui è possibile udire il rumore dei tuoni e lo scroscio della pioggia in tutta la sua violenza. Nel centro della camera, seduta su una decrepita sedia a dondolo, si trova una figura vestita con un saio da monaco, con la testa reclinata verso il grembo in cui tiene un fagotto, in cui sembra ci sia un neonato. Il volto del monaco è completamente coperto dal cappuccio del saio e le sue mani sono nascoste dal fagotto che sta cullando.

La stanza è molto fredda, tanto che il fiato dei personaggi si condensa in piccole nuvolette. Le pareti e il soffitto sono coperti da un sottile strato di ghiaccio, mentre le assi del pavimento appaiono marcite e sul punto di crollare. Negli angoli del locale sono visibili ammassi di ragnatele, che pendono dalle travi come macabri festoni. Tutti coloro che si muovono verso la figura assisa devono effettuare con successo un TSL2 sulla IN. Chi lo fallisce ha l'illusione che il pavimento si apra sotto di lui e di precipitare nel vuoto sottostante. In realtà, si raggomitola sul pavimento e non può essere convinto a fare altro per 1D6 turni di combattimento, dopodiché potrà tornare ad agire normalmente. Lo shock delle vittime è tale che ognuna di esse perde permanentemente un punto di IN.

I personaggi che riescono a superare il TS possono raggiungere la sedia a dondolo senza difficoltà. La figura seduta solleva quindi il capo per osservarli, ma al posto del volto gli avventurieri vedono soltanto una impenetrabile oscurità. Anche il "neonato" si volta verso i personaggi, rivelando la sua reale natura. Si tratta infatti di un orribile Demone a due teste, con la pelle verdastra ricoperta di viscido muco e una coda biforcuta. Il monaco è in realtà l'ultimo dei Tredici Fantasmi che infestano la villa, quello del Monaco Fantasma. Questo spettro è la fonte primaria del male che attanaglia la casa e deve essere eliminato per portare a termine l'avventura.

Il fantasma ha COS 250 e attacca soltanto con gli incantesimi. Conosce tutti quelli di livello 1-3 e può lanciarne uno per turno di combattimento, senza spendere alcun punto di KR. Ai soli fini della risoluzione degli effetti degli incantesimi, il Monaco di considera avere un punteggio di 25 in tutti gli Attributi (eccezion fatta per la COS). Se la COS del mostro viene ridotta a

zero, questi viene definitivamente bandito e anche il Demone scompare immediatamente.

Il Demone ha VM 200 e si getta freneticamente contro il gruppo, attaccando con artigli e zanne. Tutti gli avventurieri in mischia contro il mostro subiscono in ogni turno di combattimento un punto di danno penetrante, indipendentemente dall'esito dello scontro.

Se il gruppo riesce ad eliminare il Monaco Fantasma, la villa viene pervasa da un silenzio e una calma innaturali per alcuni minuti, e gli unici suoni che possono essere uditi sono quelli della tempesta che si sta scatenando all'esterno. Repentinamente, senza alcun preavviso, tutte le anime dannate intrappolate nella casa emergono attraverso il pavimento e salgono silenziosamente verso il cielo. Se qualcuno dei personaggi è morto durante l'esplorazione, il SG potrebbe voler aggiungere anche la sua anima a quelle che stanno ascendendo alla pace celeste... Tutti gli avventurieri che sono sopravvissuti osservano increduli la scena, incapaci di muovere un muscolo, e guadagnano 500 P.A. a testa. Ognuno di loro può anche distribuire a proprio piacere 2D6 punti tra gli Attributi. Questo incremento è permanente. La casa è finalmente sicura, libera da tutti i Fantasmi che la infestavano.

Dopo aver assistito alla scena, se gli avventurieri decidono di esplorare l'attico, possono tentare un TSL3 sulla FT. Se il TS ha successo, trovano una piccola serratura in una delle pareti, che può essere aperta soltanto con la Chiave a Forma di Stella nascosta nel deposito. Non ci sono altri modi per forzare la porta, nemmeno con la forza bruta o la magia. Dietro alla porta si apre una piccola stanza in cui sono ammassati antiche suppellettili, gioielli, gemme, statue, quadri preziosi, arazzi, tappeti e altri oggetti di lusso del valore complessivo di 6.000 MO. I personaggi possono depredare la stanza senza conseguenze, a patto che riescano a trasportare tutto quanto hanno trovato. Se il SG vuole essere generoso (e i personaggi se lo sono meritato), può aggiungere alcuni oggetti magici minori al tesoro presente nella stanza segreta.

