

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO DI HALLOWEEN

Il Sotterraneo di Halloween
dello Spaventoso Jack



Sotterraneo di Halloween per

TUNNELS & TROLLS

Testo e mappe

Andy R. Holmes

Copertina

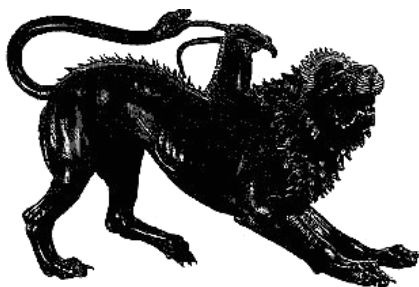
Thomas Budach da [Pixabay](#) disponibile sotto
licenza [Pixabay License](#)

Traduzione e grafica

Chimerae Hobby Group



Copyright © 2022
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA51 – 1ª Edizione – Ottobre 2022

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
m.a.	Moneta d'Argento
ME	Mostri Erranti
m.o.	Moneta d'Oro
Mov	Movimento
m.r.	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

(Da leggere a voce alta all'inizio dell'avventura.)

La piovgerella continua a cadere incessante da un monotono cielo grigio ammantato da nuvole funeree. Accampati tra gli alberi di un boschetto, siete riusciti a rimanere relativamente all'asciutto e persino ad accendere un fuoco da campo, che arde a fatica ma riesce a riscaldarvi le ossa e il cuore. La vostra ultima avventura è stata un grande successo e sul vostro carro avete accumulato un bel bottino, conquistato combattendo nelle Caverne dei Goblin di Groshnack: sacchi d'argento e d'oro, forzieri ricolmi di gioielli ed ornamenti d'onice e avorio, ninnoli preziosi che vi frutteranno una piccola fortuna una volta rivenduti a Khazan. L'incursione nella tana dei Goblin vi ha fruttato molto e avete riportato solo poche, superficiali ferite. L'unica vittima è stato uno dei vostri muli, travolto da una frana causata da un'esplosione innescata dai Goblin nel tentativo di bloccarvi la via di uscita dai tunnel. Nonostante il cattivo tempo il vostro

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

morale è quindi alto e domani proseguirete il viaggio per Khazan, dove vi aspettano riposo e divertimenti!

Cala la notte. La pioggia scende costantemente e pesanti gocce precipitano dalle foglie sui rami più alti degli alberi che circondano l'accampamento. Il fuoco sta lentamente estinguendosi e i carboni morenti sfrigolano e fumano quando vengono colpiti dalla pioggia che inumidisce la cenere. Avete stabilito i turni di guardia e tutti, tranne la sentinella, si preparano per dormire, cercando un posticino asciutto tra le felci e gli arbusti che punteggiano il sottobosco. Cullati da dolci sogni presaghi di ricchezze, lentamente vi addormentate.

Dopo circa un'ora, un flebile e subitaneo lampo di luce arancione tra le fronde degli alberi mette in allarme la sentinella, che vi scuote dal torpore riportandovi alla realtà. La pioggia è cessata l'aria della notte è immobile, scossa soltanto da un gelido vento che soffia sempre più insistente. Mentre state guardandovi intorno con circospezione, un altro lampo di luce ambrata attira la vostra attenzione a nord-ovest! Un attimo dopo, prima che abbiate il tempo di decidere sul da farsi, una miriade di luci arancioni si manifesta tra gli alberi a poca distanza da voi, ancora una volta in direzione nord-ovest. Raccogliete in fretta il vostro equipaggiamento, impugnate le armi e decidete di investigare sullo strano fenomeno.

Raggiungete le luci molto velocemente e presto vi accorgete con stupore che si tratta di zucche vuote, ognuna delle quali è stata intagliata per assomigliare a un grottesco volto, al cui interno brillano delle candele.

Le zucche sono disposte in modo da formare una sorta di corridoio luminoso che si dirige verso il profondo della foresta, dove vi sembra di intravedere una grossa porta di legno dall'aspetto stranamente inquietante e minaccioso. Tutto intorno, numerose zucche sono poggiate sul terreno, sopra ai ceppi di alberi abbattuti o pendono dai rami contorti delle piante più alte. Dopo qualche ricerca preliminare, non riuscite però a percepire nulla di minaccioso o soprannaturale: le zucche non emanano alcuna forma di magia e sembrano del tutto tangibili. Probabilmente si tratta di qualche strana celebrazione legata ad Halloween, una festa che viene celebrata proprio questa notte. Dovunque è usanza decorare abitazioni e botteghe con lanterne colorate, oppure con vere e proprie

zucche intagliate come quelle che si trovano attorno a voi. La celebrazione è gioiosa e si tengono molte feste, durante le quali si è soliti mascherarsi con abiti mostruosi. Ai bambini, che girano di casa in casa mascherati da mostri e creature della notte, vengono offerti doni e dolcetti.

"Dolcetto o scherzetto?"

Queste parole rimbombano improvvisamente attraverso la cupa foresta, interrompendo a metà le vostre considerazioni! La fiamma delle candele nelle zucche inizia a traballare e il vento gelido aumenta d'intensità, ululando minacciosamente e spazzando in aria le foglie secche. In un silenzio carico di minaccia, il grande portale alla fine del corridoio formato dalle zucche inizia ad aprirsi lentamente. Potete sentire chiaramente i cavalli nel vostro campo agitarsi in preda al panico e capite che non c'è tempo da perdere. Dovete correre indietro per assicurarvi che non strappino le pastoie e fuggano nella notte. Alcuni di voi si dirigono verso i cavalli, mentre gli altri osservano con gli occhi sbarrati il portale spalancarsi completamente, lasciando intravedere al suo interno soltanto una macchia di oscurità assoluta. Quando la porta si schiude, il vento cessa di colpo e i cavalli ritornano subito tranquilli. Vi riunite e arrischiate una rapida esplorazione nei dintorni, ma non sembra esserci nulla di soprannaturale e, soprattutto, non trovate traccia della voce che ha gridato pochi attimi fa.

Mentre tentate di tornare al campo, un fatto inspiegabile vi getta nel panico più totale. Infatti, per quanti tentativi facciate, non riuscite a cambiare direzione e vi trovate sempre all'imboccatura del corridoio delle zucche che conduce al tetro portale!

Ignorerete le strane e sinistre zucche che pendono dagli alberi come impiccati dai loro patiboli, compiendo una danza di morte tra i rami contorti?

Farete finta di nulla e volterete le spalle al portale oscuro, che sembra essersi spalancato per invitarvi a sfidare la sorte in una nuova avventura?

Lascerete dietro di voi tutto questo per tornare alla relativa sicurezza del vostro accampamento, attendendo ansiosamente l'alba per cavalcare velocemente verso la città di Khazan con il vostro tesoro?

Certamente no! Stanotte è Halloween ed una spaventosa avventura vi aspetta! "Ah ah ah ah ah!!!"

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Introduzione per il Signore del Gioco

Nella miglior tradizione delle avventure di Halloween, questo scenario non va preso troppo seriamente! La storia in sé non ha una rigida coerenza e non deve risultare pesante. Per mantenere lo spirito informale dell'avventura, nessun personaggio può morire nel corso degli eventi. Se un avventuriero viene ucciso durante il gioco, si risveglierà nel proprio letto come se si trattasse di un incubo, ovviamente senza guadagnare alcun Punto Avventura o altre ricompense.

I mostri utilizzati nello scenario hanno una VM compresa tra 50 e 200 punti e la maggior parte dei TS sono di livello 3 o inferiore. Queste informazioni possono essere utili quando chiedete ai giocatori di scegliere i personaggi da utilizzare nell'avventura. Ovviamente il SG è libero di modificare la forza dei mostri e la pericolosità delle situazioni, per adattare il sotterraneo alle proprie esigenze.

Lo strano corridoio di zucche di Halloween conduce a una dimensione parallela e il portale oscuro è la via di accesso attraverso cui i personaggi potranno entrarvi. Si tratta però di un accesso a senso unico e, una volta all'interno, i personaggi dovranno affrontare il sotterraneo di Halloween per trovare l'uscita che li riporterà nel loro mondo!

Il Signore del Labirinto è lo Spaventoso Jack, un mago malvagio e perverso che è stato intrappolato nella magica terra di Halloween. Una volta all'anno può utilizzare tutti i suoi oscuri poteri per materializzare il cancello dimensionale ed attirare quanti più avventurieri possibile, per intrappolarli nel suo bizzarro sotterraneo a tema che esiste soltanto fuori dal mondo reale. Per far apparire il portale, quest'anno il mago ha scelto la Foresta di Groshack, ai confini del regno dei Goblin. È certo che gli avventurieri non saranno in grado di resistere allo strano fascino delle zucche e che le diaboliche creature schiave all'interno del sotterraneo costringeranno gli intrusi a rimanere per sempre intrappolati nella terra di Halloween, dove serviranno per l'eternità il malvagio stregone!

Il sotterraneo che si apre dietro al portale oscuro è popolato dalle ultime invenzioni dello Spaventoso Jack – i robot! Gli avventurieri non immaginano nemmeno lontanamente che dietro al cancello dimensionale li attende un bizzarro

mondo popolato di giocattoli a molla e altre grottesche mostruosità legate ad Halloween! Riusciranno i nostri eroi a sopravvivere? Solo alla fine dell'avventura riusciremo a scoprirlo...

