

TUNNEL E TROLLI

AVVENTURA IN SOLITARIO

LA REGINA DEGLI SCORPIONI



DI TORI BERGQUIST



CHIMERA E

LA REGINA DEGLI SCORPIONI

Avventura in solitario per

TUNNELS & TROLLS



AUTORE:

Tori Bergquist

<http://www.angelfire.com/rpg2/ancientworlds/>

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA:

Kelly Bennett

<http://elfwood.lysator.liu.se/art/k/b/kbennett3/kbennett3.html>

Traduzione, Impaginazione, progetto grafico di copertina e realizzazione file PDF
a cura del Chimerae Hobby Group.



Copyright © 2007 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



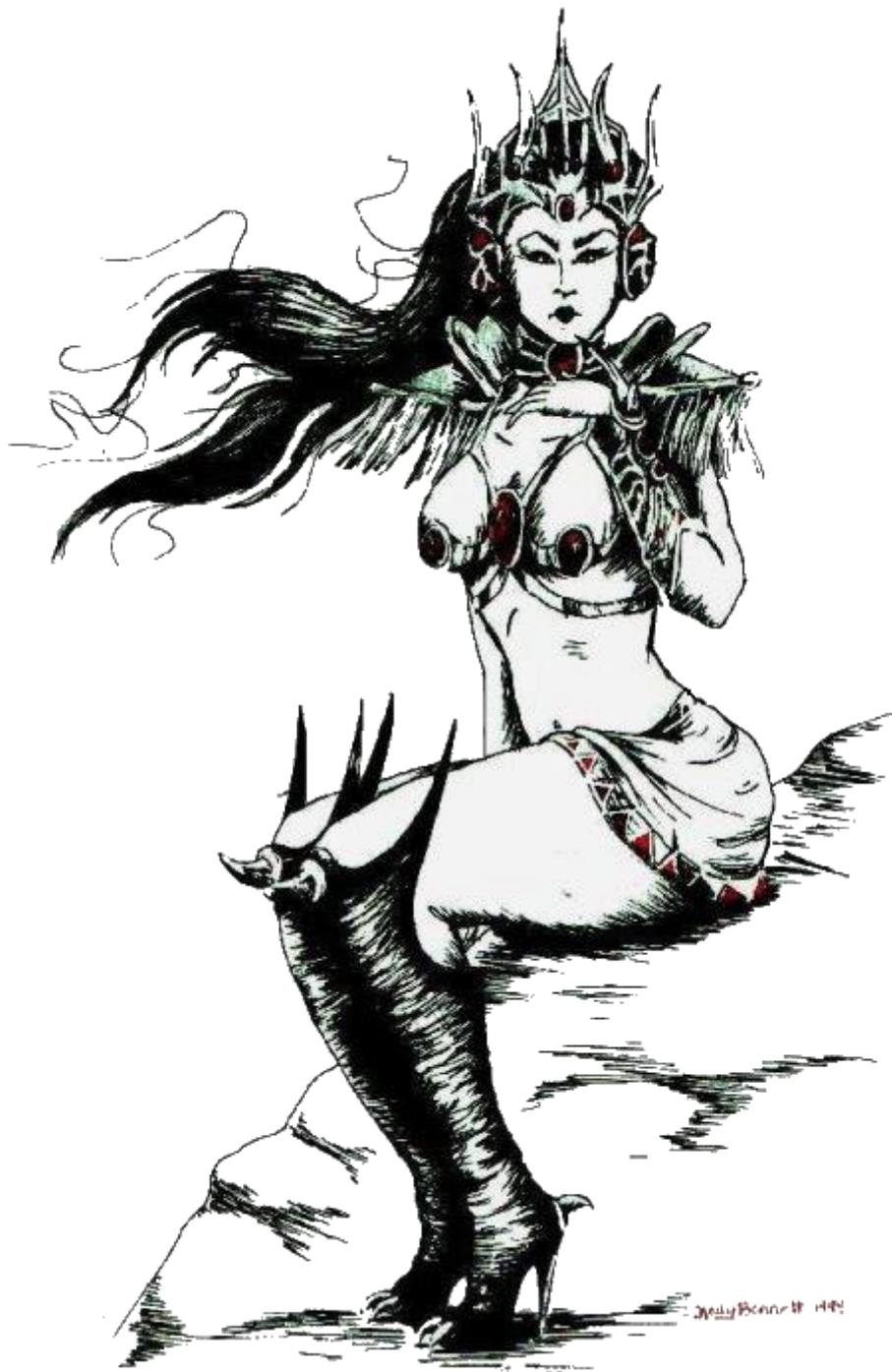
CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHS3 - 1ª Edizione - Gennaio 2007





La Regina degli Scorpioni

Un'avventura in solitario per Tunnels and Trolls di Tori Bergquist

Copyright 2001 by Tori Bergquist, All Rights Reserved

Questa avventura in solitario è stata pubblicata con il titolo "Nymphomania" in uno dei primi numeri di The Sorcerer's Scroll, nel 1987. All'epoca riscosse grande successo, tanto che molti dei giocatori rimasero entusiasti e chiesero la pubblicazione di un seguito. Da allora, grazie alle nuove esperienze maturate in questo campo, ho deciso di rivedere un po' l'avventura originale. Oltre a cambiare il titolo, ho aggiornato anche alcune parti del testo. Buon divertimento!

Tori Bergquist

Il Chimerae Hobby Group desidera ringraziare l'Autore per aver concesso l'autorizzazione a tradurre ed utilizzare questa avventura in solitario, da noi pubblicata come materiale amatoriale e distribuito senza fini di lucro.

La versione originale dell'avventura, assieme a molto altro materiale dello stesso Autore, è disponibile sul suo sito Internet personale, all'indirizzo

<http://www.angelfire.com/rpg2/ancientworlds/>.



Questa avventura in solitario per Tunnels & Trolls è utilizzabile con qualsiasi personaggio di livello 2-9. Si consiglia di scegliere avventurieri con un totale di Extra Personali compreso tra 35 e 80, per ottenere il massimo del divertimento. Gli incantesimi possono essere utilizzati quando il testo lo permette specificamente oppure in combattimento. Le regole di riferimento sono quelle della Quinta Edizione.



Introduzione

I Regni Hyrkaniani sono una terra antica e povera, vessata da innumerevoli millenni di guerra civile e lotte intestine. Persino al picco della gloria, questo vetusto impero è restato unito per meno di secolo, prima che le guerre fratricide e il fanatismo religioso portarono nuovamente alla divisione in numerose regioni.

Nel lontano sud vivono i rozzi Sendraliti, cittadini della periferia dell'impero che seguono le proprie leggi piuttosto che quelle dell'imperatore. Sulle coste che si affacciano sul Mare Interno sorgono le città-stato dell'Unione Hyrkaniana del Sud, una lega di province ostili che non esiterebbero ad abbattere il dominio dell'imperatore se solo ne avessero la forza.

Nelle terre centrali dell'impero si trova il vasto Deserto Hyrkaniano, che occupa i territori occidentali attraversati dall'antica e grandiosa Strada del Re, mentre nella parte orientale si estendono le terre montagnose, fittamente ricoperte di densi boschi, le Foreste Niras, popolate da un popolo pagano ed ostile di pura stirpe Hyrkaniana.

Sulla costa settentrionale si trovano le vere province dell'Impero, che si estendono dalla favolosa Hyrkan'ienm la capitale del Palazzo di Smeraldo, fino alla città infestata di fantasmi di Kymir, corrotta molto tempo fa dalle forze del caos.

Tu sei un viaggiatore in queste terre, e ti stai spostando dal Mare Interno verso nord. Sei sul punto di incontrare faccia a faccia alcuni dei cittadini più letali e devastanti di questi desolati domini...

Per iniziare l'avventura, vai al paragrafo 1.



1.

