

TUNNEL E TROLL

AVVENTURA IN SOLITARIO

CHS1

LA COLLINA DELLE OMBRE

ANDREA CANOBBIO



CHIMERA E

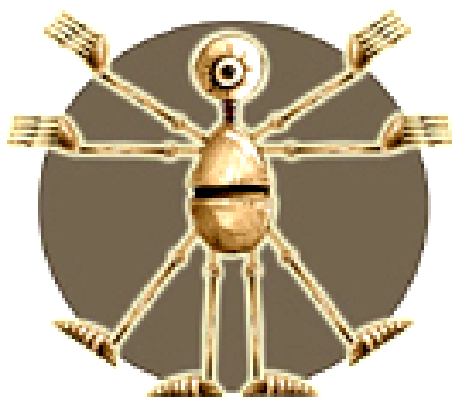
La Collina delle Ombre

Avventura in solitario per

TUNNELS & TROLLS

Un ringraziamento particolare ad [Anatomika Studio](http://www.anatomika.com) e all'amico Andrea Canobbio, che ci hanno permesso di pubblicare questa avventura in solitario.

La Collina delle Ombre è una coproduzione:



Anatomika Studio

www.anatomika.com



Chimerae Hobby Group

www.chimerae.it

La Collina delle Ombre

Autore:

Andrea Canobbio

andrea@anatomika.com

Illustrazione di copertina:

Dimitry Bordugov

daveclone2002@yahoo.co.uk

Illustrazioni nel testo:

Alex Iglesias (pag. 16)

Chelsea Phaneuf (pag. 9)

Daoel (pag. 30)

Dimitry Bordugov (pag. 18)

Jay Javier (pagg. 5, 11)

Josefine Rosén (pagg. 8, 26)

Periklis Tzekas (pag. 24)

Stuart Gormley (pagg. 13, 27)

Ville V. Vuorinen (pag. 22)

flyingdebrisguy@yahoo.com

Phaneufc@greenmtn.edu

giubilo73@hotmail.com

daveclone2002@yahoo.co.uk

mjvcc2000@hotmail.com

animal_queen@hotmail.com

xotarea@yahoo.com

celticwolves@yahoo.com

v_vuorinen@suomi24.fi

Impaginazione e realizzazione file PDF:

Tosatt Earp

tosattearp@yahoo.it

Copyright © 2004 CHIMERA E HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

Introduzione

Questa avventura in solitario ti permette di interpretare il ruolo di un eroe che vive in tempi misteriosi e magici. Un eroe che va in cerca di ricchezza, fama e gloria in antiche città provviste in abbondanza di mostri e tesori. Per giocare, è necessario conoscere le regole di Tunnels & Trolls ed armarsi di carta, una penna o una matita, qualche dado a sei facce ed una buona dose di fantasia ed immaginazione.

Questa avventura in solitario di T&T può essere giocata solo da un personaggio che sia un guerriero o un vagabondo di livello 1 o 2. Maghi e personaggi di alto livello non sono i benvenuti.

Se non ne hai già uno pronto, crea il tuo personaggio secondo le regole ed equipaggialo. In alternativa, puoi prendere un personaggio generico, con i punteggi degli Attributi tutti pari a 10, privo di Extra di Combattimento ed equipaggiato con armatura di cuoio (assorbe 6 danni) e scimitarra (lanci 4 dadi in combattimento).

In questa avventura ho preferito assegnare ai mostri delle caratteristiche, uguali a quelle del personaggio, invece di utilizzare la Valutazione Mostro (VM).

Quando ti viene chiesto di "tirare per un mostro errante", tira un dado a 6 facce. Se il risultato è da 1 a 5, non succede niente. Se il risultato è 6, appare un mostro errante e devi consultare la Tabella dei Mostri Erranti in fondo al volume (ricordati di segnare il numero del paragrafo che stai leggendo *prima* di consultare la tabella!). Se uccidi il mostro errante, puoi tornare a fare quel che stavi facendo. In certe locazioni è possibile riposarsi per riacquistare le forze. Ogni volta che vuoi fermarti a riposare, devi tirare per un mostro errante. Devi fare un tiro per ogni turno di riposo. Un turno di riposo consente di recuperare 1 punto di RES e 2 punti di FO.

Ricorda, ogni personaggio può giocare più avventure, ma può giocare ogni avventura una sola volta. Perciò, se vuoi rigiocare l'avventura perché sei insoddisfatto del finale raggiunto, crea un altro personaggio e ricomincia dall'inizio.

Quando sei pronto, leggi il paragrafo che segue e preparati ad esplorare la Collina delle Ombre. Cala il crepuscolo e tu sei ancora in viaggio sulla strada che da Khosht va a Valdermarton; passi vicino alla Collina delle Ombre. La tranquillità della collina non deve trarre in inganno. Nelle sue profondità, infatti, si nasconde il sotterraneo di Zarth Arn, lo shadowjack. Anche se non ha mai raggiunto i livelli di potere dei grandi maghi, Zarth Arn è una figura leggendaria; vive nel suo sotterraneo in gran gioia, come un topo nel formaggio, dandosi a tutti i lussi più raffinati, servito dai suoi schiavi in ginocchio, adorato come un dio, facendo saltare la testa di quelli che non gli piacciono o lo servono male. Si dice che i corpi di costoro vengano gettati in certi pozzi e divorati all'istante. Proprio mentre stai giurando a te stesso che non salirai mai sulla collina, ti accorgi che qualcuno ti sbarra la strada. È una donna misteriosa, che appena la guardi si scioglie in pianto. "Per favore, salva mia figlia! È prigioniera dello shadowjack, sotto la Collina delle Ombre. In cambio, ti darò dell'oro". "Oro? Quanto?". "1000 monete!". "1000 monete d'oro non si rifiutano mai", pensi e, rassicurata la donna, ti incammini verso la collina, nera come la pece. Sali sulla sommità, dove c'è un pozzo. Scendi nel pozzo ed entri nel sotterraneo (vai all'11).



La Collina delle Ombre

1

Il cantiniere ti serve un bicchiere colmo di fiamme scarlatte. Sorridi debolmente e trangugi il liquido infuocato. Fai un TR di livello 3 sulla Resistenza (30-RES). Riuscito (vai al 77) o fallito (vai al 33)?

2

Il cantiniere versa dell'acqua in un bicchiere e te la porge. "Tieni amico, cerca di non ammazzarti con tutta quell'acqua". Sollevi il bicchiere e sorseggi l'acqua. Posi il bicchiere e ti asciughi la bocca con la mano. "Quant'è?". "5000 monete d'oro". Fai un attimo i conti. Hai 5000 monete d'oro, sì (vai al 90) o no (vai al 40)?

3

Con la morte dell'elementale, puoi perlustrare senza timore la fornace. Al suo interno trovi un granato (Valore 400, Peso 0.5). La stanza è molto tranquilla. Se vuoi riposarti, tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti. Per il resto, puoi esplorare il pozzo (vai al 74) o il tavolo (vai al 95), oppure uscire dalla stanza e tornare sui tuoi passi (vai al 24).

4

La porta sembra bloccata dall'interno, occorre un TR di livello 1 sulla Forza (20-FO) per abbatterla. Riuscito (vai al 15) o fallito (vai al 56)?

5

Fai un TR di livello 3 sulla Forza (30-FO). Riuscito (vai al 17) o fallito (vai al 57)?

6

Spingi cautamente la porta e sbirci cosa c'è al di là. È la sala del trono di Zarth Arn, ornata di stoffe e oggetti preziosi, occupata da una moltitudine di guardie e schiavi. A fianco del trono di Zarth Arn è incatenata una bambina, probabilmente è colei che devi salvare. Tu sei proprio dietro il trono. Puoi chiudere la porta e andare avanti nel corridoio (vai al 26), oppure tentare di strisciare accanto alla bambina e liberarla senza farti vedere (vai al 47), oppure strisciare accanto a Zarth Arn per ucciderlo (vai al 99), oppure entrare platealmente nella stanza e combattere a viso aperto con Zarth Arn e i suoi seguaci (vai all'8).

7

Ascolti meglio. Sembrano voci di nani. Conosci il Nanico, sì (vai al 53) o no (vai al 59)?