Fonti di ispirazione

Vi chiederete che cosa mi abbia invogliato a scrivere questo bizzarro scenario... Beh, dovete sapere che possiedo alcuni piccoli giocattoli a molla e ho sempre desiderato inserirli in una delle mie avventure, specialmente quando utilizzo le miniature! Ecco una delle mie scene preferite: gli avventurieri scoprono una porta con una gigantesca chiave infilata in un'enorme toppa, con un'iscrizione che dice "Per aprire la porta, girare la chiave." La stanza all'interno è piena zeppa di enormi, terrificanti giocattoli a molla dalle sembianze mostruose! Davvero spaventoso! Provate a immaginare la situazione, con i mostri a molla che avanzano sulla mappa di gioco, travolgendo e sparpagliando dappertutto le miniature degli avventurieri! Ah ah ah!

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Consultando la mappa del sotterraneo a pagina 20, è abbastanza semplice vedere che i personaggi dovranno attraversare il labirinto partendo dal portale di ingresso (punto A) fino all'unica uscita (punto C). Il punto B è di una sorta di zona franca, in cui gli avventurieri potranno riposarsi e recuperare le forze. Di seguito è riportata la descrizione completa delle stanze e delle zone importanti del sotterraneo.



Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Notizie Generali sul sotterraneo

Corridoi

Il corridoio principale del sotterraneo è alto 5 m ed è mostrato in verde sulla mappa. È costruito in modo tale da formare (con un pizzico di immaginazione) la parola HALLOWEEN! Se i giocatori stanno disegnando una mappa mentre esplorano e riescono a notare questa particolarità, assegnate a ognuno di loro 200 p.a. supplementari per l'acume. Il corridoio è interamente realizzato con una pietra screziata simile a marmo verde, che sembra sdruciolevole e viscida al tocco ma permette di camminare senza pericolo di scivolare. Pavimento, soffitto e pareti sono tutti ugualmente costruiti con questo insolito materiale. Il corridoio non è illuminato, eppure non è nemmeno immerso nell'oscurità! Infatti grazie a una bizzarra particolarità della pietra, questa emana una specie di luminescenza verdastra e spettrale, che è comunque sufficiente ai personaggi per riuscire a vedere e combattere senza penalità. Se il gruppo tenta di accendere una torcia o una lanterna, non riuscirà ad accendere la fiamma, anche se luci e fuochi di origine magica funzionano normalmente.

Stanze

Tutte le stanze (in grigio sulla mappa) sono alte 8 m e hanno pavimento, soffitto e pareti realizzate con piccole mattonelle lisce e quadrate, che non possono essere danneggiate o rimosse in alcun modo. Se gli avventurieri tentano di scavare per uscire dal sotterraneo, i loro tentativi saranno ben presto frustrati. Peraltro, anche gli incantesimi di teletrasporto e simili non funzionano all'interno del labirinto, anche se il lanciatore deve pagare il costo in KR necessario per lanciarli.

Scala della mappa

Sulla mappa, ogni quadretto equivale a 3 m. Come già detto, il corridoio principale è indicato in verde, mentre le stanze sono di colore grigio. Se gli avventurieri hanno una bussola o altri congegni magnetici, questi non funzioneranno. L'ago della bussola continuerà a girare vorticosamente come impazzito, senza riuscire a trovare la direzione nord. Non che ciò sia di qualche importanza ai fini dell'avventura, visto che si tratta di un semplice passaggio

obbligato dal punto A al punto C, passando per il punto B. Il SG può comunque considerare il nord verso la parte superiore della mappa, ai fini descrittivi e di gioco. Le porte sono indicate in marrone sulla mappa e non ci sono passaggi segreti da scoprire.

Porte finte

Le porte false o che nascondono delle trappole sono indicate sulla mappa da una casella gialla dietro di esse. Agli occhi degli avventurieri appariranno però identiche a tutte le altre porte del sotterraneo. Ogni porta finta nasconde una trappola o un effetto magico, che può essere determinato lanciando i dadi sulla Tabella delle Porte Finte riportata in appendice all'avventura.

Trappole di Halloween

In alcune delle zone della mappa sono raffigurati dei simboli a forma di stella simili ad asterischi, che indicano la posizione delle Trappole di Halloween. Anche per queste insidie viene riportata una tabella nelle appendici, sulla quale tirare per determinare l'esatta natura del trabocchetto. Ovviamente il SG è libero di inserire le proprie trappole preferite o gli effetti magici che ritiene appropriati, tenendo a mente che si tratta pur sempre di un sotterraneo divertente a tema Halloween!

Altre note sulle stanze

Ci sono 13 stanze principali, la maggior parte delle quali presenta difficoltà legate al tema comune del sotterraneo e ostacoli che gli avventurieri devono superare. In ogni stanza c'è inoltre un Tesoro di Halloween o un oggetto magico, che i personaggi hanno sempre una possibilità di riuscire a prendere per sé. Una volta che tutti i membri del gruppo hanno lasciato una stanza, questa svanisce magicamente dal sotterraneo e la porta viene rimpiazzata da un solido muro di pietra su cui è inciso il simbolo di una zucca. Se gli avventurieri hanno recuperato l'oggetto magico o il tesoro che si trovava nella stanza, il simbolo mostra un volto sorridente e pulsa di luce arancione, altrimenti assumerà un'espressione accigliata e non emetterà alcun bagliore. Si tratta soltanto di un piccolo effetto magico che contribuisce ad aumentare l'atmosfera del labirinto e non

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

influenza lo svolgimento del gioco in alcun modo.

Se il SG lo desidera, potrebbe consentire ai personaggi di tornare sui propri passi per cercare di recuperare gli oggetti che non sono riusciti a prendere al primo tentativo. In questo caso, si consiglia di permettere agli avventurieri di tornare indietro solo dopo aver raggiunto la stanza finale, per poter effettuare nuovi tentativi.

Condurre lo scenario

Personalmente adoro distribuire ai giocatori dei piccoli doni durante il corso della partita. Se desiderate fare altrettanto, vi basterà tenere a portata di mano dei dolcetti o cioccolatini di Halloween da consegnare al giocatore il cui avventuriero scopre un tesoro. Se avete qualche spicciolo in più, potreste anche elargire piccoli giocattoli in premio, magari al completamento di ogni stanza. Puoi anche annotare i punti avventura (p.a.) guadagnati da ogni membro del gruppo e, al termine dello scenario, distribuire dei premi in base alla graduatoria.

Se possibile, gioca questo scenario con un'atmosfera appropriata, magari alla luce fioca delle candele e con una musica adatta in sottofondo.

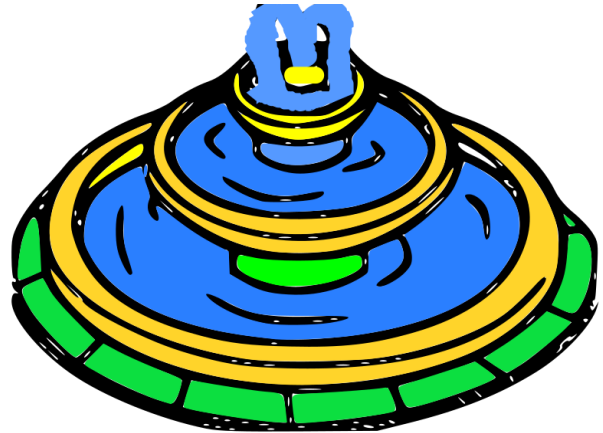
Il Sotterraneo

Punti di interesse

A) Questa è la stanza in cui si trovano teletrasportati i personaggi che attraversano il portale nella foresta, alla fine del corridoio di zucche. Sul pavimento è inciso un pentacolo che pulsa di luce e lungo il cui perimetro esterno sono stati impressi nel pavimento strani simboli arcani e rune mistiche. La camera di ingresso è vuota, a meno che il SG non decida altrimenti.

B) In questo punto del Sotterraneo c'è un'alcova al cui interno si trova una fontana alta 1,2 m, alimentata da uno zampillo d'acqua limpida che sgorga da un buco nel muro dietro di essa. Una griglia di scarico permette all'acqua di defluire senza traboccare sul pavimento. La prima volta che un avventuriero beve dalla fontana, l'acqua ha il potere magico di riportare al massimo il punteggio di FO o RES (a scelta del personaggio). Questo risanamento può essere sfruttato da tutti i personaggi, una

volta ciascuno. Successivi sorsi non hanno alcun effetto addizionale, anche se l'acqua sarà sempre rinfrescante.



C) Questa è la stanza di uscita in cui i personaggi potranno entrare solo se riusciranno a disattivare il campo di forza utilizzando il Bastone del Gatto Nero che si trova nella stanza 9. Se gli avventurieri non hanno questo oggetto, l'unico capace di dissolvere il muro di energia, dovranno subire il danno derivante dal fatto di passarvi attraverso. Quando il gruppo raggiunge questa stanza, il SG deve andare direttamente alla parte finale dell'avventura.

Stanze numerate

1) Un accogliente benvenuto...