E' un giorno caldo e afoso lungo la Strada del Re, e tu stai viaggiando sotto lo sguardo del giallo occhio del dio sole Naril, che brilla alto nel cielo. Da qualche giorno stai percorrendo la Strada del Re, in viaggio dal porto di Malas verso la favolosa Città delle Mille Arene, Hyrmyskos. Finalmente, dopo quattro o cinque giorni di viaggio, riesci a vedere in lontananza un castello scintillante, un paio di chilometri ad est della strada. Se desideri dirigerti verso il castello, vai al 2. Se invece preferisci tirare dritto, continuando sulla strada verso la capitale, ti lasci il castello ad est ed il Deserto Hyrkaniano a destra, vai al 3.

2.

Continui lungo la strada finché non raggiungi la deviazione che porta al castello. Mentre ti dirigi verso l'edificio, inizi a notare l'assenza di contadini nei campi e ti sembra che il raccolto sia da lungo tempo appassito e marcito. Poco dopo arrivi di fronte al castello e, mentre attraversi il castello che lo circonda, non incontri anima viva. Sembra che il borgo sia stato saccheggiato e molti edifici sono ridotti a cumuli di macerie anneriti dalle fiamme. Diversi scheletri giacciono abbandonati nelle strade o all'interno degli edifici, e nell'intero villaggio non sembra essere rimasto nulla di valore. Quando arrivi ai cancelli del castello, li trovi divelti e ridotti in frantumi. Molti altri scheletri sono ammassati alla base dei cancelli e sembrano appartenere sia ad umani che a delle strane



creature, simili a grossi insetti bipedi. Se vuoi entrare nel castello, vai al 4. Altrimenti, puoi tornare nuovamente sulla strada principale e riprendere il tuo viaggio (vai al 3).

3.

Continui lungo la Strada del Re per diversi chilometri. Al tramonto, vedi una nuvola di polvere in lontananza che si avvicina rapidamente da ovest, dalle desolate pianure del Deserto Hyrkaniano. Se cerchi un nascondiglio in cui rintanarti, vai al 5. Se preferisci aspettare l'arrivo di chi o cosa ha creato la nube, vai al 6. In alternativa, puoi lanciare un incantesimo (vai al 7).

4.

Entri cautamente nel castello e trovi ad accoglierti una desolante scena di morte e distruzione. Gli scheletri degli insettoidi e degli uomini giacciono dovunque e la zona sembra essere stata saccheggiata. Entri nell'edificio principale del castello ed esplori le stanze e i corridoi, rimanendo esterrefatto dalla distruzione che incontri, finché arrivi in una stanza in cui trovi il signore del castello. Il suo cadavere scheletrico giace riverso su un tavolo, trafitto da una scimitarra. Una parte della stanza è stata rovinata dal fuoco e tutto quello che resta dell'assassino del signore del castello è una pila di gelatina disseccata sul pavimento. Se vuoi ispezionare a fondo la stanza, che sembra essere stata risparmiata dal saccheggio generale del castello, vai all'8 (se hai già scelto questa opzione, devi per forza decidere per qualcos'altro). Se preferisci lasciare il castello, vai al 9. Se invece vuoi raggiungere i bastioni del castello per dare un'occhiata dall'alto alla zona che si estende attorno alla fortezza, vai al 10.

5.

Ti metti freneticamente alla ricerca di un luogo adatto per nasconderti, ma il rifugio migliore che riesci a scovare è il letto di un fiume in secca nelle vicinanze. Se vuoi sdraiarti tra le pietre ed aspettare che la nube di polvere passi oltre, vai all'11. Se invece preferisce attendere allo scoperto l'arrivo degli sconosciuti, vai al 6.

6.

La tua attesa viene ben presto premiata dall'arrivo del gruppo di sconosciuti. Ti sembra di scorgere tra la polvere un gruppo di creature dall'aspetto umano, in groppa a qualche sorta di insetti giganti. Mentre si avvicinano, scopri con un brivido che si tratta di esseri metà uomo e metà insetto, con la parte superiore del corpo dalla vita in su di un umano, e il corpo di uno scorpione gigante dall'addome in giù. Quando sono a breve distanza, riesci a vedere le loro code gocciolanti di veleno verdastro, mentre delle scimitarre e dei lunghi archi scintillano nelle loro mani. Se sei ancora convinto di voler attendere l'orda, vai al 12. Se invece scegli di attaccare a sorpresa gli uomini scorpione non appena arrivano a tiro, vai al 13. Se, viceversa, preferisci dartela a gambe, vai al 14.

7.

Se lanci un *Manto Mimetizzante* o hai qualche altro espediente magico che ti permette di nasconderti, vai al 22. Altrimenti le creature arrivano, vai al 6.

8.

Ispezioni attentamente la stanza. Effettua un TR-L1 sulla FOR. Se ti riesce, vai al 15. Se fallisci, vai al 16.



9.

Esci rapidamente dal castello ma, mentre stai attraversando il giardino ormai infestato dalle erbacce, ti imbatti in un gruppo di sei creature mezzo uomo e mezzo scorpione. Li riconosci subito come Kattachi, una razza di uomini scorpione che vivono nel Deserto Hyrkaniano, le cui propaggini si estendono fino ad un paio di chilometri dal maniero. Se vuoi balzare all'attacco, vai al 17. Se preferisci scappare nuovamente all'interno del castello tentando di far perdere le tue tracce, vai al 18.

10.

Riesci a raggiungere la torre di osservazione del maniero e guardando in basso vedi sei uomini scorpione, con il torso e la testa umane, e dall'addome in giù simili ad uno scorpione gigante. Li riconosci come Kattachi, una razza ibrida i cui membri hanno la fama di essere combattenti letali. Se vuoi tentare di uscire dal castello senza essere visto, vai al 18. Se preferisci cercare una parte delle mura provvista di appigli lungo i quali puoi calarti, vai al 20. Se invece vuoi usare un incantesimo, vai al 21.

11.

Ti sdrai all'interno del letto secco del fiume. Effettua un TR-L2 sulla FOR. Se ti riesce, vai al 22. Se fallisci, vai al 23.

12.

I Kattachi ti circondano e uno ti tiene sotto mira con la freccia incoccata sull'arco, nel caso in cui tu decidessi di darti alla fuga. Gli altri uomini scorpione sono nel frattempo impegnati a discutere animatamente in uno strano linguaggio, probabilmente decidendo quale sarà la tua sorte, finché uno di loro sembra avere il sopravvento e convince gli altri con le sue argomentazioni. Quindi si volta e ti scaglia contro una bola. Tenti di schivare il colpo, ma non c'è spazio sufficiente per spostarti e l'arma ti colpisce in pieno sulla testa. Cadi al suolo, mentre la luce si spegne davanti ai tuoi occhi. Vai al 24.



13.

Ahi, ahì, ahì! O il tuo personaggio ha il quoziente intellettivo di una pianta acquatica, o hai contravvenuto alle regole facendo giocare quest'avventura ad un personaggio superpotente. Comunque sia, sfoderi la tua arma e ti prepari al massacro. Se vuoi lanciare un incantesimo, hai abbastanza tempo per lanciare una magia di potenziamento della tua arma oppure un *Beccati Questo, Demonio* (o un simile incantesimo offensivo). Quando l'orda arriva, i suoi membri ti attaccano due per volta, aggirandoti sui lati e tentando di colpirti mentre passano oltre. Devi scegliere quale nemico attaccare, mentre per evitare il colpo dell'altro devi effettuare un TR-L2 sulla AB. Combatti normalmente contro l'avversario in mischia, mentre l'altro nemico non ti infligge alcun



danno se riesci nel TR sull'AB, altrimenti devi subire tutto il danno che ti viene inflitto e (se sopravvivi) devi effettuare un TR-L1 sulla FOR. Se fallisci, la creatura ha utilizzato anche il suo pungiglione per colpirti e devi effettuare con successo un TR-L2 sulla RES per ogni paragrafo che leggerai da ora in poi, fino a che non completerai l'avventura, o cadrai a terra morto stecchito! Inoltre, indipendentemente dall'esito del TR sulla RES, i tuoi Extra Personali vengono dimezzati per il resto dell'avventura a causa degli effetti del veleno. Se vieni colpito nuovamente dai pungiglioni velenosi, il TR sulla RES diventa di livello 4 e devi dimezzare ancora i tuoi Extra Personali, e così via, dato che gli effetti sono cumulativi.