La Collina delle Ombre

8

Comincia una battaglia sanguinaria tra te e i seguaci di Zarth Arn. Lo shadowjack decide di non prendervi parte, curioso di valutare la tua forza. I seguaci di Zarth Arn sono divisi in due linee. La prima è composta da 5 eunuchi. Ognuno di essi ha le seguenti statistiche:

Eunuco

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
14	8	12	10	12	-14	15	2	2	1

Ogni eunuco impugna una falce (4 dadi + 1 extra, FO 11, AB 7, Valore 110, Peso 130) e indossa una cotta di maglia (Danni subiti 11, FO 12, Valore 300, Peso 1200).

La seconda linea, che entrerà in corpo a corpo solo se riesci a uccidere tutti gli eunuchi, è composta da 10 danzatrici. Ognuna di esse ha le seguenti statistiche:

Danzatrice

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
9	14	10	7	13	-7	9	1	2	1

Ogni danzatrice impugna un kukri (2 dadi + 5 extra, FO 6, AB 6, Valore 30, Peso 20) e indossa un'armatura di scaglie (Danni subiti 8, FO 7, Valore 80, Peso 750).

Puoi sconfiggerli (vai al **101**) o morire (vai al **52**).

9

Così il tuo personaggio è sopravvissuto alla Collina delle Ombre. Assicurati di avere annotato tutti i cambiamenti dei suoi attributi, del suo equipaggiamento e dei suoi P.A. Completa la scheda, assicurandoti di aggiungere un background che tenga conto del finale di quest'avventura. Complimenti, ora sei pronto per nuove avventure nel fantastico mondo di T&T. *Fine*.

10

Il drappo brucia istantaneamente, emettendo grida inumane. Forse non era un drappo normale! Puoi entrare nella stanza (vai al **16**).

11

Raggiungi la base del pozzo, dove aumenta l'umidità e le rocce sono brillanti. La stanza sotto il pozzo è circolare, l'unica uscita è sbarrata da una comune porta di legno. Un uomo lucertola si aggira per la stanza. Puoi lottare con l'uomo lucertola (vai al **19**) o cercare di guadagnare l'uscita (vai al **43**).

12

Prima che tu abbia il tempo di controllare il contenuto della stanza, vieni assalito da un fantasma. Puoi cercare di difenderti (vai al **29**) o di fuggire (vai al **28**).

13

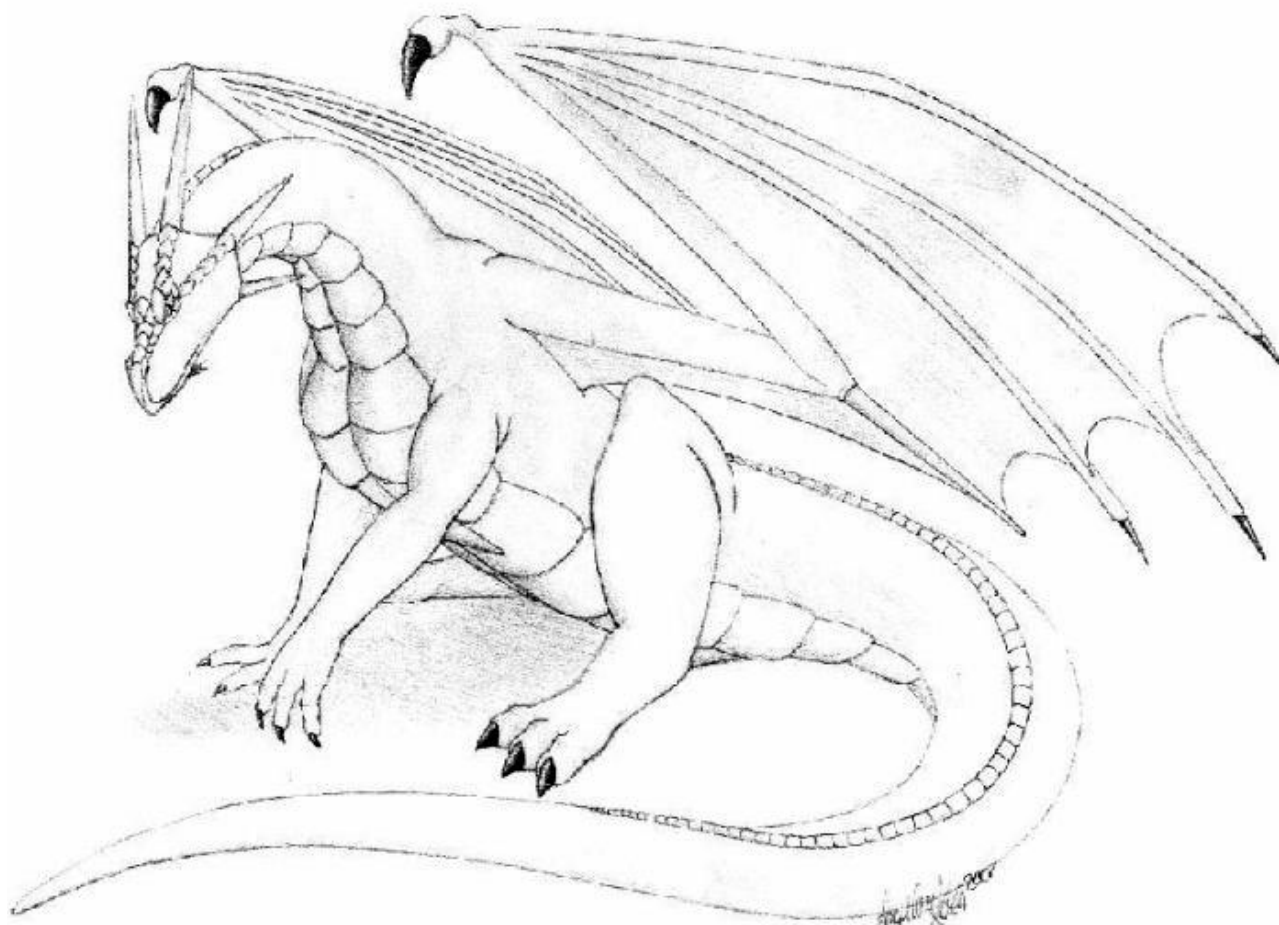
Sbuchi dritto nella tana di un piccolo drago verde; i suoi occhi sagaci ti fissano con golosità. Il draghetto sbatte le palpebre, il passaggio dietro di te si chiude. Non ti resta che combattere. Il draghetto ha le seguenti statistiche:

Drago verde

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
275	30	4	650	18	-75	7	264	270	1

Non utilizza armi, ma il morso e gli artigli infliggono 25 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia; le scaglie assorbono 20 danni.

Devi sconfiggerlo (vai al 103) o morire (vai al 52).



14

Apri facilmente la porta di legno ed esami la stanza al di là. Tra catene, ruote, letti di chiodi e altri strumenti di tortura ci sono due elfi scuri, maschio e femmina. Ti sembra di avere interrotto un incontro amoroso e i due non sembrano intenzionati a perdonare l'intrusione. A un comando dell'elfo, la porta dietro di te si chiude. Sei costretto a combattere. Gli elfi hanno le seguenti statistiche:

Rutger

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
13	13	16	9	15	-34	15	8	11	2

Rutger combatte con un gladio (3 dadi + 2 extra, FO 10, AB 7, Valore 50, Peso 70), cui aggiunge i suoi extra in mischia, e indossa una cotta di maglia (danni subiti 11, FO 12, Valore 300, Peso 1200).

Hela

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
8	22	18	9	24	-28	10	17	29	2

Hela combatte con un haladie (2 dadi + 4 extra, FO 2, AB 4, Valore 25, Peso 15), cui aggiunge i suoi extra in mischia, e indossa un'armatura di lamelle (danni subiti 10, FO 5, Valore 400, Peso 900).

Puoi sconfiggerli (vai al **104**) o morire (vai al **52**).

15

Con tua grande sorpresa, scopri una grande grotta, riccamente ammobiliata e piena di meraviglie. È divisa a metà da un ruscelletto, dove nuotano pesci d'oro. Un ponticello permette di andare da una riva all'altra. Accanto alla porta c'è uno zaino perfettamente equipaggiato, dalla corda alle razioni di cibo, pronto per l'avventura. Sopra lo zaino, appesa al soffitto, c'è una falce affilata, pronta a cadere sulle teste di eventuali ladri di zaino. Oltre il ruscelletto, la grotta è ammobiliata: ci sono un letto, un guardaroba, un telaio, un focolare, e accanto a quest'ultimo un sedile fisso. Qui siede una bella ragazza dagli occhi neri, che indossa una veste di seta azzurra. Non sembra essersi accorta della tua presenza. Puoi togliere il disturbo (vai al **25**), o avvicinarti, passando sul ponticello (vai al **64**).