Questa è la prima stanza del sotterraneo. È arredata con un tavolo di legno, quattro robuste sedie e un bizzarro camino nel quale arde tranquillamente un fuoco. Il camino è scavato nella viva roccia e decorato con piccole incisioni di pipistrelli, ragni, figure spettrali e zucche ghignanti. Sul ripiano sono poggiati una dozzina di delicati candelieri di vetro, che reggono piccole candele nere accese. Pur non essendo magiche, hanno un valore di 5 m.o. l'una se vengono vendute. Sul pavimento, nell'angolo nord-est della camera, c'è un piccolo scrigno con il coperchio chiuso, anche se non a chiave. Sul tavolo ci sono dei calici pieni di liquido scuro, in numero pari a quello degli avventurieri, e una pergamena arrotolata e chiusa con un insolito sigillo di pergamena, che sembra raffigurare le lettere C e J.

I calici: ogni bicchiere contiene vino tiepido leggermente speziato, che ha blande proprietà

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

magiche. Chiunque beve anche un solo sorso deve sottostare a uno dei seguenti effetti incantati (determinato casualmente lanciando due volte 1d6):

- 1° dado 1-3, 2° dado 1-3 – Il personaggio effettua automaticamente con successo il prossimo TS.
- 1° dado 1-3, 2° dado 4-6 – La prossima volta che il personaggio subisce dei danni alla RES, può ignorarli come se non fosse stato ferito.
- 1° dado 4-6, 2° dado 1-3 – Se il personaggio è in grado di lanciare incantesimi, il prossimo che pronuncia non richiede alcuna spesa di punti di KR. Se il personaggio non può lanciare incantesimi, il suo KR aumenta permanentemente di 1-2 punti.
- 1° dado 4-6, 2° dado 4-6 – Il personaggio guadagna permanentemente 1d6 punti in un Attributo scelto a caso.

Lo scrigno: questo piccolo forziere di legno ha il coperchio abbassato, ma non è chiuso a chiave e può essere aperto facilmente. All'interno si trovano delle piccole zucche, in numero pari a quello degli avventurieri, ognuna delle quali ha un piccolo bottone rosso sulla parte superiore. Incollata ad ogni zucca c'è una piccola etichetta di carta, su cui è scritto in Lingua Comune:

“Bomba-Zucca. Non adatta ai bambini di età inferiore ai 36 mesi a causa dei componenti esplosivi. Può venire utilizzata al chiuso e all'aperto. Premere il pulsante e allontanarsi rapidamente. Non restare nelle vicinanze durante l'esplosione. Il colore e la potenza dell'esplosivo possono variare.”

Le zucche sono in realtà degli oggetti incantati, che possono essere utilizzati una sola volta. Quando viene premuto il pulsante rosso, la zucca esplode esattamente dopo 10 secondi, infliggendo 6d6 punti di danno diretto a tutte le creature viventi entro 3 m di distanza.

La pergamena: all'interno del documento è vergato un messaggio, in inchiostro nero e con una scrittura minuta e ricercata. Il testo è in una forma arcaica della Lingua Comune (il SG potrebbe richiedere un TSL2 sulla IN per far notare questo dettaglio ai personaggi) e pertanto chi ha scritto queste righe dovrebbe ormai essere molto vecchio o persino morto...

“Malvenuti, stolti mortali, al mio piccolo incubo di Halloween, che vi farà provare le amare fitte del terrore! Poveri sciocchi pazzi, non avete saputo resistere alla tentazione di oltrepassare l'oscuro portale lungo la via delle zucche scintillanti, e così ora vi trovate all'interno del mio dominio incantato nella Terra Stregata di Halloween! Non c'è più via di scampo per voi, a meno che non decidiate di avventurarvi lungo i tenebrosi tunnel che vi si aprono dinnanzi e recuperiate i dodici tesori incantati nascosti nelle tredici stanze, per poter infine trovare la via che conduce nuovamente al mondo che chiamate casa. Ma c'è di più, sprovveduti viandanti! Il mio Sotterraneo è pieno di trappole e popolato dalle spettrali creature partorite dalla mia geniale mente! Basterà che vi addentriate ancora un poco e incontrerete i miei schiavi. E quell'incontro, statene certi, significherà morte per tutti voi! Ora basta parlare inutilmente, vi invito a godervi la tranquillità di questa stanza per qualche minuto ancora e ad accettare i doni che vi ho lasciato, poiché dinnanzi a voi soltanto terrore e oscurità attendono gli incauti che osano affrontare l'incubo del Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack!”

2) Un libro spaventoso

Questa camera è immersa nell'oscurità ed è arredata con un leggìo, sopra il quale è poggiato un grosso tomo, chiuso saldamente da un lucchetto a forma di occhio. Di guardia alla stanza c'è uno Spauracchio, che appare come un lenzuolo pulsante di luce spettrale con due fori al posto degli occhi e la candida superficie macchiata di sporco e sudiciume. Lo Spauracchio fluttua vicino al soffitto e, non

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

appena il gruppo mette piede nella stanza, inizia a gemere angosciosamente in una lingua sconosciuta ai personaggi. Se gli avventurieri si avvicinano al tomo sul leggio, il mostro attacca immediatamente. Lo Spauracchio ha VM 75 e subisce solo metà danno dagli attacchi non magici. All'inizio di ogni turno di combattimento e in aggiunta ai normali attacchi, il mostro lancia contro il personaggio più vicino al libro un BQD che infligge 12 punti di danno.

Il volume sorvegliato dallo spettro si intitola "La storia delle tradizioni di Halloween, di Mahrundl Muggerwugger". È alto e massiccio, con la copertina di cuoio rivestita da borchie di rame molto rovinate. Il lucchetto può essere aperto senza difficoltà, visto che non è chiuso a chiave, e le pagine interne sono scritte su cuoio raggrinzito. L'inchiostro usato per la scrittura è di colore marrone e sembra essere ricavato dal succo di qualche strana bacca. Ci sono in totale 109 pagine, incollate al dorso della copertina, ognuna delle quali misura 43 cm di altezza e 38 cm di larghezza.

Una volta eliminato lo Spauracchio, che scompare nel nulla tra ululati di rabbia e rantoli strozzati, i personaggi possono recuperare il libro senza problemi. Il suo valore venale è di 1d6x50 m.o. Inoltre, se qualcuno degli avventurieri effettua con successo un TSL1 sulla media di FT e DES, scoprirà che uno dei pannelli del leggio nasconde un doppiofondo, al cui interno è celato un Anello del Teschio Dorato. Si tratta di un oggetto prezioso (valore 100 m.o.) e rappresenta il primo Tesoro di Halloween. Se il SG lo desidera, può conferire qualche potere magico all'Anello.



3) Il trio stregato

Questa tetra sala è illuminata da una miriade di candele. Al centro si trova un calderone pieno di liquido ribollente, attorno al quale danzano tre fattucchiere che cantano una melodia stonata intervallata da sinistre risate. Le donne indossano lunghe tuniche nere rattoppate, stivali a punta, grossi cappelli da mago e degli occhiali con lenti scure. Le Streghe stanno celebrando Halloween e non vogliono essere interrotte!

Non appena gli avventurieri entrano nella stanza, le megere interrompono la danza e attaccano il gruppo, inseguendolo anche lungo il corridoio se necessario. Ogni Strega ha VM 44 e può lanciare, una volta al giorno e senza alcuna spesa di KR, l'incantesimo *Mutatum Mutandorum* o *Sei una Rana*, con la limitazione che questa magia può trasformare la vittima soltanto in una rana e i suoi effetti svaniscono dopo 6 turni regolari. Una volta scagliati gli incantesimi, le fattucchiere devono combattere con armi improvvisate, come grossi mestoli di legno e scope!

Se le Streghe vengono uccise, gli avventurieri possono perlustrare accuratamente la stanza. Se qualcuno di loro effettua con successo un TSL1 sulla FT, scopre un pannello segreto nel pavimento, proprio sotto il punto in cui è acceso il fuoco sul quale è posto il calderone. Per trovare questo nascondiglio, i personaggi devono dichiarare esplicitamente di spegnere il falò e cercare nel punto giusto. Visto che il calderone è sostenuto da una grossa catena appesa a un gancio nel soffitto, è possibile raggiungere il ripostiglio segreto senza bisogno di spostare l'ingombrante pentolone. All'interno dello scomparto nel pavimento è riposto uno strano monile d'argento, il Manico di Scopa della Stregoneria, del valore di 25 m.o. e che può avere proprietà magiche, a discrezione del SG.