Una volta che hai affrontato i primi due Kattachi, arriva la coppia che li segue, contro la quali deve combattere nello stesso modo. Nel turno successivo dovrai affrontare il terzo paio di uomini scorpione. Quindi tocca nuovamente ai primi due, che nel frattempo sono tornati indietro e stanno caricando dalla parte opposta.

Ci sono in totale sei Kattachi e devi combatterli tutti nel modo visto sopra. Ogni mostro ha una RES di $25+3d6$ e combatte con una scimitarra ($4d+0$) e con il pungiglione avvelenato (ogni Kattachi ha una sola dose di veleno a sua disposizione).

Se vinci, puoi decidere di frugare i cadaveri (vai al **25**) o continuare il tuo viaggio (vai al **26**). Se perdi, beh... questa è la vita. Sei morto, chiudi il libro. **FINE**.

14.

Mentre ti volti per fuggire, gli uomini scorpione Kattachi arrivano. Effettua tre TR-L2 sulla AB mentre scappi. Se fallisci il primo, una freccia ti colpisce infliggendoti 3d di danno. Se sbagli il secondo, un'altra freccia ti ferisce causandoti altri 3d di danno. Se manchi il terzo, una bola scagliata con perizia ti colpisce alla testa facendoti perdere i sensi. Se anche una sola delle frecce riesce a colpirti, cadi a terra per il dolore e gli uomini scorpione ti raggiungono, rendendoti inoffensivo. Se effettui con successo tutti i TR, eviti i proiettili lanciati contro di te, solo per finire nelle mani due uomini scorpione che ti tendono un agguato, intrappolandoti con una rete prima di stordirti con un colpo in testa. Qualunque sia il tuo destino, vai al **24**.

15.

Ispezioni la stanza e trovi quello che a prima vista ti sembra il pezzo di un mobile, distrutto e abbandonato per terra. Ad uno sguardo più attento, scopri che si tratta di un bastone magico. Se sei un Mago o un Guerriero-Mago, vai al **27**. Se non lo sei, vai al **16**.



16.

Trovi lo scheletro di un corvo, alla cui zampa è attaccato un piccolo tubo metallico. Aprendolo, trovi all'interno un pezzo di carta bruciacchiato su cui è scarabocchiato frettolosamente un messaggio: *"Aiutateci! I Kattachi stanno uccidendo gli uomini e*



rapendo le donne! Lord Velparcheth III", sotto cui è visibile una grossa macchia di sangue che si perde tra la carta bruciata. Ritorna al 4.

17.

Ogni Kattachi ha RES 35+3d6 ed è armato con una scimitarra (4d+0), oltre ad avere nel pungiglione della coda una dose di veleno. Ogni volta che una di queste creature ti colpisce, devi effettuare un TR-L1 sulla FOR. Se ti riesce, significa che gli uomini scorpione hanno combattuto utilizzando le loro spade, se fallisci vuol dire che i nemici ti hanno colpito con i pungiglioni velenosi.

In questo caso, se le code colpiscono devi effettuare, a ogni nuovo paragrafo che leggi, un TR-L2 sulla RES, oltre a dimezzare i tuoi Extra Personali per il resto dell'avventura. Se fallisci il TR sulla RES in qualsiasi momento, muori a causa del veleno. Gli effetti di diversi pungiglioni sono cumulativi e ognuno aumenta di due livelli la difficoltà del TR sulla RES e dimezza i tuoi Extra Personali residui.

Se durante la lotta vuoi scappare cercando rifugio all'interno del castello, effettua un TR-L2 sulla AB. Se fallisci devi subire l'intero potenziale di attacco messo a segno dai tuoi avversari e continuare a combattere, mentre se ti riesce la tua ritirata va a buon fine e puoi fuggire andando al 18.

Se decidi di continuare a combattere e muori, sei stato sfortunato. Chiudi il libro. **FINE**. Se invece resti a combattere e sconfiggi i tuoi avversari, puoi continuare nel tuo viaggio, vai al 3.

18.

Fuggi all'interno del castello. I Kattachi ti seguono ma fortunatamente sono più lenti di te. Per ogni uomo scorpione al tuo inseguimento, devi effettuare un TR-L1 sulla FOR. Ogni TR riuscito significa che sei riuscito a seminare quel singolo avversario. Ogni TR fallito significa invece che quel Kattachi ti ha raggiunto e devi combatterlo.

Ogni Kattachi ha RES 35+3d6 ed è armato con una scimitarra (4d+0), oltre ad avere nel pungiglione della coda una dose di veleno. Ogni volta che una di queste creature ti colpisce, devi effettuare un TR-L1 sulla FOR. Se ti riesce, significa che gli uomini scorpione hanno combattuto utilizzando le loro spade, se fallisci vuol dire che i nemici ti hanno colpito con i pungiglioni velenosi.

In questo caso, se le code colpiscono devi effettuare, a ogni nuovo paragrafo che leggi, un TR-L2 sulla RES, oltre a dimezzare i tuoi Extra Personali per il resto dell'avventura. Se fallisci il TR sulla RES in qualsiasi momento, muori a causa del veleno. Gli effetti di diversi pungiglioni sono cumulativi e ognuno aumenta di due livelli la difficoltà del TR sulla RES e dimezza i tuoi Extra Personali residui.

Se effettui con successo tutti i TR sulla FOR per seminare gli inseguitori, sei riuscito a filartela dal castello e puoi tornare sulla strada principale (vai al 3).

Se invece devi combattere, effettua un TR-L1 sulla FOR. Se hai successo, significa che gli uomini scorpione hanno deciso di catturarti e se la tua RES arriva a zero sei soltanto svenuto (a meno che tu non muoia a causa del veleno) e vieni catturato dai tuoi avversari (in questo caso, vai al 24). Se fallisci, i Kattachi combattono all'ultimo sangue e non mostrano nessuna pietà. Se muori, chiudi il libro. **FINE**.

Se vinci, puoi continuare la tua fuga andando al 3.

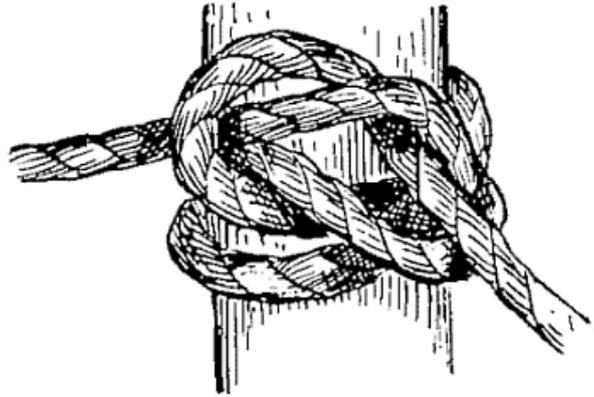
19.

E' un Bastone Magico di Lusso che conosce tutti gli incantesimi di livello 1-5 e ti fornisce una riserva di 100 punti di FO addizionali che puoi utilizzare per lanciare le tue magie!

Questa riserva di punti di FO si rinnova ogni giorno. Con questa nuova, potente arma, puoi tornare al 16, gonfiando a dismisura il tuo ego. Attento a non scoppiare!

20.