16

La stanza è occupata quasi per intero da una grossa bestia, simile a una pantera, morta, con un'ascia conficcata nel cranio. Sembra che qui ci sia stato un feroce combattimento. Se lo desideri, puoi prendere l'ascia (4 dadi + 0 extra, FO 17, AB 8, Valore 100, Peso 150). C'è una piattaforma rialzata al centro della stanza. Puoi salire sulla piattaforma (vai al 41) o tornare indietro (vai al 22). Se prima di fare una scelta decidi di riposare, tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti.

17

I tuoi muscoli si gonfiano a dismisura, finché la porta cede! Penetri all'interno della stanza, che però si rivela vuota! La porta di ferro si richiude alle tue spalle. Da alcune bocche poste sul soffitto comincia a cadere acqua. La stanza inizia ad allagarsi. Provi ad aprire di nuovo la porta, ma sembra infinitamente più pesante! Queste banali coincidenze portano in breve alla tua morte per annegamento (vai al 52).

18

La camera è completamente vuota. Sul pavimento c'è una misteriosa macchia nera. Vicino a essa c'è un paletto di legno. "È un vero enigma", borbotti. Puoi toccare la macchia (vai al 50) o raccogliere il paletto (vai al 63). Oppure, puoi uscire ed esplorare il resto del sotterraneo (vai al 25).

19

Affronti l'uomo lucertola. Queste sono le sue statistiche:

Uomo lucertola

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
18	5	11	9	16	-8	17	10	14	-1

Combatte con un ankus (2 dadi + 1 extra, FO 2, AB 11, Valore 27, Peso 50), cui aggiunge i suoi extra in mischia, e la sua pelle coriacea gli consente di assorbire 4 danni.

Se lo sconfiggi, puoi frugare il cadavere (vai al 97). In caso contrario, ti attende la morte (vai al 52).

20

Ecco le statistiche dei nani:

Hagar

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
28	7	10	23	14	-11	9	18	20	3

Il vecchio Hagar combatte con un sax magico (9 dadi + 5 extra, FO 7, AB 10, Valore 2340, Peso 25), cui aggiunge i suoi extra in mischia. Il possessore del sax può spendere punti di Forza per aumentare il numero di dadi in combattimento. Per ogni 3 punti di Forza spesi, il sax ottiene un dado in più. L'effetto dura per due turni di combattimento. Hagar vuole eliminarti subito, così spenderà 12 punti di Forza nel primo turno, portando i dadi

La Collina delle Ombre

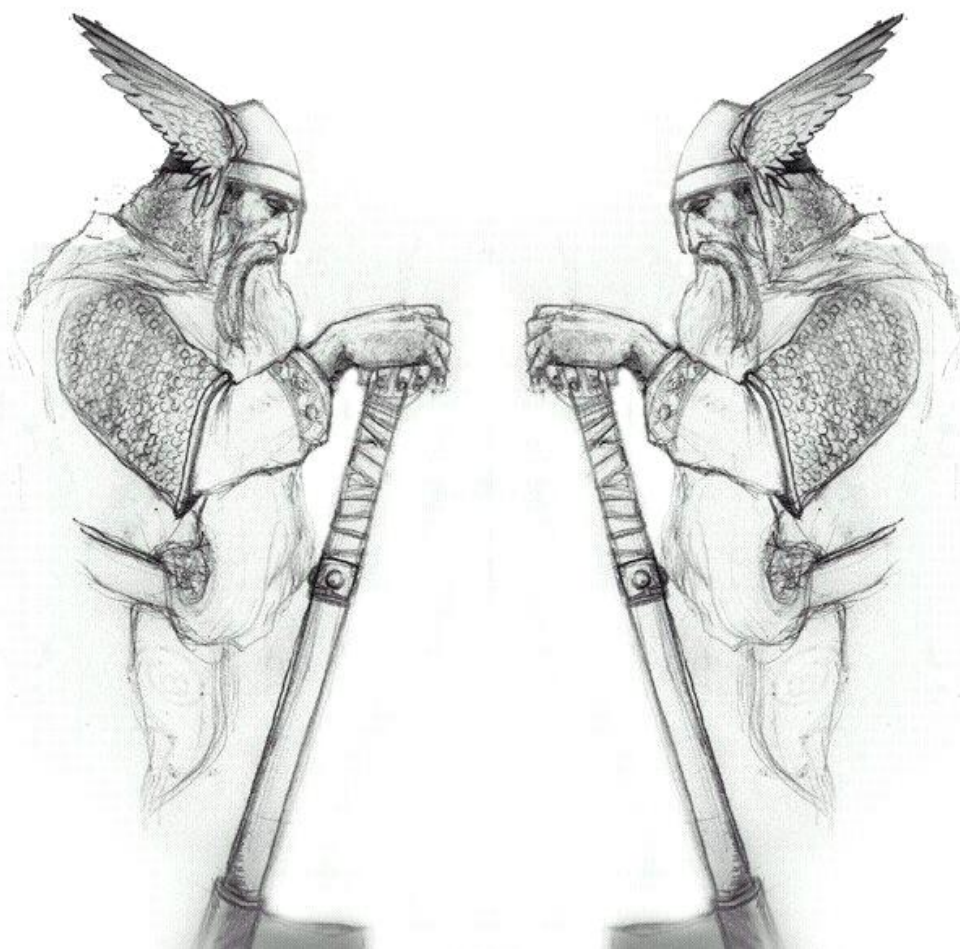
del sax a 13. Indossa una corazza di maglia (Danni subiti 11, FO 12, Valore 300, Peso 1200) e porta uno scudo piccolo (Danni subiti 3, FO 1, Valore 10, Peso 75).

Ragnar

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
36	10	14	24	10	-6	7	26	26	1

Il giovane Ragnar stringe con entrambe le mani un fauchard (5 dadi + 0 extra, FO 13, AB 10, Valore 160, Peso 180). L'arma è magica. Ogni creatura che muore per le ferite inflitte da quest'arma diventa uno zombi, sotto il controllo del possessore dell'arma. Naturalmente, gli attributi della creatura vengono modificati in conformità alla condizione di zombi. La FO è moltiplicata per 2, l'IN ridotta a 3, la FOR divisa per 4, la RES moltiplicata per 3, la AB ridotta a 3, il CA diventa negativo. Gli zombi non possono utilizzare armi, combattono con gli artigli, che infliggono 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. Il potere magico dell'arma non ha effetto sui morti viventi e sulle creature già gravate da una maledizione (vampiri, fantasmi, licantropi); anche le creature appartenenti ad altre dimensioni, come i demoni o gli elementali, sono risparmiate dal potere magico. Inizialmente, Ragnar combatterà con una balestra leggera (4 dadi + 0 extra, FO 12, AB 10, Valore 170, Peso 120), fino a esaurimento dardi; ne ha 9 (Valore totale 4,5, Peso totale 9). Ragnar indossa un'armatura di scaglie (Danni subiti 8, FO 7, Valore 80, Peso 750).

Puoi sconfiggerli (vai al 105) o morire (vai al 52).



La Collina delle Ombre

21

Sbuchi in un corridoio basso ma ricco di stalattiti; il pavimento è ricoperto di argilla rossa che ti impiastriaccia gli stivali. Tira un dado. Qual'è il risultato? Pari (vai al 71) o dispari (vai al 22)?

22

Qui il corridoio si abbassa notevolmente. Procedi carponi e poi strisci sotto un'infinità di stalattiti di forme eccentriche, e tra le stalagmiti e i cristalli del pavimento. Tira un dado. Qual'è il risultato? Pari (vai al 23) o dispari (vai al 24)?

23

Ti ritrovi in un labirinto di corridoi. Qui domina incontrastato il bianco. Sulle pareti candide sono scolpiti dei bassorilievi. Fai un TR di livello 3 sulla Fortuna (30-FOR). Riuscito (vai al 60) o fallito (vai al 34)?

24

Attraverso un passaggio molto stretto, arrivi a un bivio. Devi scegliere la strada. Tira un dado. Il risultato è pari (vai al 73) o dispari (vai al 25)?