Tabella degli effetti spettrali

Ecco alcuni effetti che il SG può usare per aggiungere un tocco macabro all'atmosfera

I Tredici Fantasmi

generale della villa. All'inizio di ogni turno regolare il SG deve lanciare 1D6 e, con un risultato di 1 o 6, può tirare per due volte 1D6 sulla tabella seguente per ottenere un effetto spettrale, che dovrebbe contribuire a rendere il gruppo ancora più spaventato e snervato!

TABELLA DEGLI EFFETTI SPETTRALI	
Primo dado: 1, 2, 3	
Secondo dado	Effetto spettrale
1	Una porta nelle vicinanze inizia a sbattere rumorosamente e continua finché non viene chiusa da uno dei personaggi.
2	Una voce, proveniente da dietro una porta chiusa o una parete, grida <i>"Svelti, aiutatemi!"</i> .
3	La figura di un fantasma dall'aria triste attraversa l'intera stanza, passando attraverso le pareti, senza degnare il gruppo di un'occhiata.
4	Uno degli avventurieri ha la sensazione che qualcuno gli batta sulla spalla per chiamarlo.
5	In lontananza si sente il rumore di vetri infranti.
6	Uno degli avventurieri inizia a sentire molto freddo e i suoi capelli si drizzano. Il SG dovrebbe chiedergli di effettuare un TS, senza spiegargli il perché e ghignando sadicamente se dovesse fallirlo... Nessuna conseguenza deve essere applicata a danno del personaggio.
Primo dado: 4, 5, 6	
Secondo dado	Effetto spettrale
1	Un oggetto nella stanza si solleva in aria e quindi viene scagliato contro uno dei personaggi, mancandogli di poco la testa!
2	In lontananza si sente il pianto disperato di un bambino.
3	Tutte le luci (incluse quelle magiche) degli avventurieri si spengono e non sarà possibile riaccenderle per 1D3 turni regolari.
4	Dal nulla appare un'orda di scheletri animati, che carica il gruppo e gli passa attraverso, scomparendo poi attraverso una parete.
5	Una risata folle squarcia il silenzio nella stanza.
6	Un avventuriero viene schiaffeggiato da una mano invisibile e deve effettuare con successo un TSL1 sulla COS oppure subisce un punto di danno penetrante e sul suo volto si forma per qualche tempo l'impronta di una mano scheletrica.



Conclusione

Siamo così giunti alla fine di questa speciale avventura per Halloween. Se il SG lo desidera, può aggiungere ulteriori elementi alla scarna trama presentata. Un volta che i Tredici Fantasmi sono stati liberati dalla loro prigionia, il gruppo può trascorrere la notte nella villa senza pericolo, riparandosi dalla tempesta che infuria all'esterno. All'alba i personaggi potranno proseguire il loro viaggio.

Villa Borley non sarà più una casa infestata, ma rimarrà disabitata e in stato di abbandono, tanto che nel giro di pochi anni cadrà completamente in rovina.

Come sempre, questo scenario è ideale per essere giocato in un'unica sessione nella notte di Halloween, con l'aggiunta di un po' di atmosfera appropriata – luce di candele, musica inquietante e qualche dolcetto come premio per gli avventurieri. L'atmosfera generale dell'avventura dovrebbe essere divertente ma comunque paurosa. Al termine della partita, avrete comunque il tempo per fare un salto al vostro locale preferito, sempre che abbiate il coraggio di uscire di casa in piena notte...

Un'ultima nota sulle mappe della villa. Le stanze sono solamente abbozzate e non è fornita alcuna scala dettagliata, visto che le planimetrie della casa dovrebbero servire soltanto come guida di riferimento basilare per il SG.

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 versioni 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