Trovi una parete che ti sembra offrire abbastanza appigli da poter essere scalata, sempre che tu abbia una corda. Per arrivare in fondo al muro senza problemi, devi effettuare con successo due TR-L1 sulla AB. Se entrambi hanno successo, vai al 3. Se anche uno solo fallisce, precipiti al suolo subendo 4d6 di danno (che l'armatura non assorbe) e vieni catturato dagli uomini scorpione, che si accorgono della tua presenza (vai al 24).



21.

Puoi utilizzare un incantesimo *Ali Magiche* per raggiungere il cortile del castello e scappare sulla strada principale (vai al 3). Se non vuoi (o non puoi) usarlo, preparati a combattere contro i Kattachi.

Ogni Kattachi ha RES 35+3d6 ed è armato con una scimitarra (4d+0), oltre ad avere nel pungiglione della coda una dose di veleno. Ogni volta che una di queste creature ti colpisce, devi effettuare un TR-L1 sulla FOR. Se ti riesce, significa che gli uomini scorpione hanno combattuto utilizzando le loro spade, se fallisci vuol dire che i nemici ti hanno colpito con i pungiglioni velenosi.

In questo caso, se le code colpiscono devi effettuare, a ogni nuovo paragrafo che leggi, un TR-L2 sulla RES, oltre a dimezzare i tuoi Extra Personali per il resto dell'avventura. Se fallisci il TR sulla RES in qualsiasi momento, muori a causa del veleno. Gli effetti di diversi pungiglioni sono cumulativi e ognuno aumenta di due livelli la difficoltà del TR sulla RES e dimezza i tuoi Extra Personali residui.

Se vinci, puoi lasciare il maniero e tornare sulla strada principale (vai al 3), mentre se perdi, la tua vita e la tua avventura finiscono qui. Chiudi il libro. **FINE.**

22.

Sei uomini scorpione Kattachi passano oltre, dirigendosi ad est. Se vuoi seguirli, vai al 28. Se preferisci continuare per la tua strada, vai al 40.

23.

Mentre gli uomini scorpione stanno passando, uno di loro ti nota e ti stordisce con un colpo alla testa ben assestato. Vai al 24.

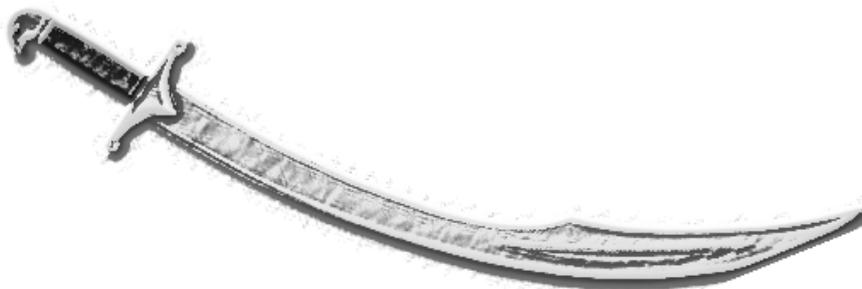


24.

Quando riprendi conoscenza, sei legato e disarmato, e uno dei Kattachi ti sta trasportando sulla sua groppa. Vedi la coda dell'uomo scorpione ondeggiare pericolosamente vicino a te, con il suo minaccioso pungiglione avvelenato. Per molte ore le creature viaggiano tra le colline desertiche dell'Hyrkania meridionale, fino ad avvicinarsi a una foresta. Il viaggio continua anche dopo il tramonto del sole, come se la fatica e l'oscurità non li ostacolassero in alcun modo. Quando alla fine si fermano, ti danno dell'acqua e del cibo, preparandosi poi a dormire per la notte dopo aver lasciato una sentinella di guardia. Se vuoi tentare di fuggire, vai al **29**. Se preferisci startene tranquillo e vedere quello che ti aspetta, vai al **30**.

25.

Non trovi altro che le scimitarre. Se vuoi tentare di estrarre il veleno dai pungiglioni, devi effettuare un TR-L2 sulla IN. Se ti riesce, ti procuri abbastanza tossina da poter avvelenare per tre volte la tua arma. Gli effetti del veleno costringono la vittima ad effettuare ogni giorno un TR-L2 sulla RES. Se fallisce anche uno solo dei TR, muore a causa degli effetti della letale sostanza. Per lo stesso numero di giorni, la creatura intossicata deve anche dimezzare i propri Extra Personali. Quando sei pronto, continua il tuo viaggio andando al **40**.



26.

Vieni reso schiavo dai tuoi nuovi padroni, un trio di crudeli elfi oscuri Ashtarh, formato da due donne ed un guerriero maschio. Sei ridotto in catene e non conosci nemmeno il loro linguaggio, così la comunicazione è quasi del tutto impossibile. Vieni pestato a sangue senza un motivo apparente e lavori come un mulo, dormendo solo poche ore al giorno. La tua vita diventa un incubo per 1d6 mesi, finché un giorno (o una notte, dato che non riesci più a distinguere la differenza nella perenne oscurità dei corridoi in cui sei imprigionato) senti i tunnel riecheggiare delle grida agonizzanti degli Ashtarh che un tempo erano i tuoi padroni.

Il responsabile del massacro è un drago, di dimensioni doppie rispetto a quelle di un cavallo, seguito da altri due più piccoli...! Senti il sudore gelido scorrerti lungo la schiena mentre il drago rosso più anziano si avvicina per scrutarti con occhio attento. Effettua un TR-L2 sul CA. Se ti riesce, vai al **61**.

Se fallisci, ti trovi a dover fronteggiare un giovane drago rosso infuriato, armato solo di un paio di manette e dei tuoi pugni (per un totale di 1d+3, visto che ti senti talmente vessato dalla lunga prigionia che i tuoi Extra Personali sono ridotti a zero). Il mostro ti sputa contro un getto infuocato! Effettua un TR-L2 sulla AB per schivare l'attacco. Se ti riesce, puoi infliggere alla creatura (che ha VM 92) il tuo intero DTC.

Il combattimento prosegue quindi normalmente, ma ad ogni turno dispari (il 3°, il 5° e così via) il mostro usa il suo soffio contro di te, con le conseguenze viste sopra. Il danno inflitto dal soffio infuocato è pari a 46 punti.

Da parte tua, invece di combattere secondo le normali regole, puoi scegliere di tentare di sferrare un colpo mortale contro il drago. Per fare ciò, dividi gli Extra di Combattimento del tuo nemico (che ammontano a 46) per i tuoi Extra Personali originali. Il risultato ottenuto (opportunamente arrotondato) è il numero del livello di difficoltà sulla AB che in cui devi riuscire per sferrare l'attacco mortale. Ad esempio, se hai 23 Extra Personali dovrai tentare un TR di livello 2 (46 diviso 23). Se però fallisci il TR per sferrare il colpo letale, dovrai subire l'intero danno che il Drago ti infligge.

Se riesci a vincere il combattimento, ti accorgi che le tue manette si sono sciolte a causa del calore del soffio del drago e sei finalmente libero di fuggire nell'oscurità. Assegnati 500 P.A. per l'esperienza, più altri 100 P.A. addizionali se hai ucciso il tuo nemico con una manovra di colpo mortale. Puoi anche aggiungere l'Elfico Oscuro ai linguaggi che conosci, avendolo appreso dai tuoi aguzzini nel corso della prigionia. Vai al 62 per fuggire da questo mondo sotterraneo.

Se invece fallisci il TR per schivare il soffio del drago, diventi un prelibato spuntino per il mostro! Sei morto, chiudi il libro. **FINE.**



27.