25

Un altro corridoio, arricchito da una selva di stalattiti e stalagmiti. Devi scegliere la direzione. Tira un dado. Il risultato è pari (vai al 70) o dispari (vai al 65)?

26

Ti trovi in un corridoio largo e parzialmente illuminato; qua e là spuntano funghi giganti. Devi scegliere la direzione in cui proseguire. Tira un dado. Il risultato è pari (vai al 67) o dispari (vai al 27)?

27

Avanzando nel corridoio, ti sembra di percepire qualcosa di strano. Fai un TR di livello 2 sulla Fortuna (25-FOR). Riuscito (vai al 68) o fallito (vai al 37)?

28

Qui il suolo è granuloso, simile a sabbia cristallina. Ti trovi all'ennesimo bivio e all'ennesima scelta della direzione. Tira un dado. Il risultato è pari (vai al 72) o dispari (vai al 69)?

29

Cerchi di far fronte all'attacco del fantasma. Il fantasma ha le seguenti statistiche:

Fantasma

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
-	10	29	19	-	-29	17	17	17	2

I fantasmi sono immateriali e invulnerabili alle armi materiali. Comunque, sono suscettibili alla magia, e di solito sono maghi essi stessi. Se sei un umano, devi fare un TR per evitare il panico provocato dal fantasma, che dimezza sia la tua Intelligenza sia

La Collina delle Ombre

la tua Abilità per tutto il resto dell'incontro. Questo fantasma non conosce incantesimi, e colpisce con il suo tocco gelido, che infligge 1 dado, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. Devi combattere obbligatoriamente il primo turno. Alla fine del primo turno, se ti rendi conto di non poterlo sconfiggere, puoi tentare un TR di livello 1 sulla Abilità (20-AB). Se riesci, puoi fuggire (vai al **28**). Altrimenti, devi combattere un altro turno. Alla fine del turno, puoi ritentare il TR sulla Abilità. Le altre alternative sono la vittoria (vai al **102**) o la sconfitta (vai al **52**).



30

La voce ti blocca: "Eh no! Dove credi di andare? Ti ho detto di scegliere una delle armi". Scopri di non poterti allontanare dal tavolo. A questo punto, non ti resta che scegliere tra la spada (vai al **92**), la lancia (vai al **46**) o lo scudo (vai all'**85**).

31

Ti fermi un attimo a riprendere fiato. Se vuoi, puoi riposarti. Tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti. Dopo esserti riposato, avanzi verso la porta a due battenti. È socchiusa. Sbirci al di là e vedi una grande sala, caratterizzata da un colonnato e da numerose stoffe e oggetti preziosi. Al termine del colonnato c'è il trono di Zarth Arn. Lo shadowjack porta un mantello nero e ha il volto coperto da un cappuccio. A fianco del trono, in catene, c'è una bambina. Probabilmente è colei che devi salvare. La sala è affollata da servitori e danzatrici. Puoi tentare di strisciare fino al trono e liberare la bambina (vai al **93**), o strisciare fino al trono e uccidere Zarth Arn (vai al **94**). Oppure, entrare platealmente nella stanza e sfidare Zarth Arn e tutti i suoi seguaci (vai all'**8**). Puoi anche ripensarci e allontanarti il più in fretta possibile dalla stanza (vai al **28**).

32

Gli scheletri si avventano contro di te, colpendoti alle spalle. Subisci 4 dadi + 15 extra di danno, poi ti volti e li affronti (vai all'**83**).

33

Il fuoco ti brucia nello stomaco. Non ti senti molto bene. Il demone, un po' stupito dalla tua reazione, ti guarda cadere a terra, dove esali l'ultimo respiro (vai al **52**).

34

Ti gira la testa, questi cunicoli sono troppo complicati per te. Torni sui tuoi passi (vai al **24**).

35

Cadi nell'acqua. I pesciolini d'oro si avvicinano minacciosi, spalancando le piccole fauci. Cominciano a sbranarti. Muori (vai al **52**).

36

Il veleno penetra nel tuo corpo, la vita scivola via (vai al **52**).

37

Ti era sembrato di vedere qualcosa su una parete, ma probabilmente questi funghi giganti danno le allucinazioni. Continui a esplorare il sotterraneo (vai al **66**).

38

Ti allontani alla svelta, con gli ululati dei lupi dietro di te. Scampato pericolo. Assegnati 100 P.A. Ti ricongiungi alla strada e prosegui per Valdemarton (vai al **9**).

La Collina delle Ombre

39

Per un attimo hai pensato di essere bloccato nelle profondità infernali, ma ora ti sembra di salire. Dopo un po', esci all'aria aperta, tra i resti di un tempio, situato in un bosco non lontano dalla strada. La luna brilla sopra di te. Assegnati 100 P.A. Ritorni sulla strada e riprendi il viaggio verso Valdemarton, lasciandoti alle spalle la Collina delle Ombre (vai al 9).

40

Impallidisci vistosamente, e cominci a balbettare: "È... è un po' caro. Non ho così tanti soldi". Il cantiniere sorride nuovamente. "Non preoccuparti, mi occorre giusto qualcuno per servire ai tavoli". Così ha inizio la tua lunga schiavitù infernale. La tua prossima settimana di ferie è tra cento anni. Forse allora potrai tentare di fuggire, ma non ci conterei troppo. Almeno, sei sopravvissuto (vai al 9).

41

Il tuo corpo formicola mentre sei avvolto da un bagliore azzurro. Svanisci dalla stanza e riappari in una radura, al centro di una foresta oscura. È notte e c'è un bel chiaro di luna. Non sai dove sei finito, se sei ancora vicino alla Collina delle Ombre oppure no. Per ora devi preoccuparti soltanto del licantropo al centro della radura. Ecco le sue statistiche:

Licantropo

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
42	4	14	12	4	-21	11	27	22	3

Non ha armi, ma il morso e gli artigli infliggono 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. La sua pelle spessa assorbe 6 danni. Le armi non magiche non possono ferirlo, ma è vulnerabile alle armi d'argento, anche se non magiche. I licantropi hanno una robustezza sovrumana. Questo licantropo è in grado di riacquistare 14 punti di Resistenza per turno. Naturalmente, non può superare il punteggio originale di Resistenza.

Combatti, finché non vinci (vai all'80) o muori (vai al 52).

42

Ti avvicini alla fornace. Raccogli una pietra da terra e la butti dentro, per vedere se succede qualcosa. L'interno si incendia e dalle vampe rosse e arancioni si materializza un elementale del fuoco, irritato perché lo hai disturbato. Ecco le sue statistiche:

Elementale del fuoco

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
32	10	11	38	12	-10	9	20	20	2

L'abbraccio infuocato dell'elementale infligge 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia.

Puoi vincere (vai al 3) o morire (vai al 52).



43

Fai un TR di livello 1 sulla Fortuna (20-FOR). Se riesci, guadagni la porta ed esci dalla stanza (vai al 21). In caso contrario, l'uomo lucertola ti infligge 2 dadi + 11 extra di danno, che non puoi assorbire con l'armatura, e sei costretto a combattere (vai al 19).

44

"Hai fatto la tua scelta, ora vattene", grida la voce, imperiosa. Il tuo corpo non ti risponde più, fuggi dalla stanza urlando di terrore. Una volta fuori, ti calmi e ricominci a esplorare il sotterraneo (vai al 24).

45

Quando esci dalla grotta, la ragazza tira un sospiro di sollievo. Quest'esperienza ti ha maturato, tira un dado e aggiungi il risultato al punteggio di Intelligenza. Continui a esplorare il sotterraneo (vai al 26).

46

Raccogli la lancia, che è di avorio levigato. È simile a una comune lancia (3 dadi + 1 extra, FO 8, AB 8, Peso 50), ma permette a chi la impugna di sfuggire alla morte, una volta sola, dopodiché svanisce, prendendo come pegno metà del punteggio di RES del proprietario. La perdita è permanente. Se vieni riportato in vita durante un combattimento, dunque, puoi ricominciare a combattere dal turno in cui sei morto, con metà del tuo punteggio di RES. La voce ti parla (vai al 44).

47

Strisci di fianco alla bambina; lei ti guarda, tu ti porti un dito alle labbra per farle capire di star zitta. Zarth Arn è distratto dai movimenti di una danzatrice: è il momento giusto! Le catene, però, sembrano resistenti. Fai un TR di livello 3 sulla Forza (30-FO). Riuscito (vai all'**88**) o fallito (vai al **55**)?