4) Incontri mordaci

Questa camera buia e fredda ospita tre sarcofagi di pietra, allineati lungo la parete orientale. Non appena gli avventurieri entrano nella stanza, i coperchi dei feretri iniziano a scivolare con un fastidioso stridio della pietra che scorre lentamente. Dalle tre bare si levano altrettante figure emaciate, con i volti bianchissimi, le labbra rosso sangue e i canini snudati chiaramente visibili. Gli esseri sono

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

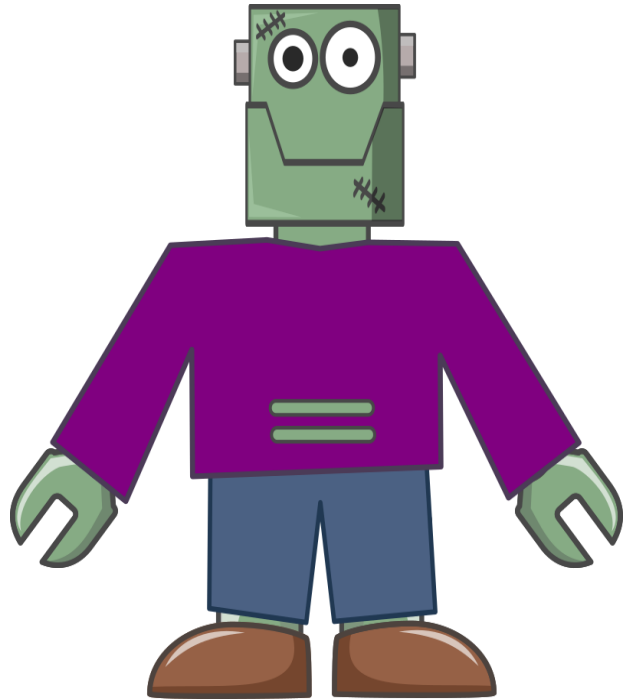
vestiti con abiti eleganti e formali, palesemente di taglia inferiore alla loro, e portano dei lunghi mantelli neri. Le creature si avvicinano al gruppo camminando lentamente, minacciando gli avventurieri con sibili e lamenti paurosi. Improvvisamente, una delle figure inciampa nel proprio mantello e i canini gli cadono di bocca, rivelando che si tratta soltanto di una dentiera! I suoi compagni lo guardano preoccupati, quindi gli uomini sguainano le spade che tenevano nascoste tra le pieghe degli ampi mantelli e attaccano il gruppo. Ogni Falso Vampiro ha VM 50 e nessun potere speciale. Una volta eliminati questi impostori, i personaggi possono ispezionare la sala. Se qualcuno di loro effettua con successo un TSL1 sulla FT, scopre un doppiofondo all'interno del sarcofago centrale, al cui interno è nascosta la Collana dei Denti del Vampiro. Si tratta del terzo Tesoro di Halloween e non ha alcun valore venale, anche se il SG potrebbe assegnare qualche proprietà incantata all'oggetto.

5) Arriva Frankie!

Le pareti della stanza sembrano ricoperte di lastre di ferro, unite tra loro da pesanti bulloni. Macchie di ruggine e segni di abrasione sono visibili qua e là. Questo strano effetto metallico è in realtà un elaborato affresco realizzato ad arte, visto che le pareti sono di pietra come tutte le altre zone del sotterraneo, mentre soffitto e pavimento sono completamente neri. All'interno della stanza c'è un grosso mostro meccanico alto 3 m, con le fattezze classiche del Mostro di Frankenstein, ma grottescamente comico. Non appena la porta viene aperta, l'automa inizia ad avanzare rigidamente verso gli avventurieri, con le braccia e le gambe che emettono un sordo clangore metallico e scintille che sprizzano dagli occhi. Se i personaggi si portano alle spalle del mostro, vedono chiaramente una grossa chiave infilata nella schiena della creatura, identica a quella usata per caricare i giocattoli a molla.

Questo guardiano è ovviamente uno dei robot dello Spaventoso Jack ed è poco più complesso di un giocattolo a molla troppo cresciuto. Il Mostro è fatto interamente di metallo e attacca il nemico con i suoi giganteschi pugni, che si sollevano e ricadono come pesanti martelli. Frankenstein ha VM 130 e gli attacchi non magici gli infliggono soltanto metà danno. Gli

avventurieri possono disattivarlo rimuovendo la chiave che porta infilata nella schiena metallica, che continua a girare lentamente in senso antiorario durante tutto il combattimento. Per togliere la chiave occorre effettuare con successo un TSL2 sulla media di FT e DES. In caso di fallimento, l'avventuriero non può difendersi per l'intero turno di combattimento e deve subire tutto l'eventuale danno inflitto dall'automa. La carica basta a mantenere attivo Frankenstein per un solo turno regolare, al termine del quale la chiave smette di ruotare e il mostro si immobilizza con uno stridore di ingranaggi. Se qualche incauto avventuriero per qualche oscuro motivo tenta di ricaricare il robot, deve effettuare con successo un TSL3 sulla FO, poi il mostro si riattiverà per un altro turno regolare e riprenderà i suoi attacchi contro il gruppo!



Se i personaggi riescono a sconfiggere o immobilizzare la creatura, possono esplorare la stanza. Se qualcuno di loro effettua con successo un TSL1 sulla media di IN e FT, scopre che uno dei pannelli metallici dipinti sulle pareti è in realtà vero. Lo sportello richiede un TSL1 sulla DES per essere aperto e al suo interno si cela una copia in miniatura del Mostro di Frankenstein appena affrontato dal gruppo. Si tratta del quarto Tesoro di Halloween, un oggetto tanto unico quanto privo di reale valore!

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

6) Un tris di giocattoli!

All'interno di questa grande camera, il cui soffitto sorretto da sei colonne, ci sono tre enormi mostri meccanici, simili nel funzionamento al Frankenstein della stanza 5. La sola differenza è nell'aspetto esteriore, visto che stavolta si tratta di un Vampiro, una Strega e un Lupo Mannaro. Ogni mostro a molla ha VM 50 e combatte esattamente come Frankenstein, anche rispetto alla durata della carica. Si tratta però di versioni perfezionate, ognuna delle quali ha un potere speciale!

Il Vampiro ha gli occhi che brillano di uno strano bagliore e tutti gli avventurieri in combattimento contro questo robot devono effettuare a ogni turno di combattimento un TSL1 sulla IN per evitare di venire ipnotizzati. Se ciò accade, le vittime non potranno fare nulla finché il Vampiro a molla non esaurirà la carica o sarà distrutto.

La Strega si muove vorticosamente per tutta la stanza, circondata un alone di pulsante nebbia verde che causa 1-3 punti di danno penetrante per turno di combattimento a tutti coloro che si trovano in corpo a corpo con il robot, se falliscono un TSL1 sulla RES.

Il Lupo Mannaro ha degli artigli affilati come rasoi, che infliggono a tutti gli avventurieri impegnati in mischia contro questo robot 1-6 punti di danno penetrante per turno di combattimento, a meno che non effettuino con successo un TSL2 sulla media di FT e DES.

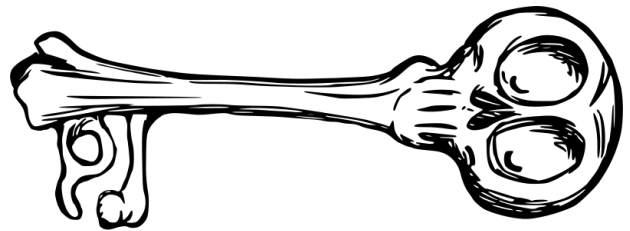
Quando il gruppo riesce a distruggere i robot o comunque i mostri esauriscono la carica, è possibile ispezionare la stanza. Ognuno dei sei pilastri cela un pannello segreto, che richiede un TSL1 sulla FT per venire individuato e un TSL1 sulla media di IN e DES per essere aperto. In ogni piccola nicchia segreta c'è il pezzo di un puzzle, che gli avventurieri devono ricomporre. Un volta risolto il rompicapo, questo magicamente si trasforma in una palla di vetro piena di neve, al cui interno c'è un piccolo pupazzo raffigurante Jack della Lanterna. Si tratta della Palla di Vetro Innevata di Jack della Lanterna e ha un valore di 150 m.o., oltre a essere il quinto Tesoro di Halloween. Se il SG lo desidera, può assegnare una qualche proprietà magica all'oggetto.

7) Il corridoio delle trappole

Nessun sotterraneo è degno di questo nome senza uno di questi corridoi, così non può fare

certo eccezione la nostra avventura di Halloween! Nel punto indicato dal numero 7 sulla mappa, inizia un lunghissimo corridoio largo 6 m. La prima scalinata scende di una decina di metri, mentre la seconda risale fino al livello principale. Alla fine del corridoio si trova il Punto B, che contrassegna la metà del sotterraneo e fornisce ai personaggi la possibilità di recuperare le forze, grazie all'acqua magica.

Il corridoio delle trappole è chiuso a entrambe le estremità da delle grate di ferro che pulsano di energia arcana. Ogni cancello richiede due passe-partout per venire aperto e, a meno che i personaggi non le abbiano trovate dietro alle false porte (vedi la relativa tabella), non potranno entrare nel passaggio oppure uscire dalla parte opposta. In tal caso, agli avventurieri non resta che tornare indietro e cercare le chiavi mancanti dietro alle porte che non hanno ancora aperto.



Nota per il SG: i vari simboli sulla mappa (piastre a pressione, macchie di sangue, ecc.) sono semplicemente decorativi. Il SG è libero di posizionare le trappole in qualunque punto desidera. Di seguito viene fornita una serie di trabocchetti che possono essere utilizzati, ma si tratta di semplici suggerimenti che spetta al SG integrare, includendo dettagli aggiuntivi. Alcune delle trappole della lista che segue vengono attivate quando gli avventurieri calpestano delle piastre a pressione nascoste nel pavimento. Se tutti i personaggi hanno la capacità di volare o levitare, il SG dovrebbe scegliere un altro metodo di innesco.

Nota per il SG: se non desiderate che gli avventurieri perdano troppo tempo a recuperare almeno un paio di passe-partout necessari per aprire le saracinesche, potete decidere che basti una sola di queste chiavi per aprire le grate oppure che il corridoio delle trappole sia accessibile liberamente.