Lo riconosci come un Bastone Magico di Lusso e un semplice incantesimo di individuazione ti permette di percepire le emanazioni di energia magica che provengono da esso. Effettua un TR-L1 sulla IN per neutralizzare le protezioni stregate che difendono questo oggetto incantato. Se ti riesce, vai al 19. Se fallisci, liberi il potere della magia protettiva e vieni colpito in pieno da una scarica di arcana forza prismatica. Effettua un TR-L2 sulla RES. Se ti riesce, subisci soltanto 1d6 punti di danno, ma ora sei in grado di utilizzare il Bastone (vai al 19). Se lo fallisci, l'energia magica ti risucchia permanentemente 1d6 punti di RES, il Bastone cade al suolo e tu non sei in grado di utilizzarlo (ritorna al 3).

28.

Segui i Kattachi per il resto della giornata e buona parte della notte. Quando finalmente si accampano, ti rendi conto di avere viaggiato molto a lungo, ben lontano dal Deserto di Hyrkania, fino alle terre boschive che lo circondano. Il mattino seguente il gruppo toglie il campo e prosegue. Continui a stargli dietro e nel tardo pomeriggio giungete a destinazione, alle propaggini della Giungla Amech, una foresta pluviale tropicale molto



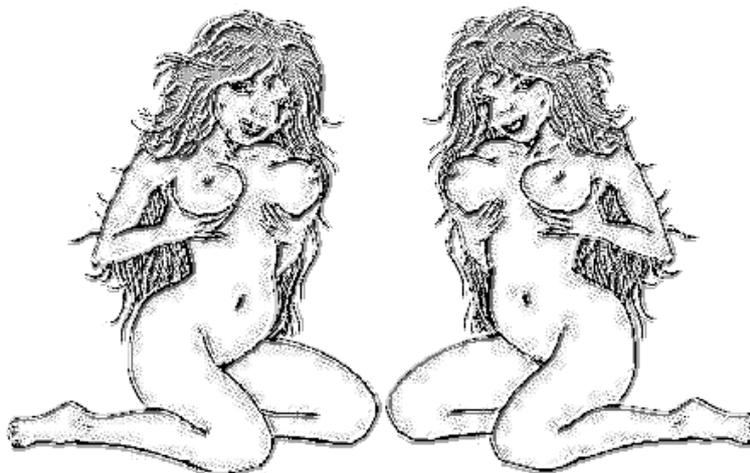
intricata e lussureggiante. Continui nel tuo pedinamento e quando finalmente i Kattachi si fermano, siete ormai immersi per molti chilometri all'interno della foresta. Vedi gli uomini scorpione circondare una vasta radura dove sgorga una sorgente, e quando ti avvicini abbastanza da riuscire a vedere con chiarezza la scena, i Kattachi sono pronti ad entrare in azione. Mentre osservi, ti accorgi che una ventina di bellissime ragazze nude stanno facendo il bagno nella pozza d'acqua sorgiva, divertendosi, danzando e cantando spensieratamente. Sono le donne più belle che tu abbia mai visto e ti accorgi che infatti sono Ninfe, e non semplici ragazze umane. Improvvisamente i Kattachi attaccano, caricando fin nel mezzo del gruppo di Ninfe, armati con bolas e reti. Gli uomini scorpione intrappolano le avvenenti ragazze con le bolas o all'interno delle reti, quindi le afferrano e scappano con la preziosa preda. Se vuoi aiutare le Ninfe, vai al **31**. Se preferisci continuare a seguire i Kattachi e le loro prigioniere, vai al **32**.

29.

Effettua un TR-L2 sulla FO per vedere se riesci a spezzare i legacci che ti intrappolano. Se non ce la fai, vai al **30**. Se invece ci riesci, effettua un TR-L2 sulla AB per evitare di essere visto dalla sentinella mentre te la svigni di soppiatto. Se fallisci, vai al **30**. Altrimenti, scappi dall'accampamento nemico ma, quando sei ormai a distanza di sicurezza, ti viene improvvisamente in mente che tutto il tuo equipaggiamento è rimasto in mano ai tuoi nemici! Decidi quindi di seguirli per avere una possibilità di recuperarlo (vai al **28**).

30.

Il giorno seguente i Kattachi tolgono il campo e continuano il loro viaggio. Presto raggiungono i confini della foresta pluviale Amech e si inoltrano al suo interno per diversi chilometri. Quindi iniziano a circondare una radura e quando sono pronti caricano senza preavviso, armati di bolas e reti. Osservando la scena, scopri ben presto che stanno tentando di catturare un gruppo di bellissime Ninfe nude che si erano accampate nella radura. In breve tempo i Kattachi riescono nel loro intento e catturano le splendide creature, una ventina in tutto, e ti trovi al fianco, con un pizzico di imbarazzo e compiacimento, due prigioniere nude e bellissime.



Quando i Kattachi iniziano il viaggio per tornare indietro al deserto da cui provengono, hai occasione di fare una chiacchierata con le nuove prigioniere e scopri che i loro nomi sono Ardel e Celeste, e come il resto delle compagne sono native della foresta tropicale. Dai loro racconti, scopri che hanno sempre vissuto all'interno del loro



lussureggiante mondo verde ed hanno avuto pochi contatti con l'esterno, eccezion fatta per i viaggiatori che di tanto in tanto attirano nella foresta per il proprio... divertimento. Le Ninfe non hanno idea sul motivo per cui i Kattachi le abbiano catturate, ma sono fermamente decise a fuggire ad ogni costo. Prometti di fare tutto il possibile per aiutarle, ma non trovi nessuna soluzione nei due giorni di viaggio che conducono gli uomini scorpione, te e le loro avvenenti prigioniere, nuovamente nel cuore infuocato del Deserto Hyrkaniano. Dopo un altro giorno di marcia, i Kattachi giungono in vista di una grande roccia e due di loro la spingono da una parte, rivelando l'ingresso di un tunnel che scende serpeggiando nella terra. Entrate tutti all'interno del buco (vai al 33).

31.

Carichi verso la radura per bloccare gli uomini scorpione. Ci sono sei Kattachi in tutto, ognuno ha VM 25+3d6 e combatte con una scimitarra (4d+0), senza usare la letale coda, dato che le Ninfe che tengono prigioniere ne intralciano i movimenti. Se li sconfiggi, vai al 34. Se perdi, allora fai una brutta fine. Chiudi il libro. FINE.

32.

Dopo essersi caricati in groppa le Ninfe, gli uomini scorpione cominciano il viaggio di ritorno. In un paio di giorni sono nuovamente ai margini del deserto e, nella giornata seguente, raggiungono una grande roccia monolitica che spicca tra le dune infuocate. Durante il tuo inseguimento, devi assicurarti di avere cibo ed acqua a sufficienza per poter affrontare il viaggio all'interno delle distese desertiche. Se hai provviste sufficienti non ci sono problemi, altrimenti devi subire 1-6 punti di danno alla RES a causa della fame, della sete e del calore opprimente.

Quando i Kattachi arrivano alla roccia, due di loro la spostano lateralmente, rivelando l'ingresso di un tunnel sotto di essa. Una volta all'interno, rimettono la roccia al proprio posto usando delle catene assicurate al monolito. Quando se ne sono andati, ti avvicini alla pietra.

Se vuoi tentare di spostarla da solo, vai al 35.

Se preferisci sederti ed aspettare, vai al 36.



33.

L'oscuro passaggio serpeggia verso il basso per un tempo che ti sembra lunghissimo, finché non smette di scendere e torna in piano. Continuando a camminare nei corridoi fiocamente illuminati, raggiungete una serie di stanze in cui vengono imprigionate le Ninfe. Quindi i Kattachi se ne vanno, lasciandoti in una cella buia dalla quale non hai nessuna possibilità di comunicare con le altre prigioniere. Decidi quindi che la cosa migliore sia sedersi e aspettare. Dopo qualche tempo una guardia ti porta cibo e acqua, e, dopo molte altre ore, due guardie vengono a prelevarti per portarti in una stanza dove siede un vecchissimo Kattachi con la pelle raggrinzita.