48

La luna splende sulla sommità della collina, la notte è tranquilla. La donna misteriosa attende paziente, finché uscite dal pozzo. La figlia corre a riabbracciare la madre. Commosso dalla riunione, non dici niente per un po', poi ti schiarisci la voce: "Ehm, dov'è il mio compenso?". La donna ti fulmina con lo sguardo, poi scoppia a ridere: "Ecco il tuo compenso!". La donna e sua figlia, corroborate dalla luce lunare, si tramutano in licanthropi. Puoi fuggire (vai al **38**) o lottare (vai al **108**).

49

Esplori le rovine. Al centro c'è un cerchio di monoliti, sembra avere un significato religioso. Passeggi al centro del cerchio, dando calci all'erba. All'improvviso, senti ringhiare intorno a te. Sei circondato da licanthropi! Sono sei. Ognuno di essi ha le seguenti statistiche:

Licantropo

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
36	3	8	14	3	-30	9	17	11	1

Non ha armi, ma il morso e gli artigli infliggono 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. La sua pelle spessa assorbe 2 danni. Le armi non magiche non possono ferirlo, ma è vulnerabile alle armi d'argento, anche se non magiche. I licanthropi hanno una robustezza sovrumana. Questi licanthropi sono in grado di riacquistare 8 punti di Resistenza per turno. Naturalmente, non possono superare il punteggio originale di Resistenza.

Puoi vincere (vai al **96**) o morire (vai al **52**).

50

Ti chini a esaminare la macchia. Istantaneamente, un vampiro sorge da essa e, mulinando i terribili artigli, ti spicca la testa dal collo. Muori (vai al **52**).

51

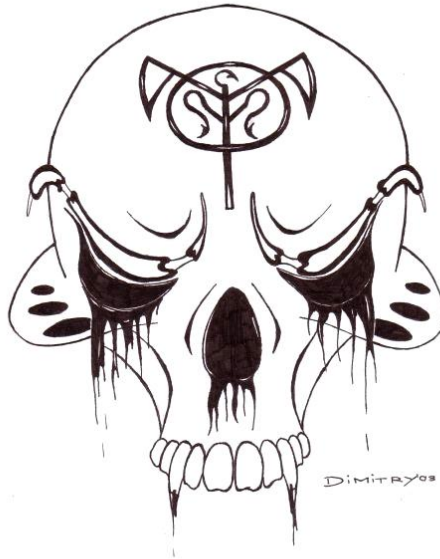
Ti avvicini alla macchia. Fai un TR di livello 2 sulla Abilità (25-AB). Riuscito (vai all'**87**) o fallito (vai al **50**)?

52

Sei morto! Dovresti vergognarti! Se pensi che il tuo personaggio sia comunque degno di essere ricordato, puoi conservare la sua scheda. Assicurati di avere annotato tutti i cambiamenti dei suoi attributi, del suo equipaggiamento e dei suoi P.A. Completa la scheda, assicurandoti di aggiungere un background che tenga conto dell'atroce finale di quest'avventura. Dopodiché, metti la sua scheda da parte nel tuo cimitero degli eroi, perché purtroppo non potrà più avventurarsi nel fantastico mondo di T&T. Che stai

La Collina delle Ombre

aspettando? Crea un nuovo personaggio, completa la scheda e riprova ad uscire vivo dalla tenebrosa Collina delle Ombre! **Fine.**



53

Dici, in Nanico: "Ehi, aprite!". Le voci si interrompono. Senti dei passi che vengono verso la porta, che viene aperta dall'interno. Un nano con la barba screziata di grigio ti guarda incuriosito. Ce n'è un altro, più giovane, nella stanza. "Che vuoi?", dice il primo nano. Cominci a spiegare il motivo della tua presenza. Fai un TR di livello 1 sul Carisma (20-CA). Riuscito (vai all'**86**) o fallito (vai al **54**)?

54

I due nani ti considerano un intruso e si avventano su di te (vai al **20**).

55

Non riesci a spezzare le catene; Zarth Arn si accorge di te e ordina ai suoi seguaci di ucciderti! Sei costretto a lottare (vai all'**8**)!

56

La porta è davvero ben sbarrata. Non ti rimane che tornare indietro (vai al **25**).

57

La porta sembra troppo pesante per te. Non ti rimane che tornare sui tuoi passi (vai al **28**).

58

Ti era sembrato che ci fosse qualcosa su un muro, ma era solo un'impressione. Prosegui nel corridoio (vai al **26**).

59

Non hai mai avuto il tempo di imparare il Nanico e sciocchezze simili. A questo punto, puoi decidere di aprire la porta (vai al **98**) o tornare sui tuoi passi (vai al **25**).

60

A un certo punto, scopri che uno dei bassorilievi si può spostare, come una porta. Appena apri questa porta segreta, un odore indistinguibile ti assale le narici. Al centro della stanza c'è un pozzo, l'odore proviene da lì. I bordi del pozzo sono scheggiati, ci sono segni di artigiani. A un lato della stanza c'è una fornace. All'altro lato c'è un grosso tavolo, dove sono distese delle armi. Puoi esaminare il pozzo (vai al **74**), la fornace (vai al **42**) o il tavolo (vai al **95**). Puoi anche lasciare la stanza e tornare sui tuoi passi (vai al **24**).

61

Il demone ti sorride, mostrando i denti bianchi. "Ciao amico! Che cosa bevi?". Sorridi di rimando e pensi all'ordinazione. Puoi ordinare una bevanda alcolica (vai all'**1**) o analcolica (vai al **2**).

62

Ti trovi in una cantina affollata di demoni. La volta è tanto bassa che la tocchi quasi con la fronte. L'ambiente è rischiarato dal riflesso fantastico di un grande fuoco, che arde in una specie di focolare o forno, vicino al quale il cantiniere, un bizzarro demone dalla pelle scura e con l'aria da selvaggio, sta in piedi, preparando le bevande a seconda delle richieste. Puoi ordinare da bere (vai al **61**) o tagliare la corda (vai al **100**).

63

Raccogli il paletto, pensoso. Puoi esaminare la macchia (vai al **51**) o continuare a esplorare il sotterraneo (vai al **25**).

64

Il ponticello sembra molto instabile. Fai un TR di livello 2 sulla Abilità (25-AB). Riuscito (vai al **78**) o fallito (vai al **35**)?

65

Dopo aver camminato per un po' in questa direzione, ti sembra di percepire qualcosa. Fai un TR di livello 3 sulla Fortuna (30-FOR). Riuscito (vai all'**89**) o fallito (vai al **58**)?

66

Prosegui nel tunnel e arrivi davanti a una grande porta a due battenti, ornata di bassorilievi. Due scheletri viventi montano la guardia. Si accorgono di te e cominciano a muoversi nella tua direzione. Puoi attaccarli (vai all'**83**) o battere in ritirata (vai al **75**).

67

Dopo un po', incontri una porta di legno. Puoi aprire la porta (vai al **12**) o proseguire nel corridoio (vai al **28**).

68

Esercitando una lieve pressione su una parete del tunnel, scopri un passaggio segreto. Puoi entrare nel passaggio segreto (vai al **13**) o continuare a percorrere il tunnel (vai al **66**).

69

Il corridoio termina davanti a una comune porta di legno. Puoi aprirla (vai al 14) o tornare sui tuoi passi (vai al 28).

70

Ti ritrovi davanti a una porta di legno. Puoi tornare sui tuoi passi (vai al 25) oppure tentare di aprirla (vai al 4).

71

Dopo una marcia nel corridoio, ti ritrovi davanti a un drappo scarlatto che interrompe il tuo cammino. Puoi sollevare il drappo (vai al 91), incendiarlo con una torcia (vai al 10), oppure tornare indietro (vai al 21).

72

Ti trovi davanti a una pesante porta di ferro, bloccata. Puoi provare ad aprirla (vai al 5), oppure tornare sui tuoi passi (vai al 28).

73

Il corridoio termina davanti a una spessa porta di legno. Senti delle voci all'interno. Puoi aprire la porta (vai al 98) o ascoltare meglio (vai al 7).

74

Ti avvicini al pozzo e guardi di sotto. Due braccia muscolose, coperte di scaglie nere, ti afferrano e ti tirano giù. Il demone che vive nel pozzo ha deciso che il tuo corpo e la tua anima sono appetitosi. Muori (vai al 52).