Il Sottterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Trappola n° 1 – Le frecce della morte: tutti i personaggi devono effettuare con successo un TSL2 sulla FT per non calpestare la piastra a pressione che attiva il trabocchetto. Se anche un solo membro del gruppo fallisce, un nugolo di frecce viene scagliato da alcune feritoie celate nelle pareti. Tutti coloro entro 3 m dal punto di attivazione della trappola devono effettuare un TSL2 sulla FT. Chi ha successo non viene colpito, mentre chi fallisce viene bersagliato da un numero di frecce pari al punteggio per cui ha mancato il TS. Ogni proiettile causa 1d6 di danno. Ahia!

Trappola n° 2 – Pioggia acida: tutti i personaggi devono effettuare un TSL1 sulla FT. Chi fallisce precipita in una botola che si apre sotto i piedi del malcapitato, facendolo piombare in una buca profonda 3 m e piena di acido. Come ultima risorsa, gli sfortunati esploratori possono tentare un TSL2 sulla media di DES e VE, per tentare di saltare oltre il bordo della botola. Se anche questo TS fallisce, l'avventuriero precipita direttamente nell'acido, venendo immediatamente dissolto assieme a tutto il suo equipaggiamento. Gli eventuali Tesori di Halloween trasportati dalla vittima si teletrasportano magicamente al Punto B, dove possono essere recuperati dai membri superstiti del gruppo.

Trappola n° 3 – Soffitto pericolante: tutti i personaggi devono effettuare un TSL1 sulla FT. Chi fallisce vede piombarsi addosso una sezione di soffitto di 3x3x3 m, che si stacca proprio da sopra la sua testa. L'avventuriero può effettuare un TSL1 sulla VE: se ha successo riesce a saltare via in tempo prima di venire schiacciato e deve effettuare un TSL1 sulla IN. Se ha successo, salta in avanti, altrimenti salta all'indietro verso la direzione da cui è venuto. Qualora il TS sulla VE fallisca, dello sfortunato personaggio rimane soltanto una poltiglia sul pavimento, visto che il blocco di pietra lo uccide sul colpo, distruggendo anche tutto il suo equipaggiamento. In questo malaugurato caso, gli eventuali Tesori di Halloween trasportati dalla vittima si teletrasportano magicamente al Punto B, dove possono essere recuperati dai membri superstiti del gruppo.

Trappola n° 4 – Recinto elettrificato: in un punto del corridoio c'è un fascio di energia

magica che crepita e lampeggia, emettendo scintille blu e bianche. L'energia occupa quasi per intero il passaggio e si sposta rapidamente dal soffitto al pavimento. L'unico metodo per attraversare la trappola è sgattaiolare sotto di essa quando schizza verso il soffitto, oppure saltarla quando si schiaccia sul pavimento. In entrambi i casi, un personaggio deve effettuare con successo sia un TSL1 sulla VE che un TSL1 sulla media di IN e DES per riuscire nell'impresa. Per ogni TS fallito, l'avventuriero viene colpito dal fascio di energia e subisce 4d6 di danno penetrante! Se riesce a sopravvivere allo shock, sarà riuscito però a oltrepassare questa pericolosa trappola.

Trappola n° 5 – Fuoco dal cielo: tutti gli avventurieri devono effettuare un TSL1 sulla FT. In caso di fallimento, da una sezione di soffitto lunga 6 m, proprio sopra la testa del personaggio, iniziano letteralmente a piovere getti di fuoco e lava. La vittima subisce immediatamente 1-3 punti di danno penetrante e deve effettuare con successo un TSL2 sulla media di FT, DES e VE per riuscire a raggiungere un tratto sicuro. In caso di fallimento, il fuggiasco subisce 1 punto di danno diretto per ogni due punti per cui ha mancato il TS. Se l'avventuriero ha uno scudo grande, può utilizzarlo come "ombrello" e metterlo sopra la testa per ripararsi dalla pioggia infuocata, riducendo la difficoltà del TS a L1.

Trappola n° 6 – Torna indietro: una sezione del corridoio lunga 9 m è invasa da sfere volanti di luce colorata, che danzano nell'aria come lucciole, lasciando delle sfavillanti scie luminose. Se una sfera tocca un personaggio, questi si ritrova immediatamente teletrasportato all'inizio del corridoio delle trappole e dovrà nuovamente affrontare tutte le insidie lungo il percorso che conduce al Punto B! Per riuscire a passare attraverso le sfere senza conseguenze, ogni avventuriero deve effettuare con successo un TSL1 sulla media di FT e DES. Le sfere non possono essere danneggiate, rimosse, disperse o teletrasportate in alcun modo.

Nota per il SG: quest'ultima trappola, piuttosto cattivella, si è rivelata davvero molto impopolare e i giocatori potrebbero rifiutarsi di

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

tentare di attraversarla nuovamente. Nel caso in cui lo ritenga opportuno, il SG può decidere che le sfere spariscono dopo essere state affrontate per la prima volta dal gruppo.

Alla fine del corridoio delle trappole, gli avventurieri trovano un piccolo Calderone Dorato. Si tratta del sesto Tesoro di Halloween, al cui interno il SG potrebbe decidere di far trovare una dose di qualche infuso magico a propria discrezione.

8) L'Albero di Halloween

Questa stanza è dominata da un enorme albero nero, che cresce al centro di un pentacolo inciso sul pavimento. Si tratta di una creatura vivente, in grado di parlare tutti i linguaggi conosciuti dagli avventurieri. Dai numerosi rami, tutti malinconicamente spogli, pendono innumerevoli doni di Halloween, graziosamente confezionati con carta da regalo appropriata al tema del sotterraneo! Sul muro opposto, un enorme drappo bianco copre l'intera parete sud. Quando gli avventurieri entrano nella stanza, il grosso albero, alto quasi 6 m, inizia a parlare:

"Aaaaaah! Eccole qui! Le nuove reclute! Così siete riusciti ad attraversare la prima metà del sotterraneo! Pah! Non avete ancora visto niente, sciocchi mortali! Il vostro viaggio fin qui è stata una semplice scampagnata! Guardate, guardate sui miei rami. Ho dei doni per tutti voi! Venite a prenderne uno..."



Se gli avventurieri cercano di prendere uno dei regali appesi ai rami, l'albero li attacca sferzandoli con delle fronde taglienti, che spuntano magicamente tutto intorno ai doni.

Ogni personaggio viene attaccato da 2d6 rami, ciascuno con VM 10. Deve combattere da solo e, se sopravvive per tre interi turni di combattimento, le fronde interrompono i propri assalti e l'albero lascia cadere il dono tra le braccia dell'audace avventuriero.

Se i personaggi riescono a prendere dei doni, il SG potrebbe consegnare ai giocatori dei piccoli giocattoli in tema con l'avventura. Tutte le ricompense strappate all'albero sono ovviamente legate ad Halloween e di seguito vengono forniti alcuni esempi, che il SG è libero di ignorare e sostituire con gli oggetti che ritiene più opportuni. Inoltre, sempre a discrezione del SG, i doni potrebbero avere semplici incantamenti che li rendono utilizzabili una sola volta dal proprietario (ad esempio, per effettuare automaticamente con successo un TS, lanciare un incantesimo senza alcuna spesa di KR, recuperare punti di FO o RES e via dicendo).

1. **Scatola di cioccolatini di Halloween:** ognuno di forma diversa, sempre e comunque a tema con la ricorrenza, con un ripieno di gusti differenti. Deliziosi!
2. **Esilarante maschera di Halloween:** rappresenta un mostro di Halloween! Boooooo!
3. **Piccolo giocattolo a molla:** riproduce uno dei mostri che si possono incontrare nel Sotterraneo. Basta dargli la carica e divertirsi a giocare!
4. **Costume di Halloween:** se l'avventuriero è di sesso maschile, trova un mantello e una dentiera da vampiro in plastica; se è di sesso femminile ottiene un completino sexy da strega...
5. **T-shirt di Halloween:** di colore nero e taglia unica. Sul davanti è scritto "Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack" e sul retro riporta la data del giorno in cui si svolge l'avventura.
6. **Oggetto magico!** Un oggetto incantato minore a discrezione del SG, ovviamente a tema Halloween.

Se l'Albero Vivente viene attaccato in massa, ritira all'interno del tronco i rami da cui pendono i regali e attacca con tutti gli altri, con VM 200. All'inizio di ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri impegnati attivamente nello scontro subiscono 1d6+2

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

punti di danno penetrante a causa delle sferzate e dei graffi causati dalle innumerevoli fronde affilate che il mostro fa costantemente roteare attorno a sé. I personaggi dovrebbero accorgersi, dopo il primo turno di combattimento, che non è il caso di proseguire la lotta! Questa stanza dovrebbe servire per recuperare qualche dono e non per affrontare una sanguinosa battaglia.

Se gli avventurieri guardano dietro al tendaggio che copre la parete sud, trovano un Gatto Nero di Peluche, del valore di 25 m.o., che rappresenta il settimo Tesoro di Halloween e può avere, a discrezione del SG, qualche potere magico. L'albero non impedisce al gruppo di recuperare questo oggetto, non è quindi necessario interagire con il mostro per scoprire il Tesoro, anche se ignorare l'Albero Vivente farà perdere un bel po' di divertimento ai giocatori!