Se il tuo personaggio è maschile, continua a leggere. Se invece è femminile, vai subito al 37.

L'anziano ti si avvicina ed inizia una strana cantilena. Dopo circa un minuto, si volta verso una delle guardie e gli dice qualcosa nel loro incomprensibile linguaggio. Quindi torna a rivolgersi a te, parlando in un Comune molto accentato:



“Tu, mio amico umano, sei stato scelto dagli dèi per divenire lo sposo della nostra Regina Kythrandyl. Come ti dirò, siamo costretti a dei rituali di matrimonio piuttosto complessi per continuare a far crescere e prosperare la nostra specie. Per un anno, tutti i matrimoni devono avvenire solamente con gli scorpioni giganti che vivono nelle oscure caverne della Foresta di Mitra, nelle viscere più profonde del Mondo Sotterraneo. Ciò ci permette di rafforzare il nostro lato di scorpioni. L’anno successivo dobbiamo invece unirci con degli umani, per preservare quella parte del nostro sangue. Se dovessimo sposarci tra noi, genereremmo uomini o scorpioni, ma mai un altro Kattachi. Quest’anno dobbiamo unirci con degli umani e tu sei stato scelto per sposare la nostra regina. Le guardie ora ti condurranno da lei.”

Detto ciò, le sentinelle ti scortano verso l’ingresso della stanza reale (vai al 38).

34.

Tutto a posto! Le Ninfe ti ringraziano per averle salvate e ti spiegano che non possono offrirti una ricompensa monetaria, dato che non hanno ricchezze o beni materiali, ma possono ricambiarti in un altro modo... Se accetti l’offerta, trascorri il resto della notte nel piacere più selvaggio e lussurioso assieme alle tue benefattrici. Ogni ninfa vuole però far colpo su di te, il loro nuovo eroe, e devi effettuare un TR-L1 sulla RES per ciascuna delle 20 ragazze. Per ogni TR che fallisci, significa che hai fatto cilecca, ma guadagni comunque 10 P.A. per la “soddisfacente” esperienza. Oltre a ciò, assegnati tutti i P.A. per i nemici sconfitti, più un bonus di 50 P.A. per ogni TR che ha effettuato con successo. Aggiungi anche un extra di 200 P.A. quale premio ulteriore.

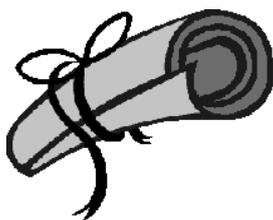
Congratulazioni! Ora puoi vantarti coi tuoi compagni di avventura di esserti guadagnato i favori di 20 Ninfe, ed avere avuto la tua ricompensa nel corso di una notte indimenticabile! **FINE.**

35.

Effettua un TR-L6 sulla FO. Se ti riesce, ce la fai a spostare la roccia e puoi entrare nel buco (vai al 39). Se fallisci, non ti resta altro da fare che sederti ed attendere, con un terribile mal di schiena a causa dello sforzo (vai al 36).

36.

Aspetti al riparo di un’altra roccia, con il sole che ti arrostisce, e dopo circa tre ore la grossa pietra si sposta da un lato e dal tunnel sotterraneo esce un solitario uomo scorpione, con una pergamena in mano. Se vuoi attaccarlo, è giunto il momento di agire. Se effettui con successo un TR-L1 sulla FOR, puoi balzare di sorpresa addosso al Kattachi ed infliggergli il tuo intero DTC senza che questi possa difendersi nel primo turno di combattimento, quindi la lotta procede normalmente. Se invece lo fallisci, devi condurre lo scontro come al solito. L’uomo scorpione ha VM 40 e ti attacca con la sua coda. Per ogni colpo andato a segno, dimezza i tuoi Extra Personali e inoltre inietta un veleno che ti costringe ad effettuare un TR-L2 sulla RES per ogni paragrafo dell’avventura che leggerai, fino alla fine. Se uccidi il Kattachi messaggero, puoi leggere il messaggio che stava portando (vai al 42) oppure entrare nel buco (vai al 43).



37.

Il vecchio Kattachi ti si avvicina e ti dice:

“Sei stato scelta dagli dèi per divenire la concubina dei nostri uomini, che devono accoppiarsi con donne di altre stirpi per mantenere la purezza della nostra razza. Dato che siamo in parte umani ed in parte scorpioni, dobbiamo unirci alternativamente un anno con degli scorpioni giganti e quello successivo con degli umani, per far prosperare la nostra specie. Se dovessimo sposarci tra noi, i figli sarebbero interamente umani o interamente scorpioni, mai dei Kattachi. Per questo motivo abbiamo catturato te e le altre donne. Se avrai la cortesia di spiegare loro la situazione, le guardie poi vi mostreranno i vostri nuovi mariti per l'intero anno a venire.”

Le guardie ti portano via e tu spieghi la situazione alle altre prigioniere. Sorprendentemente, le Ninfe sembrano gradire questa nuova esperienza con creature a metà tra un uomo ed uno scorpione. Tutte le ragazze vengono condotte nelle stanze dei rispettivi mariti e tu vieni portata nella dimora di un grosso uomo scorpione dalla pelle dorata, che ti sembra agitato almeno quanto te. Vuoi concederti al lui (vai 44), attaccarlo (vai al 46), tentare di fuggire (vai al 47) oppure tentare di parlargli (vai al 45)?

38.

Le guardie ti scortano nella stanza della regina e sbarrano la porta dall'esterno. Davanti a te c'è la Regina dei Kattachi, spavalda ed imponente, e la sua metà umana del corpo è quello di una donna bellissima. Ha la pelle color del rame, capelli neri dai riflessi rossi, un seno prosperoso ed un fisico mozzafiato che risveglia i tuoi istinti più maschili. Il resto del suo corpo però, lungo circa 3 metri, è identico a quello di uno scorpione e termina con una coda il cui aculeo è impregnato di mortale veleno. Improvvisamente i tuoi istinti scompaiono, per lasciare posto al disgusto.

“Uomo,” ti dice la Regina, “se non acconsentirai a divenire il mio amante, non ho altra scelta che iniettarti il mio veleno mortale, perché la cerimonia che sta per compiersi è sacra e un tuo rifiuto equivarrebbe a un sacrilegio.”

Se vuoi offrirti alla Regina, prendila per mano e vai al 49. Se invece rifiuti, devi affrontare la sua ira (vai al 48).

39.

Vai al 43.

40.

Al tramonto sei quasi arrivato alla Capitale Hyrkania. Guadagni 50 P.A. per ogni uomo scorpione che hai ucciso e per ogni TR che hai effettuato con successo, più un extra di 75 P.A. per aver completato con successo l'avventura e altri 10 P.A. per ogni paragrafo che hai letto. **FINE.**

41.

L'ingresso alla tana dei Kattachi è sorvegliato da una solitaria sentinella. Per oltrepassarla senza farti vedere, devi effettuare con successo un TR-L2 sulla AB. Se ti riesce, sgattaioli senza essere notato fino ad un corridoio illuminato fiocamente. Se fallisci, devi combattere contro un Kattachi con VM 40, che combatte con una scimitarra (4d+0).

Una volta sconfitta o evitata la sentinella, devi effettuare un TR-L1 sulla FOR per vedere se incontri qualche altro Kattachi. Se lo fallisci, ti imbatti un secondo uomo scorpione con VM 30 (se il pungiglione sulla coda ti colpisce, devi dimezzare gli Extra Personali ed effettuare un TR-L2 sulla RES per ogni successivo paragrafo dell'avventura che leggi, a causa degli effetti del veleno. Se lo fallisci, muori). Se lo scontro dura più di tre turni di combattimento, arrivano altri 1d6 di Kattachi in rinforzo al primo. Se invece il TR sulla FOR riesce, non incontri nessuno ed arrivi senza troppa difficoltà alle celle dove sono tenute prigioniere le Ninfe.