75

Cominci a correre, fai un TR di livello 3 sulla Velocità (30-VE). Riuscito (vai al 76) o fallito (vai al 32)?

76

Riesci a seminare gli scheletri viventi, ma ti perdi nel sotterraneo. Attendi che si calmino le acque, poi cerchi di ritrovare la strada perduta (vai al 28).

77

Sopporti il fuoco che ti brucia nello stomaco. Tira un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Resistenza. "Complimenti per lo stomaco!", dice il cantiniere. "Questo bicchiere lo offre la casa!". Ringrazi e, prima che qualcuno ti offra ancora da bere, esci (vai al 39).

78

Oltrepassi il ponticello e arrivi di fronte alla ragazza, che finalmente si accorge di te. Il suo sguardo, però, è terrorizzato. "Chiunque tu sia, vattene subito! Se Zarth Arn ci sorprende insieme, ci farà saltare la testa!". Benché scosso, dici alla ragazza di non preoccuparsi. Puoi attendere l'arrivo di Zarth Arn (vai al 107) o tagliare la corda (vai al 45).

79

La tua forte tempra si oppone al veleno, espellendolo dal tuo corpo. Le tue urla, però, hanno allarmato gli occupanti della stanza, due nani, che ti considerano un intruso e si avventano su di te (vai al 20).

80

Una volta ucciso, il licantropo torna umano. Le sue sembianze coincidono con quelle della donna misteriosa che ti ha detto di strappare sua figlia dalle mani Zarth Arn! Chiunque fosse, è morta. Frughi nella sua veste alla ricerca delle 1000 monete d'oro, ma non trovi nulla. Era un inganno bell'e buono. Nel cielo notturno intravedi la sagoma della Collina delle Ombre. Non intendi tornarci! Cammini nella direzione opposta e raggiungi delle rovine. Non ti paiono un posto sicuro. Puoi esplorarle (vai al 49) o attraversarle di corsa (vai al 38).

81

Scendi le scale. L'oscurità ti avvolge come un sudario. L'ambiente intorno a te, scale comprese, comincia a svanire gradualmente, finché sei circondato solo dall'oscurità. Cerchi di tornare indietro, ma hai perso ogni punto di riferimento. Decidi di incamminarti in una direzione a caso, tastando i muri. Tira un dado. Il risultato è pari (vai all'82) o dispari (vai al 39)?

82

Cerchi di salire, ma ti sembra di scendere sempre più in basso. Senti vicino a te strani mormorii, risate gutturali, parole incomprensibili, canti di tonalità mai udite; figure nere, accovacciate nel buio, ti guardano con bianchi occhi. Di tanto in tanto posi il piede su ammassi grigiastri, che si spostano sospirando. Cammini come in un sogno, non sapendo se sei sveglio o addormentato. A un certo punto scorgi una porta bassa, che arde di luce, come una gola rossa nelle tenebre. Puoi passare attraverso la porta (vai al 62) o continuare a vagare nell'oscurità (vai al 100).

83

Ogni scheletro vivente ha le seguenti statistiche:

Scheletro vivente

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
22	8	12	12	8	-17	9	9	8	3

Combatte con una spada corta (3 dadi + 0 extra, FO 7, AB 3, Valore 35, Peso 30), cui aggiunge i suoi extra in mischia, e regge uno scudo da cavaliere (danni subiti 5, FO 5, Valore 65, Peso 450).

Combatteranno fino alla morte. A te non resta che vincere (vai al 31) o morire (vai al 52).

84

Uno dei servitori lascia cadere un vassoio dorato e si porta le mani ai capelli: "Un intruso!". Sei stato scoperto! Ora lo scontro è inevitabile (vai all'8)!

85

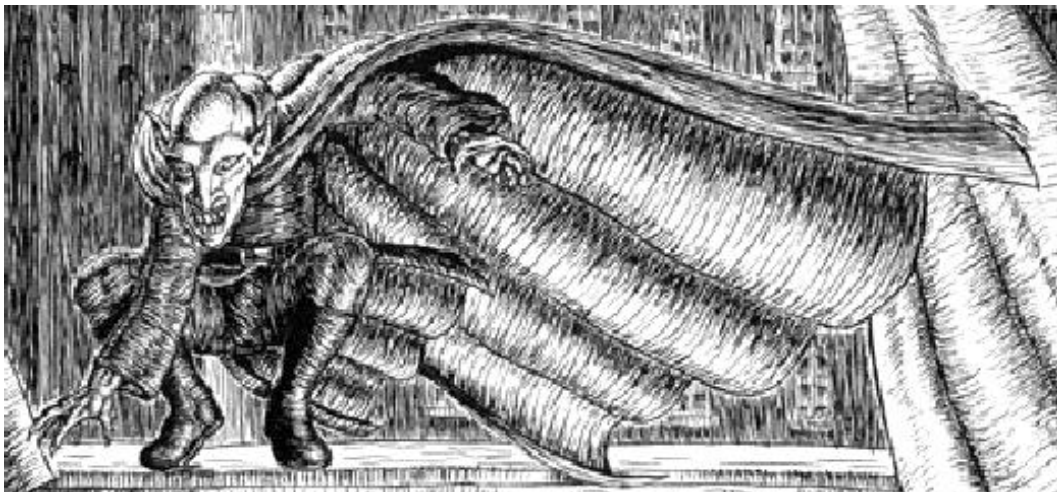
Raccogli lo scudo. Si tratta di uno scudo piccolo (Danni subiti 3, FO 1, Peso 75), con una particolarità. Permette al proprietario di avere due tentativi in più su un TR a scelta, per un totale di tre tentativi. Il potere funziona una volta al giorno. La voce ti parla (vai al 44).

86

I due nani si dimostrano amichevoli. Sono molto stupiti della competenza e del coraggio che ti hanno permesso di scendere fin qui. Crea due guerrieri nani di livello 1 seguendo le regole ed equipaggiali. D'ora in poi, i due nani così creati saranno i tuoi seguaci e ti aiuteranno nei combattimenti. Se esci vivo dalla Collina delle Ombre, puoi decidere se congedarli o tenerli ancora con te. Il più vecchio dei due dice: "Stavamo appunto cercando di risolvere un enigma, entra pure". Incuriosito dalle parole del nano, dai un'occhiata alla stanza (vai al 18).

87

Un vampiro sorge dalla macchia e si avventa su di te. Fortunatamente, hai la prontezza di riflessi per proteggerti con il paletto di legno. Il paletto si ficca nel cuore del vampiro, che muore. Il vampiro si ritira nella macchia, paletto compreso. Consideri che l'enigma è risolto e che comunque ne hai abbastanza di questa stanza, per cui esci a esplorare il resto del sotterraneo (vai al 25).



88

Riesci a spezzare le catene e a fuggire con la bambina. Con gli sgherri di Zarth Arn alle calcagna, riuscite a guadagnare l'uscita dal sotterraneo (vai al 48).

89

Su una parete, intravedi il contorno di una porta. Puoi ignorarla e andare avanti (vai al 26), oppure tentare di aprirla (vai al 6).

90

Paghi e ti dirigi verso la porta. Uno dei demoni seduti davanti al focolare dice al cantiniere: "Non avevo mai visto un avventuriero entrare in questa cantina". Ti volti, un po' seccato: "Sfido io! Con questi prezzi!". Esci (vai al 39).

91

Scosti il drappo, ma esso si avvolge alla tua mano o alla tua arma, inesorabilmente. Inizia a bere il sangue del tuo braccio, che diventa freddo e insensibile. Il drappo ha le seguenti statistiche:

Mantello di Sangue

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
28	19	13	45	15	-10	17	20	-	1

Il suo morso infligge 4 dadi di danno, cui si devono aggiungere i suoi extra in mischia. In questo combattimento devi utilizzare solo metà dei tuoi extra personali, per via dell'insensibilità al braccio.

Puoi vincere (vai al 16) o morire (vai al 52).

92

Raccogli la spada. È sporca e arrugginita, e dà solo 1 dado di danno. Una volta raccolta, non può più essere abbandonata o data via, solo rubata. È anche indistruttibile, e ti parla con voce piena di depressione attraverso la telepatia, dicendo frasi del tipo: "Oh, non uscirai vivo di qui", oppure: "È meglio arrendersi e sperare che abbiano pietà di te!". Il suo peso è 40. La voce ti parla (vai al 44).