9) La caverna dei pipistrelli

Questa stanza è pitturata di nero e sul soffitto sono dipinte in colore giallo numerose stelle e una grande luna. All'interno di questa sala non funziona nessun tipo di illuminazione, nemmeno se di origine magica, e persino i personaggi che hanno l'abilità di vedere nel buio non possono utilizzarla. Non appena la porta viene aperta, un nugolo di pipistrelli sciamano attorno agli avventurieri, in maniera caotica e pericolosamente folle! I volatili emettono stridule grida mentre svolazzano selvaggiamente per l'intera stanza, ma non lasciano questa camera per nessun motivo, nemmeno per inseguire i fuggiaschi. Anche se gli avventurieri non riescono a vederlo, sulla parete opposta a quella di ingresso si trova un forziere interamente nero, decorato con il bassorilievo di un gatto sul coperchio. All'interno dello scrigno è custodito il Bastone del Gatto Nero, l'ottavo Tesoro di Halloween, che ha il potere di dissolvere il campo di forza che impedisce l'uscita dal sotterraneo. Senza questo oggetto, i personaggi non potranno completare l'avventura senza rischiare di morire nell'attraverso del muro di energia.

Se un avventuriero entra nella stanza, sarà attaccato da 2d6 Pipistrelli per turno di combattimento. Ogni Pipistrello ha VM 10 e, anche se il personaggio vince lo scontro, nel turno di combattimento successivo sarà assalito nuovamente da 2d6 Pipistrelli. Ci sono così tanti

nauseabondi topi alati in questa camera che, per quanti il gruppo riesca a ucciderne, altri prenderanno il posto di quelli caduti.



Per riuscire a trovare lo scrigno brancolando nel buio della stanza è necessario effettuare con successo un TSL3 sulla FT. Ogni avventuriero può effettuare un tentativo ogni due turni di combattimento e, quando finalmente qualcuno solleva il coperchio del forziere, tutti i pipistrelli scompaiono. Se gli avventurieri tentano di trascinare il cofano fuori dalla stanza prima di aprirlo, devono continuare a combattere contro i volatili finché non riescono a guadagnare l'uscita.

10) La stanza degli indovinelli

Questa stanza è riscaldata da un fuoco che arde vivace in un caminetto sulla parete est. Un folto tappeto copre il pavimento e un grande arazzo pende dalla parete sud. Su una elaborata sedia di fronte al fuoco siede uno scheletro, che sta leggendo un enorme e decrepito tomo e accoglie educatamente il gruppo all'ingresso nella camera. Si presenta come Skeletrina, la custode della stanza degli indovinelli. Per ciascun enigma che viene posto agli avventurieri, tutti i presenti nella sala devono dedurre 4 punti dalla FO, a causa dell'incantamento che si sprigiona dal tomo ogni volta che viene voltata una pagina e letto un nuovo indovinello. Se il gruppo lo desidera,

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack



può decidere di lasciare solo uno dei suoi membri a rispondere agli enigmi, mentre gli altri attendono nel corridoio. Ricordate però che solo i giocatori i cui personaggi si trovano effettivamente nella stanza degli indovinelli hanno diritto a tentare la risposta e gli altri non possono dare alcun suggerimento.

Skeletrina non può essere ferita in alcun modo e, se viene minacciata o attaccata, scompare assieme al tomo incantato e al Tesoro di Halloween custodito nella camera. Skeletrina informa gli avventurieri di questo particolare, per evitare che pensino di recuperare l'oggetto con la forza bruta. A questo punto, il SG deve preparare una buona scorta di indovinelli da sottoporre ai giocatori. Ogni volta che il gruppo risponde correttamente, Skeletrina si complimenta e regala ai personaggi una manciata di dolcetti di Halloween, che tiene in un vaso a fianco della sedia. Se gli avventurieri rispondono esattamente ad almeno tre enigmi, lo Scheletro consegna loro un paio di Orecchini di Halloween a forma di piccoli scheletri. Non hanno alcun valore venale ma sono il nono Tesoro di Halloween e, se il SG lo ritiene opportuno, può assegnargli un qualche potere magico.

11) Un paio di scrigni del tesoro

Questa stanza contiene due grossi scrigni del tesoro, posizionati uno di fronte all'altro sui lati opposti della camera. A guardia dei forzieri ci sono due temibili sentinelle. Di fronte allo scrigno lungo la parete ovest si trova un Lupo Mannaro dal pelo fulvo con VM 200. A protezione del forziere del lato est c'è invece uno Zombi, anch'esso con VM 200. Se gli

avventurieri si dirigono in massa contro un solo nemico, l'altra sentinella e lo scrigno da essa sorvegliato scompaiono nel nulla. Se invece attaccano contemporaneamente i due guardiani, occorre lanciare un dado per determinare casualmente quale dei due scompare assieme al proprio tesoro.

Il Lupo Mannaro è immune al fuoco ed ai veleni, oltre ad avere la capacità di agire a velocità doppia rispetto a quella del gruppo (come se godesse degli effetti di *Piè Veloce*). Le armi d'argento gli infliggono un danno doppio rispetto al normale. Lo Zombi è invece estremamente difficile da uccidere, è immune a tutti i veleni e può essere ferito soltanto dalle armi contundenti o dagli incantesimi di secondo livello o superiori. Ai fini del combattimento, ha una RES di 400.

Entrambi i forzieri contengono un Mostro di Cioccolato, avvolto in carta stagnola colorata, che raffigura il guardiano dello scrigno. Si tratta del decimo Tesoro di Halloween.

12) La carica dei giocattoli a molla!

Questa è la stanza più grande del sotterraneo e contiene molti mostri a molla creati dallo Spaventoso Jack, almeno il doppio rispetto al numero degli avventurieri. Ogni robot ha VM 100 e i personaggi devono affrontarli per un interno turno regolare prima che esauriscano la carica (vedi la stanza 5 per i dettagli relativi al funzionamento delle creature). Ogni mostro rappresenta una maschera o un personaggio caratteristico di Halloween e ognuno di essi attacca in maniera differente, a seconda delle proprie caratteristiche. Il SG dovrebbe inventare nuovi tipi di giocattoli a molla e inserirli tra quelli nella stanza, partendo dai suggerimenti indicati di seguito:

1. **Un enorme Mostro di Frankenstein** (vedi stanza 5 per i dettagli).
2. **Un Vampiro** che balza sugli avventurieri (vedi stanza 6 per i dettagli).
3. **Una Strega** che ruota su sé stessa (vedi stanza 6 per i dettagli).
4. **Un Lupo Mannaro** che carica il gruppo (vedi stanza 6 per i dettagli).
5. **Un Cervello Saltellante:** un gigantesco cervello da cui spuntano due piedi, che tenta di saltare sulla testa degli avventurieri! Il bersaglio deve effettuare in ogni turno di combattimento un TSL2 sulla IN

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

per superare in scaltrezza il mastodontico Cervello ed evitare di farsi schiacciare. Il Cervello combatte normalmente per l'intero turno di combattimento, ma se il TS fallisce, riesce anche a saltare sulla testa della vittima designata, riducendone temporaneamente di 1d6 punti il valore di IN. Questo mostro ha VM 70.

6. **Uno Strabiliante Zombi** che sputa veleno contro gli avventurieri che lo impegnano in mischia. Oltre a sostenere il normale duello, in ogni turno di combattimento tutti i personaggi devono effettuare con successo un TSL2 sulla media di FT e DES o subiscono gli effetti di un veleno a scelta del SG (può anche essere un veleno per le armi elencato ne *Il Libro delle Regole*). Questo mostro ha VM 80.

Dietro all'enorme arazzo che nasconde la parete est si cela un insolito affresco di Halloween, grande quanto l'intera parete, i cui dettagli sono lasciati all'immaginazione del SG. Il dipinto ricorda un calendario dell'avvento e ci sono 24 porticine nel muro, ognuna con una piccola maniglia a forma di zucca, perfettamente integrate nel disegno. Dietro a ogni apertura si cela una trappola o un premio, mentre una delle nicchie nasconde il tesoro della stanza. Quando un avventuriero decide di aprire uno degli sportelli nella parete, deve effettuare un TSL1 sulla FT. Se fallisce, significa che la nicchia nasconde una trappola, la quale causa una piccola esplosione al momento dell'apertura della porta e infligge 4d6 punti di danno all'avventuriero. Viceversa, se il TS ha successo il personaggio scopre un piccolo dono di Halloween, del valore di 10-60 m.o. In questo caso il SG deve tirare un dado e, se ottiene un risultato di 6, nell'alcova è nascosto il Giocattolo a Molla di Jack della Lanterna, l'undicesimo Tesoro di Halloween. Una volta trovato questo oggetto, i personaggi possono comunque continuare ad aprire gli sportelli in cerca degli altri tesori minori. Se rimane una sola porta e il Giocattolo non è stato ancora scoperto, naturalmente si troverà all'interno di quel nascondiglio.

13) La stanza finale

In questa stanza ci sono innumerevoli barili di legno ammassati su degli scaffali lungo la parete est e un numero di Goblin pari al triplo

degli avventurieri. Tutti i mostri sono mascherati con costumi di Halloween e, non appena gli avventurieri fanno il loro ingresso nella stanza, interrompono la festa e le bevute per attaccare gli intrusi, inseguendoli per tutto il resto del sotterraneo, se necessario!