Dopo averle liberate, le conduci verso l'uscita della tana. Effettua un TR-L1 sulla FOR. Se lo fallisci, incontri un altro Kattachi con le conseguente spiegate in precedenza. Se ti riesce, raggiungi l'uscita ma devi per forza affrontare la sentinella di guardia per poter fuggire assieme alle Ninfe, a meno che tu non l'abbia già uccisa quando sei entrato. Se la sconfiggi in tre turni o meno, tu e Ninfe potete scappare dalla tana degli uomini scorpione attraverso gli oscuri tunnel sotterranei (vai al 52). Se il combattimento si protrae per più di tre turni, arrivano altri 1d6 Kattachi in rinforzo alla sentinella (con VM 30, ma che ti attaccano con la coda avvelenata) e devi sconfiggerli tutti prima di poter eventualmente fuggire al 52 se sopravvivi.

42.

Il messaggio è scritto in una lingua del tutto incomprensibile. Entra nel buco andando al 43.

43.



Ti inoltri nel tenebroso tunnel e lo segui per oltre un chilometro nel sottosuolo. Questo passaggio si snoda fino al Mondo Sotterraneo di Lingusia, dove vivono terrificanti ed antiche razze sotterranee, come gli elfi oscuri Ashtarh, gli uomini bestia Thyzakkoni e gli uomini serpente Setitie. Ci sono pochi ingressi che conducono in questi labirinti cavernosi, ma quello usato regolarmente dai Kattachi sembra essere uno di questi passaggi. Ora ti è chiaro perché gli uomini scorpione non hanno bisogno di guardie, visto che gli eventuali intrusi hanno molte più probabilità di finire uccisi per mano di una delle pericolose creature che infestano i tunnel,

piuttosto che di trovare l'ingresso alla tana dei Kattachi.

Effettua un TR-L2 sulla FOR. Se ti riesce, non ti sei imbattuto in nessun pericolo, almeno per ora... Effettua un altro TR-L2 sulla FOR, se ti riesce hai trovato finalmente la tana dei Kattachi (vai al 41). Se invece fallisci subito il primo TR, vai al 50, mentre se fallisci il secondo TR vai al 51.



44.

A dire la verità, non è stato per nulla disgustoso e hai trovato la cosa piuttosto eccitante, dato che il tuo compagno ha bevuto una pozione di trasmutazione per assumere un aspetto interamente umano. Nei mesi seguenti, diventi la moglie dell'uomo scorpione Chect'oron e la madre dei suoi figli. Dal canto suo, ti sembra quasi in imbarazzo non avendo mai avuto una moglie prima e ti tratta con una certa gentilezza, considerando lo stato barbarico in cui vivete. Dopo circa tre mesi di convivenza, siete in rapporti discreti, tanto che l'uomo scorpione ti restituisce le armi e gli altri effetti personali. A questo punto, puoi tentare di fuggire (vai al 52) oppure restare fedele alla tua promessa di matrimonio (vai al 53).

45.

Parlandogli, scopri che il suo nome è Chect'oron e che ha appena raggiunto l'età adulta, così sei la sua prima moglie. Ti sembra abbastanza a posto, per essere un Kattachi. Ora torna al 37 e fai un'altra scelta.

46.

Il Kattachi ha VM 30 e non userà il suo pungiglione nel combattimento contro di te, quindi se perdi lo scontro, significa che ti ha solo stordito e le guardie ti riportano nella tua cella (vai al 54).

Sei disarmata e ottieni solo 1d, più gli Extra Personali. Se vinci, all'interno della stanza trovi una scimitarra (4d+0) e una borsa con 30 MO. Per tentare di fuggire, devi prima scassinare la serratura della porta effettuando un TR-L1 sulla AB. Se ti riesce, apri la porta e fuggi (vai al 55). Se fallisci, ben presto le guardie vengono a controllare come vanno le cose e ti scoprono. Una volta visto il cadavere del compagno, attaccano senza pietà. Ogni Kattachi ha VM 40 e combatte con una scimitarra (4d+0), ma nel primo turno di combattimento tenta di colpirti con la coda per iniettarti il suo veleno mortale. Per ogni colpo di pungiglione andato a segno, devi dimezzare i tuoi Extra Personali e, per ogni paragrafo successivo dell'avventura che leggerai, devi effettuare un TR sulla RES. Se ti colpisce un solo attacco il TR è di livello 2, e la difficoltà incrementa di altri 2 livelli per ogni colpo di coda andato a segno con successo. Se fallisci uno di questi TR, muori a causa degli effetti del veleno.

Se vinci la battaglia, vai al 55.

47.

Tenti di fuggire, ma le guardie ti acciuffano subito e ti riportano in cella. Vai al 54.



48.

La Regina ha VM 100 e tre dosi di veleno letale nella coda. Per ogni colpo del suo pungiglione avvelenato, devi dimezzare i tuoi Extra Personali e, per ogni paragrafo successivo dell'avventura che leggerai, devi effettuare un TR sulla RES. Se ti colpisce un solo attacco il TR è di livello 2, e la difficoltà incrementa di altri 2 livelli per ogni colpo di coda andato a segno con successo. Se fallisci uno di questi TR, muori a causa degli effetti del veleno. Combatte con un sax (2d+5) e, prima di iniziare la lotta, grida:

“Per il Sangue Divino di Kathack, ti farò pentire della tua stupidità, umano!” Ti sembra davvero infuriata: *“Domani scaveremo la fossa per te, lurido traditore!”*

Se in qualche modo riesci a sconfiggerla, le guardie accorrono nella stanza e tentano di vendicarsi. Devi affrontare, quattro alla volta, un totale di 30 Kattachi adulti infuriati. Ognuno ha VM 25+3d6 e una dose di veleno nella coda (che userà nel primo attacco).

Se sopravvivi anche a questo secondo scontro, fuggi disperatamente dalle stanze della regina correndo a rotta di collo lungo i tunnel oscuri del Mondo Sotterraneo. Effettua un TR-L2 sulla IN. Se ti riesce, ti inoltri nelle caverne sconosciute, deciso a scappare ad ogni costo (vai al 62). Se fallisci, ti imbatti in 1d6 Kattachi di pattuglia (con le stesse statistiche indicate in precedenza) e devi combatterli prima di poter proseguire. Tenta quindi un altro TR-L2 sulla IN, come descritto sopra, finché non riesci ad effettuarlo con successo o vieni ucciso dalle guardie.

49.

La regina ti svela un piccolo segreto e prima di tutto beve una pozione di trasmutazione, che la trasforma in una donna bellissima, completamente nuda eccetto che per la corona.

“Spero che ora io ti piaccia, mio avventuriero e concubino.”

Ti getti nella mischia amorosa con tutte le tue energie e, dopo qualche tempo a seconda della tua Resistenza, ti ritrovi abbracciato alla tua amante in un grande letto di seta e pellicce. L'effetto della pozione sta svanendo e la parte inferiore del suo corpo sta nuovamente coprendosi di scaglie chitinose.

“Sei stato davvero un grande amante,” ti dice lei. *“Resterai con me per il resto di quest'anno?”* Se accetti, vai al 55. Se rifiuti, vai al 56.

50.

Finisci dritto nella tana del demone divoratore Kalkazathar l'Affamato. Il mostro ha VM 150 e ti scaglia contro delle grandi sfere di acido (ha una AB di 40 e deve riuscire in un TR-L3 sulla AB per colpirti), che infliggono 3d+20 di danno se vanno a segno.