93

Fai un TR di livello 3 sulla Abilità (30-AB). Riuscito (vai al 47) o fallito (vai all'84)?

94

Fai un TR di livello 3 sulla Abilità (30-AB). Riuscito (vai al 99) o fallito (vai all'84)?

95

Sul tavolo sono disposti in bell'ordine una spada, una lancia e uno scudo. Ognuno di essi sprigiona magia. Una voce maschile, suadente, che viene da non si sa dove, ti dice: "Scegli una delle armi!". Puoi prendere la spada (vai al 92), la lancia (vai al 46) o lo scudo (vai all'85). Oppure non prendere nulla, andare a esaminare il pozzo (vai al 30) o la fornace (vai al 30). Oppure lasciare la stanza (vai al 30).

96

Riprendi fiato. Perlustri un po' meglio il cerchio e trovi una botola nascosta dall'erba. Ti cali in una piccola grotta dove i licanthropi nascondevano il loro tesoro, che ammonta a 2120 monete d'oro, più un opale di fuoco (Valore 100, Peso 0.2), un opale (Valore 900, Peso 0.5), un'acquamarina (Valore 55, Peso 0.1), un rubino (Valore 300, Peso 0.3), una giada (Valore 60, Peso 0.1) e un'ametista (Valore 60, Peso 0.2). Raccogli quello che riesci a trasportare e abbandoni alla svelta le rovine (vai al 38).

97

Oltre all'arma, che puoi rivendicare, l'uomo lucertola aveva con sé una corda di seta (Valore 60, Peso 60) e dei sandali (Valore 2, Peso 2), nonché una piccola pietra preziosa (Valore 40, Peso 0.1). Vuoi riposarti? Tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti. Dopo esserti rimesso in sesto, esci dalla stanza (vai al 21).



98

Appena tocchi la porta, una pioggia di dardi avvelenati ti investe. Urli. Fai un TR di livello 2 sulla Resistenza (25-RES). Riuscito (vai al **79**) o fallito (vai al **36**)?

99

Strisci di fianco al trono, poi balzi su Zarth Arn e tenti di colpirlo, ma lui, senza nemmeno voltarsi, blocca la tua mano. Tenendo lo sguardo fisso davanti a sé, dice: "A quanto sembra, sono riuscito ad afferrare una mosca che mi dava fastidio". Senti che il tuo corpo comincia a sciogliersi, come neve al sole. In pochi minuti, di te non resta che una pozza d'acqua scura (vai al **52**).

100

Ti allontani; in breve tempo, torni a essere circondato dal buio. Calpesti un altro ammasso grigiastro; a differenza dei suoi simili, questo ammasso grigiastro non vuole farsi da parte. Senti delle forti mandibole serrarsi intorno al tuo piede. Ti senti tirare giù verso la morte (vai al **52**).

101

Calpestando i cadaveri, ti avvicini al trono. Zarth Arn sembra impressionato. "La tua forza è notevole. Perché sei sceso nel mio regno? Che cosa cerchi?". Spieghi allo shadowjack che l'unica cosa che vuoi è la bambina. Con uno schiocco delle dita, Zarth Arn spezza le catene che legano la prigioniera. "Eccola!". La bambina si rifugia tra le tue gambe. Prima che Zarth Arn ci ripensi, decidi che è meglio svignarsela (vai al **48**).

102

Riesci a sconfiggere il fantasma. Vuoi riposarti? Tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti. Ora puoi dare un'occhiata alla stanza. Si tratta di una piccola grotta, piuttosto spoglia. Sparse sul terreno ci sono 200 monete d'oro, uno zaino da avventuriero, vuoto, e una bottiglia rotta. Ci sono anche delle scale che vanno verso il basso. Puoi scendere le scale (vai all'**81**) o continuare a esplorare lo stesso piano (vai al **28**).

103

Il passaggio dietro di te si sblocca. Il tesoro del draghetto ammonta a 800 monete d'oro, più alcune gemme: un granato (Valore 80, Peso 0.3), una perla (Valore 280, Peso 0.3) e un altro granato (Valore 80, Peso 0.2). Prendi quello che sei in grado di trasportare e continui a esplorare il sotterraneo (vai al **66**).

104

Riesci ad abbattere gli elfi scuri; nelle loro bisacce trovi un opale di fuoco (Valore 100, Peso 0.2), un braccialetto d'argento sul quale sono stati incastonati dei gioielli (Valore 545, Peso 1,8), una perla (Valore 70, Peso 0.1) e uno zaffiro (Valore 320, Peso 0.3). Vuoi riposarti? Tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti. Dopo esserti rimesso in sesto, osservi bene la stanza. La porta è ancora

bloccata. Ti metti a cercare febbrilmente una via d'uscita. Spostando una ruota di tortura, trovi una piattaforma sopraelevata, che sprigiona magia. Sembra che l'unica via d'uscita sia la piattaforma. Decidi di saltarci sopra (vai al 41).

105

Oltre ad armi e armatura, che puoi rivendicare, Hagar aveva con sé 50 monete d'oro e qualche bel gioiello: uno smeraldo (Valore 900, Peso 0.4), un'ametista (Valore 300, Peso 0.4), una collana d'argento (Valore 50, Peso 1.0) e un'acquamarina (Valore 1100, Peso 0.5). Ragnar, invece, aveva con sé una tabacchiera d'avorio (Valore 70, Peso 0.2) e un granato (Valore 200, Peso 0.4). Se vuoi, puoi riposarti. Tira un dado a 6 facce per ogni turno di riposo. Se il risultato è 1-5, non succede niente; riposi per un turno e recuperi 1 punto di RES e 2 punti di FO. Se il risultato è 6, il tuo riposo è disturbato; devi combattere con un mostro della Tabella dei Mostri Erranti. Ora dai un'occhiata alla stanza (vai al 18).

106

Con la morte, i licantropi tornano a essere una donna e una bambina. Frughi la veste della madre alla ricerca della tua ricompensa, ma non trovi nulla. Maledetta ingannatrice! Senti degli altri ululati e decidi di tagliare la corda (vai al 38).

107

Ti scaldi le mani davanti al focolare, in attesa di Zarth Arn. Dopo un po', lo shadowjack arriva. Indossa un mantello con cappuccio e ha gli occhi neri come la notte. Guarda prima la ragazza e poi te. La ragazza scoppia a piangere. "Ti supplico, Zarth, non farmi del male. Gli ho detto di andarsene, ma non mi ha voluto dar retta!". Zarth Arn non dice nulla, attende la tua versione dei fatti. Tu bofonchi qualcosa circa la tua missione e l'oro che ti è stato promesso, ma ti accorgi che le tue parole non hanno molto senso e ti dimentichi qual'era il tuo piano. Perché hai aspettato Zarth Arn nella stanza della sua donna, insinuando in lui mille sospetti? Ora che ci pensi, non è molto brillante. Muori (vai al 52).



I licantropi hanno le seguenti statistiche:

Licantropo grande

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
42	4	14	12	4	-21	11	27	22	3

Non ha armi, ma il morso e gli artigli infliggono 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. La sua pelle spessa assorbe 6 danni. Le armi non magiche non possono ferirlo, ma è vulnerabile alle armi d'argento, anche se non magiche. I licantropi hanno una robustezza sovrumana. Questo licantropo è in grado di riacquistare 14 punti di Resistenza per turno. Naturalmente, non può superare il punteggio originale di Resistenza.

Licantropo piccolo

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
36	3	8	14	3	-30	9	17	11	1

Non ha armi, ma il morso e gli artigli infliggono 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. La sua pelle spessa assorbe 2 danni. Le armi non magiche non possono ferirlo, ma è vulnerabile alle armi d'argento, anche se non magiche. I licantropi hanno una robustezza sovrumana. Questo licantropo è in grado di riacquistare 8 punti di Resistenza per turno. Naturalmente, non può superare il punteggio originale di Resistenza.

Puoi vincere (vai al 106) o morire (vai al 52).



Tabella dei Mostri Erranti

Un mostro errante è apparso! Tira un dado per stabilire quale. Se lo sconfiggi, ritorna a fare quello che stavi facendo (cioè al paragrafo che ti ha mandato qui). Se ti sconfigge, l'alternativa è la morte (vai al 52)!