Ogni Goblin ha VM 50 e combatte con determinazione. Il capo della banda è un mago di livello 2 con VM 60 (e KR 20 ai fini del lancio degli incantesimi), che rimane in retroguardia lanciando incantesimi contro il gruppo. Se gli avventurieri riescono a sopravvivere anche all'orda di Goblin e al loro assalto finale, possono quindi ispezionare la stanza. I barili contengono diverse bevande alcoliche, per lo più vino rosso e birra, che si possono spillare da un rubinetto posto sul fondo del contenitore. Per terra sono sparsi 4d6 calici d'argento (valore 5 m.o. l'uno) e un gioco di società è stato rovesciato e buttato all'aria nell'impeto della lotta. La scatola porta il nome "Tunnels & Trolls"...



Ogni Goblin porta una borsa contenente 1d6 opali di colore arancio (valore 30 m.o. l'uno) e 2d6 m.o. Se gli avventurieri controllano accuratamente tutti i barilotti (ce ne sono 12 in

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

totale, divisi in due file da sei ognuna), scoprono che uno di essi è vuoto e non contiene alcun liquido. All'interno della botticella è infatti nascosto il dodicesimo e ultimo Tesoro di Halloween, la Maschera d'Oro del Troll.

Concludere il Sotterraneo

All'estremità meridionale dell'ultimo corridoio del labirinto si erge un campo di forza magico, che blocca l'intero passaggio dal soffitto al pavimento e non può essere dissolto o danneggiato in alcun modo, nemmeno con la magia. L'unico modo per dissolvere questa barriera è utilizzare il Bastone del Gatto Nero che si trova nella stanza 9. Sulla parete accanto al muro d'energia c'è un piccolo indizio, che però è invisibile e deve essere individuato dai personaggi con la magia: si tratta del disegno del muso di un gatto nero. Se il SG vuole semplificare la vita agli avventurieri, potrebbe disseminare nel sotterraneo altri indizi sul modo in cui disattivare il campo di forza, magari sottoforma di indovinello.



Se qualcuno decide di toccare la barriera con il Bastone del Gatto Nero, l'oggetto assorbirà l'energia magica che la alimenta, dissolvendo il campo di forza e trasferendolo all'interno del Bastone, permettendo a chi lo impugna di scagliare una volta per giorno un incantesimo BQD che infligge 100 punti di danno e senza alcuna spesa di KR. Questo potere è permanente e può essere usato da qualsiasi tipo di personaggio. Se invece il gruppo non è in possesso del Bastone (o non pensa di utilizzarlo), deve necessariamente attraversare il campo di forza ed ogni personaggio perde immediatamente 2d6 punti di FO e di RES.

Nota per il SG: in alternativa, è possibile anche inserire nella parete a fianco della barriera un certo numero di buchi della serratura. Se gli avventurieri hanno un numero di passe-partout sufficiente, potranno disattivare il muro d'energia anche senza utilizzare il Bastone.

Finale

Una volta che gli avventurieri hanno attraversato l'intero labirinto e sono quindi arrivati al punto C, disattivando il campo di forza o passandoci attraverso, avranno finalmente completato il Sotterraneo. A questo punto occorre verificare se hanno però trovato tutti gli oggetti necessari a permettere loro di andarsene, cioè i dodici Tesori di Halloween. Se il SG lo desidera, una volta che il gruppo è entrato in questa stanza, la porta scompare e non c'è modo di uscire (nemmeno la magia di teletrasporto funziona in questa camera).

Sul pavimento della sala è inciso un pentacolo, identico a quello della stanza di ingresso, con 12 piccoli buchi nel pavimento lungo la sua circonferenza, che lo dividono in 12 ore come il quadrante di un orologio. Ogni foro è circa 2,5 cm di diametro e, quando un Tesoro di Halloween viene posto al suo interno, si trasforma in una Gemma a forma di zucca che si adatta perfettamente al pertugio e inizia a pulsare di luce arancione. Se gli avventurieri hanno recuperato tutti i dodici Tesori, possono metterli al loro posto per attivare il pentacolo, che inizia a brillare e permette al gruppo di tornare nel proprio mondo, creando un passaggio che si richiude non appena l'ultimo avventuriero lo attraversa.

Se invece i personaggi non hanno recuperato tutti i Tesori di Halloween, non hanno modo di tornare a casa! Se il SG glielo permette, possono esplorare nuovamente il labirinto alla ricerca degli oggetti mancanti, altrimenti hanno fallito la propria missione e restano imprigionati nella Terra di Halloween, schiavi dello Spaventoso Jack.

Il SG deve leggere al gruppo il finale appropriato, riportato più avanti, senza dimenticare che si tratta comunque di un'avventura particolare e quindi i personaggi non moriranno, anche se dovranno passare il prossimo anno come servitori del malvagio stregone e soltanto nella prossima notte di Halloween saranno liberi di andarsene!

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Tabella delle Porte Finte

Il sotterraneo è pieno di false porte (indicate sulla mappa da un quadretto giallo). Di seguito sono fornite alcune semplici trappole, che il SG può sostituire con altre di sua invenzione. Gli avventurieri non devono necessariamente esplorare tutte queste aperture, ma i mostri che vi si nascondono in agguato a volte hanno con sé dei passe-partout che servono per aprire i cancelli all'inizio e alla fine del corridoio delle trappole.

1 – Zucca esplosiva. Due secondi dopo che la porta viene aperta, l'enorme zucca che si trova dietro ad essa esplode, causando 12d6 di danno a tutti gli avventurieri. I sopravvissuti si ritrovano completamente imbrattati da semi di zucca e filamenti appiccicosi, e indipendentemente dai punti di danno assorbiti dall'armatura o da altri oggetti magici, ogni personaggio subisce 1d6 punti di danno penetrante. Se il gruppo decide di perlustrare la zona in cui si trovava la zucca, scopre un passe-partout se almeno uno degli avventurieri effettua con successo un TSL1 sulla FT.

2 – Vampiro a Molla. Non appena l'uscio viene spalancato, un Vampiro a Molla scatta in avanti per tentare di mordere l'avventuriero che ha aperto la porta. La vittima può evitare di essere colpita se effettua con successo un TSL2 sulla DES. In caso di fallimento, il morso va a segno infliggendo 1d3 punti di danno penetrante e, a discrezione del SG, lo sfortunato personaggio potrebbe trasformarsi a sua volta in vampiro. Una volta scattata la trappola, il Vampiro a Molla diviene innocuo e il gruppo può frugare la zona, dove è nascosto un passe-partout.

3 – Botola. Questa falsa porta non si muove ma, girando la maniglia, si aziona il meccanismo di apertura di una botola, piazzata proprio di fronte all'ingresso. Il personaggio che tenta di aprire la porta deve effettuare con successo un TSL2 sulla media di DES e VE per riuscire a saltare sul pavimento solido, altrimenti precipita in una buca profonda 3 m e piena di (lanciare un dado):
1-2: Acido. La vittima muore sul colpo e tutto il suo equipaggiamento viene distrutto, eccezion

fatta per i tesori di Halloween che riappaiono nel corridoio, a fianco dei superstiti.

3-4: Fanghiglia corrosiva. Tutti gli oggetti metallici della vittima vengono completamente corrosi e resi inservibili.

5-6: Spuntoni acuminati. La vittima subisce 3d6 di danno dagli spuntoni, con un minimo di 3 punti che devono essere considerati come danno penetrante.

4 – Rocce cadenti. Il soffitto si apre e lascia precipitare rocce e massi sopra l'intero gruppo. Ogni personaggio subisce 8d6 di danno.

5 – Mostro in agguato! La porta si apre su un cubicolo di roccia, al cui interno è in agguato un mostro che attacca immediatamente il gruppo. Il SG deve tirare sulla lista seguente o scegliere una creatura che ritiene appropriata:

1. Fantasma con VM 80. Solo gli attacchi magici possono danneggiare questo lenzuolo volante e lamentoso! Bù!
2. Vampiro con VM 70. All'inizio di ogni turno di combattimento può tentare di mordere una vittima per trasformarla in un altro vampiro (a discrezione del SG). Occorre effettuare con successo un TSL1 sulla FT per evitare questo mordace attacco.
3. Lupo Mannaro con VM 90. Gli avventurieri che subiscono danni alla RES da questo mostro potrebbero contrarre la licanthropia, se il SG lo desidera.
4. Uomo Zucca con VM 120. Ha una zucca al posto della testa, combatte con un paio di strani pugnali ed è immune ai veleni.
5. Zombi con VM di attacco 100 e RES 200. Gli avventurieri devono raddoppiare i punti di danno alla RES che subiscono dagli attacchi di questo mostro, a causa dell'infezione trasmessa dall'orrido morto vivente.
6. Mostro di Frankenstein con VM di attacco 200 e RES 250, immune al fuoco e ai veleni.

Nota per il SG: c'è una probabilità del 50% che ogni mostro abbia con sé un passe-partout.

6 – Giocattolo a molla. La porta si apre su un'alcova al cui interno si trova uno degli agghiaccianti giocattoli a molla dello Spaventoso Jack. Il SG deve sceglierne uno dalla lista della stanza 12.

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Tabella delle trappole di Halloween

In vari punti della mappa sono riportati dei simboli simili a degli asterischi, che indicano la presenza di una speciale Trappola di Halloween. Questi trabocchetti servono ad aggiungere un po' di atmosfera all'avventura e il SG è libero di modificarli o persino ignorarli, a propria discrezione.