1. Nano malvagio

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
36	10	14	24	10	-6	7	26	26	1

Per far sì che un nano diventi malvagio basta fargli vedere abbastanza oro! Questo nano ha un aspetto truce, impugna con entrambe le mani un fauchard (5 dadi + 0 extra, FO 13, AB 10, Valore 160, Peso 180) e indossa un'armatura di scaglie (Danni subiti 8, FO 7, Valore 80, Peso 750).

2. Scheletro vivente

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
22	8	12	12	8	-17	9	9	8	3

Prodotto dalla fantasia di Fritz Leiber, lo scheletro vivente è umano, ma la sua carne e i suoi organi interni sono trasparenti, si vedono solo le ossa. L'antropofagia è il suo vizio meno disgustoso. Combatte con una spada corta (3 dadi + 0 extra, FO 7, AB 3, Valore 35, Peso 30), cui aggiunge i suoi extra in mischia, e regge uno scudo da cavaliere (danni subiti 5, FO 5, Valore 65, Peso 450).

3. Licantropo

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
36	3	8	14	3	-30	9	17	11	1

Non ha armi, ma il morso e gli artigli infliggono 2 dadi di danno, cui si devono aggiungere gli extra in mischia. La sua pelle spessa assorbe 2 danni. Le armi non magiche non possono ferirlo, ma è vulnerabile alle armi d'argento, anche se non magiche. I licantropi hanno una robustezza sovrumana. Questo licantropo è in grado di riacquistare 8 punti di Resistenza per turno. Naturalmente, non può superare il punteggio originale di Resistenza.

4. Eunuco

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
14	8	12	10	12	-14	15	2	2	1

Ogni eunuco impugna una falce (4 dadi + 1 extra, FO 11, AB 7, Valore 110, Peso 130) e indossa una cotta di maglia (Danni subiti 11, FO 12, Valore 300, Peso 1200).

5. Danzatrice

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
9	14	10	7	13	-7	9	1	2	1

Ogni danzatrice impugna un kukri (2 dadi + 5 extra, FO 6, AB 6, Valore 30, Peso 20) e indossa un'armatura di scaglie (Danni subiti 8, FO 7, Valore 80, Peso 750).

6. Fantasma

FO	IN	FOR	RES	AB	CA	VE	Ex.Pers. mischia	Ex.Pers. distanza	Livello
-	10	29	19	-	-29	17	17	17	2

I fantasmi sono immateriali e invulnerabili alle armi materiali. Comunque, sono suscettibili alla magia, e di solito sono maghi essi stessi. Se sei un umano, devi fare un TR per evitare il panico provocato dal fantasma, che dimezza sia la tua Intelligenza sia la tua Abilità per tutto il resto dell'incontro. Questo fantasma non conosce incantesimi, e colpisce con il suo tocco gelido, che infligge 1 dado, cui si devono aggiungere gli extra in mischia.

Elenco delle abbreviazioni usate

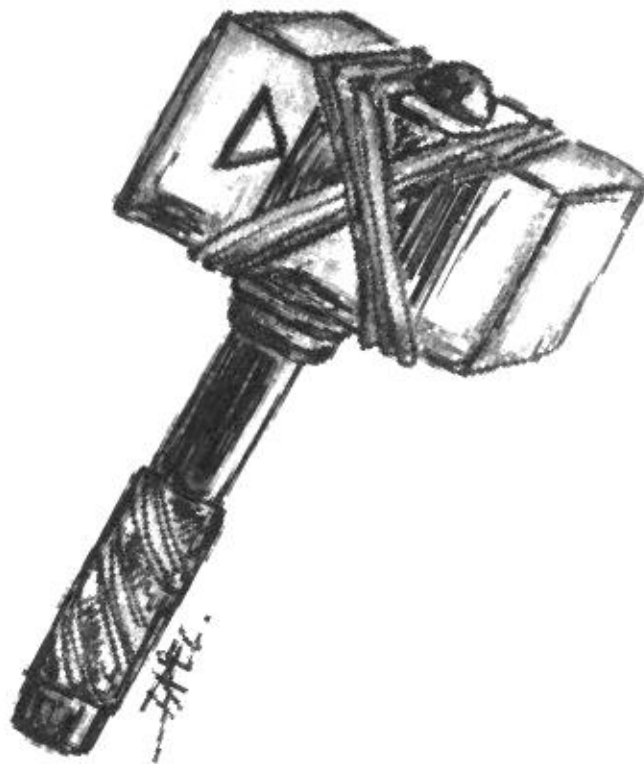
AB	Abilità
CA	Carisma
D	Dado / Dadi a 6 facce
DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali
FO	Forza
FOR	Fortuna
IN	Intelligenza
Liv	Livello
Lx	Livello di Difficoltà del Tiro di Recupero
MO	Moneta d'Oro
P.A.	Punti Avventura
RES	Resistenza
SL	Signore dei Labirinti
SG	Signore del Gioco
T&T	Tunnels & Trolls
TR	Tiro di Recupero
u.p.	Unità di Peso (standard equivalente a 50 gr.)
VE	Velocità
VM	Valutazione Mostro

Manuale di riferimento:

Tunnel & Troll Il Libro delle Regole 5° Edizione, Ken St. Andre, ©1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

Sommario

Gli Autori	3
Introduzione	4
La Collina delle Ombre	6
Tabella dei Mostri Erranti	28
Elenco delle abbreviazioni usate	29



La Collina delle Ombre



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE ALTRUI

Il compilatore di questa avventura 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. Il compilatore 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 proprio diritto morale ad essere noto come il compilatore della presente avventura "La Collina delle Ombre".

Il copyright di questa avventura inedita è di Andrea Canobbio. Le immagini sono copyright dei rispettivi autori, e sono utilizzate con il permesso scritto degli stessi. La compilazione della presente avventura è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'autore dell'avventura. 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 all'autore.

L'avventura "La Collina delle Ombre" può essere alterata per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione della presente avventura "La Collina delle Ombre" 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 questa avventura NON è materiale T&T ufficialmente approvato.

Questa avventura è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



LA COLLINA DELLE OMBRE AVVENTURA IN SOLITARIO

CALA IL CREPUSCOLO E TU SEI ANCORA IN VIAGGIO SULLA STRADA CHE DA KHOSHT VA A VALDERMARTON; PASSI VICINO ALLA COLLINA DELLE OMBRE. LA TRANQUILLITÀ DELLA COLLINA NON DEVE TRARRE IN INGANNO. NELLE SUE PROFONDITÀ, INFATTI, SI NASCONDE IL SOTTERRANEO DI ZARTH ARN, LO SHADOWJACK. ANCHE SE NON HA MAI RAGGIUNTO I LIVELLI DI POTERE DEI GRANDI MAGHI, ZARTH ARN È UNA FIGURA LEGGENDARIA; VIVE NEL SUO SOTTERRANEO IN GRAN GIOIA, COME UN TOPO NEL FORMAGGIO, DANDOSI A TUTTI I LUSSE PIÙ RAFFINATI, SERVITO DAI SUOI SCHIAVI IN GINOCCHIO, ADORATO COME UN DIO, FACENDO SALTARE LA TESTA DI QUELLI CHE NON GLI PIACCIONO O LO SERVONO MALE. SI DICE CHE I CORPI DI COSTORO VENGANO GETTATI IN CERTI POZZI E DIVORATI ALL'ISTANTE. PROPRIO MENTRE STAI GIURANDO A TE STESSO CHE NON SALIRAI MAI SULLA COLLINA, TI ACCORGI CHE QUALCUNO TI SBARRA LA STRADA. È UNA DONNA MISTERIOSA, CHE APPENA LA GUARDI SI SCIOGLIE IN PIANTO. "PER FAVORE, SALVA MIA FIGLIA! È PRIGIONIERA DELLO SHADOWJACK, SOTTO LA COLLINA DELLE OMBRE. IN CAMBIO, TI DARÒ DELL'ORO". "ORO? QUANTO?". "1000 MONETE!". "1000 MONETE D'ORO NON SI RIFIUTANO MAI", PENSI, E, RASSICURATA LA DONNA, TI INCAMMINI VERSO LA COLLINA, NERA COME LA PECE. SALI SULLA SOMMITÀ, DOVE C'È UN POZZO. SCENDI NEL POZZO ED ENTRI NEL SOTTERRANEO. RIUSCIRAI AD USCIRE VIVO DALLA COLLINA DELLE OMBRE?



CHIMERÆ