1 – Testa di zucca! Il personaggio deve effettuare con successo un TSL2 sulla FT per evitare di calpestare una piastra a pressione nel pavimento, la quale attiva un effetto magico che trasforma la testa dello sventurato in una zucca di Halloween!

2 – Accento forestiero. Il personaggio deve effettuare con successo un TSL2 sulla FT per evitare di calpestare una piastra a pressione nel pavimento, la quale attiva un effetto magico che lo costringe a parlare con un buffo accento straniero. Per il resto dell'avventura, il giocatore è obbligato a utilizzare questa inflessione quando il suo personaggio parla!

3 – Dolcetto o scherzetto? Un pupazzo a molla di Jack della Lanterna sbuca dal pavimento e domanda "Dolcetto o scherzetto?". Se gli avventurieri scelgono lo scherzetto, Jack scaglia contro il gruppo un incantesimo a scelta del SG. Se invece optano per il dolcetto, ognuno di essi deve effettuare un TSL3 sulla FT. Chi ha successo ottiene un dono di Halloween (cioccolatini o caramelle) e può aggiungere permanentemente 1d6 punti a un attributo a sua scelta. Chi fallisce non guadagna nulla.

4 – Ragnatela. Il calpestamento di una piastra a pressione causa la caduta dal soffitto di una gigantesca ragnatela, che intrappola l'avventuriero e lo immobilizza per 1-3 turni regolari!

5 – Zuppa di zucca. Il calpestamento di un cavo teso attraverso il pavimento fa precipitare dal soffitto un pentolone di zuppa di zucca proprio addosso all'avventuriero, il quale subisce 2 punti di danno penetrante e deve ridurre temporaneamente il punteggio di CA a 3.

6 – Luna piena. Una trappola magica fa cadere i pantaloni (o la gonna) dell'avventuriero. Molto divertente! Un effetto collaterale molto meno spiritoso farà invece trasformare il personaggio in un lupo mannaro alla prossima luna piena!



Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack

Epilogo n° 1

(Da leggere se gli avventurieri hanno recuperato tutti i 12 tesori di Halloween.)

Una volta che avete posizionato le 12 gemme magiche, che rifulgono all'interno del pentacolo, le linee incise nel pavimento e che formano la mistica figura iniziano a brillare di un tenue luore verde, che preannuncia l'attivazione di una potente magia! La stanza in cui vi trovate comincia a tremare e sentite dei tonfi sordi, mentre blocchi di roccia cominciano a staccarsi dalle pareti e dal soffitto. Senza perdere un attimo, balzate all'interno del pentacolo e... puff! Vi trovate come per incanto nella foresta in cui tutta questa assurda avventura è iniziata. Lo strano Sotterraneo di Halloween è scomparso e voi siete sopravvissuti alla prova!

Il corridoio di zucche e il portale di oscurità sono svaniti nel nulla, mentre l'alba ormai rischiarà l'orizzonte. Tornate in fretta all'accampamento e tutto sembra a posto. I muli, il carro e il vostro tesoro sono ancora lì, al sicuro. Potete tenere tutti gli oggetti che avete trovato all'interno del Sotterraneo di Halloween e, come premio per aver concluso l'avventura con successo, guadagnate anche 500 p.a. a testa.

*Mentre vi preparate a smontare il campo e proseguire il viaggio verso Khazan, vedete in lontananza un piccolo carro coperto che procede lentamente verso il cuore della foresta. Il guidatore vi sembra stranamente rigido e metallico, ma la cosa più strana è la lunga chiave a molla che spunta dalla sua schiena... Un attimo prima che il carro scompaia come inghiottito dagli alberi, il tendone che lo ricopre si solleva e un uomo con una zucca al posto della testa vi grida: "Ci rivedremo il prossimo anno, ah ah ah ah!!!!". **FINE.***

Epilogo n° 2

(Da leggere se gli avventurieri non hanno trovato tutti i 12 Tesori di Halloween e non possono attivare il pentacolo per tornare nel loro mondo.)

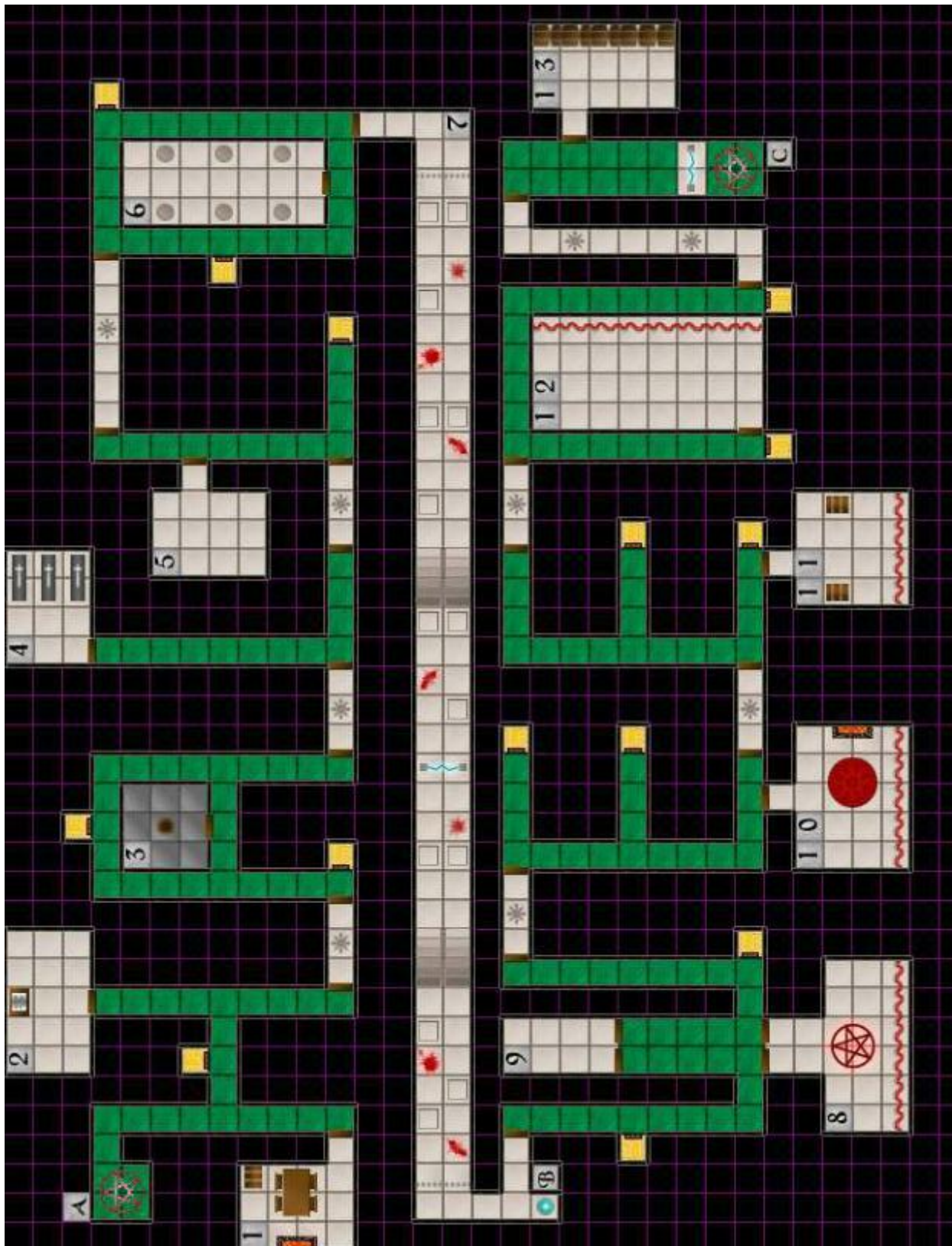
Improvvisamente vi ritrovate in una stanza buia, senza alcuna porta o altra via d'uscita. La fiammella di una candela si accende a poca distanza da voi e vedete un uomo con una zucca al posto della testa che siede di fronte a un tavolo finemente intarsiato, sopra il quale sono poggiati degli strani oggetti. Vi sembra che stia muovendo dei giocattoli in miniatura all'interno di una serie di stanze e corridoi tridimensionali poggiati sul tavolo, mentre a fianco di questo strano modellino sono poggiati una pila di libri, dolci, patatine, stuzzichini, birra e altre bevande. Lo strano essere vi sorride e quindi parla, con voce profonda e cupa come i rintocchi di una campana funebre:

"Così non siete stati abbastanza in gamba, eh? Non importa, sono contento di avere un po' di compagnia nel mio Sotterraneo e di poter rimpinguare il mio contingente di mostri. È davvero un peccato che non siate riusciti a trovare tutti i Tesori di Halloween che ho così accuratamente camuffato. Sapete, mi ci è voluto un bel po' di tempo per trovare i giusti nascondigli. Vuol dire che non è stato tempo sprecato..."

La figura alza la testa e sembra scrutare nel buio dietro alle vostre spalle, quindi compie un elegante gesto con una mano e... la magia del Signore del Gioco con la zucca al posto della testa vi trasforma in piccole miniature. L'essere si alza, vi raccoglie gentilmente e inizia a posizionarvi all'interno del modellino del labirinto poggiato sul tavolo.

*"Dunque, in quale stanza posso mettervi? Hmmmm, vediamo...". **FINE.***

Il Sotterraneo di Halloween dello Spaventoso Jack



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