In ogni turno di combattimento, devi effettuare con successo un TR-L2 sulla VE per riuscire a scappare. Se muori, Kalkazathar si prende il disturbo di scrivere una meravigliosa elegia che invia poi ai Kattachi per avvertirli dell'evento, allegando un piccolo omaggio culinario per compensarli della perdita. Chiudi il libro. **FINE.**

Se invece sopravvivi, effettua un TR-L2 sulla FOR. Se ti riesce, trovi la tana dei Kattachi (vai al 41) oppure l'uscita per la superficie (vai al 57), a seconda di quello che stavi cercando. Se fallisci, ti sei perduto nei tunnel sotterranei (vai al 51).



51.

Ti sei perso irrimediabilmente e stai vagando da così tanti giorni da aver perso il conto delle settimane. Il tuo unico cibo sono le alghe, e benedici le rare sorgenti sotterranee che ti permettono di dissetarti. Alla fine ti imbatti in un gruppo di uomini bestia Thyzzakoni, che approfittano della tua debolezza e ti incatenano, portandoti poi al mercato degli schiavi, dove vieni venduto per 10 MO. Ben presto impari a tue spese quanto sia dura la vita dello schiavo. Effettua un TR-L1 sulla FOR. Se ti riesce, vai 60. Se fallisci, vai al 26.



52.

Effettua due TR-L2 sulla FOR. Se il primo ti riesce, no ti imbatti in nessun pericolo. Se azzechi anche il secondo, riesci a localizzare un'uscita per il mondo di superficie e ti ritrovi a fissare la volta stellata nel bel mezzo del deserto (vai al 57). Se invece fallisci il primo TR, vai al 50; mentre se sbagli il secondo TR, vai al 51.

53.

Dopo un anno hai un bambino. L'esperienza traumatica di dare alla luce un ibrido di umano e scorpione può sconvolgere qualsiasi mente, tranne quelle più forti. Effettua un TR-L2 sulla IN per evitare che la tua psiche resti turbata dall'evento. Se fallisci, sviluppi una fobia permanente per gli insetti, le gravidanze e le nascite. Devi anche effettuare un TR-L3 sulla RES e sottrarre il numero per cui l'hai fallito dalla tua RES, per determinare se sopravvivi al parto oppure no. Se sei ancora viva, serbi in te il ricordo di un travaglio lungo 1d6x12 ore. Tuo figlio è un robusto maschio Kattachi, di cui si prende cura una delle donne scorpione subito dopo il parto (il che non ti dispiace poi molto, se hai contratto le fobie descritte sopra). La separazione dal tuo insolito marito mezzo umano e mezzo scorpione è abbastanza triste, ma dopo tutto sei un'avventuriera.

I Kattachi ti ricompensano per i servigi che gli hai prestato donandoti una borsa con 500 MO ed un Amuleto dello Scorpione, che ti garantisce la completa immunità a tutti i veleni degli insetti ed un bonus di +10 ai TR per resistere agli effetti delle magie di trasformazione. Tuo marito e una piccola scorta ti accompagnano fino alla Strada del Re dove questa avventura è cominciata, molto tempo fa. Ti spiegano che in caso di bisogno potrai chiedere l'aiuto dei Kattachi, dato che hai contribuito alla salvaguardia della loro specie. Una volta per avventura, puoi utilizzare l'Amuleto che ti è stato donato per evocare 1d6 guerrieri Kattachi con VM 38 che ti aiuteranno nella lotta contro i tuoi nemici. Congratulazioni! Guadagni 600 P.A., più tutti quelli ottenuti dai nemici sconfitti e dai TR effettuati con successo. FINE.



54.

I Kattachi ti gettano in un cella e dopo qualche giorno arriva un gruppo di schiavisti. Sono degli uomini bestia Thyzakkoni, degli umanoidi con il corpo tozzo e ricoperto di pelo rossiccio, con il muso simile a quello di un coccodrillo. Vieni venduto ai nuovi arrivati e condotto in posti a te sconosciuti. Dopo un viaggio scomodo, vieni incatenato e gettato nelle fosse degli schiavi della terrificante città sotterraneo di Gethab, dove sei venduto come schiavo per 10 MO. Ben presto impari a tue spese quanto sia dura la vita dello schiavo. Effettua un TR-L1 sulla FOR. Se ti riesce, vai 60. Se fallisci, vai al 26.

55.

Per diversi mesi trascorri la maggior parte del tuo tempo come il giocattolo preferito della Regina, tanto da suscitare le gelosie di alcuni dei nobili Kattachi, finché una notte trovi un pugnale lavorato in modo da sembrare un pungiglione di scorpione infilato nel tuo cuscino. Pur con un pizzico di malcelato dispiacere, la Regina capisce che ti sei trattenuto fin troppo a lungo e ti congeda con parole a suo modo gentili:

“Ora vai, mio caro, e ricordati di me non come un ibrido tra uomo e bestia, ma come una donna bellissima...”

In cuor tuo speri soltanto che questa esperienza svanisca al più presto dai tuoi ricordi, e ti infili nei lunghi tunnel cavernosi della tana dei Kattachi, finché non incontri un guerriero che ti informa del parto imminente della Regina. Resti di sasso quando vieni a sapere che non avrà un solo figlio, bensì un centinaio e forse più. Sei completamente inebetito dalla notizia (vai al 56).

56.

I Kattachi ti ringraziano per i tuoi servizi e ti ricompensano con 500 MO, assicurandoti che in caso di bisogno saranno pronti ad accorrere in tuo aiuto. Dopotutto, ora ti senti quasi orgoglioso al pensiero di essere il padre di un centinaio di questi strani guerrieri!

Un anziano prete degli uomini scorpione ti consegna un Amuleto dello Scorpione, che ti garantisce la completa immunità a tutti i veleni degli insetti ed un bonus di +10 ai TR per resistere agli effetti delle magie di trasformazione.

Una piccola scorta ti accompagna fino alla Strada del Re dove questa avventura è cominciata, molto tempo fa. Ti spiegano che in caso di bisogno potrai chiedere l'aiuto dei Kattachi, dato che hai contribuito alla salvaguardia della loro specie. Una volta per avventura, puoi utilizzare l'Amuleto che ti è stato donato per evocare 1d6 guerrieri Kattachi con VM 38 che ti aiuteranno nella lotta contro i tuoi nemici. Congratulazioni! Guadagni 600 P.A., più tutti quelli ottenuti dai nemici sconfitti e dai TR effettuati con successo. **FINE.**



57.

Se le Ninfe sono con te, vai al 58. Altrimenti, vai al 59.

58.

Dopo due giorni di viaggio, riconduci le ninfe alla loro radura. Una di loro parla a nome di tutte:

“Mille grazie, nobile signore, non potremo mai ripagarti abbastanza per il servizio che ci hai reso. Come possiamo... ehm, ricompensarti per il tuo aiuto?”, ti dice lanciandoti un’occhiata ammiccante e provocante. *“Non possediamo nulla di valore, ma possiamo offrirti... altre... cose, se lo desideri.”*

Le Ninfe si accalcano attorno a te, circondandoti coi corpi nudi e sinuosi. Se accetti la loro offerta, hai di fronte un paradisiaco soggiorno assieme a 20 Ninfe, per diversi giorni di assoluto piacere. Tira 1d6 per determinare il numero di settimane che trascorri in compagnia delle tue avvenenti ospiti, dopodiché decidi a malincuore che è giunto il momento di andartene. In ogni caso, assegnati 600 P.A. per aver completato l’avventura con successo, più gli eventuali P.A. guadagnati per aver sconfitto i mostri ed aver effettuato i TR. Aggiungi un extra di 100 P.A. per l’indimenticabile esperienza avuta con le Ninfe. Congratulazioni, ce l’hai fatta! **FINE**.

59.

Arrivi alla strada e prosegui nel tuo viaggio. Guadagni 500 P.A., più un numero di P.A. pari al totale della somma delle VM dei mostri che ha sconfitto. Congratulazioni! **FINE**.

60.

Gli schiavisti Thyzakkoni si vendono ad una paio di mercanti nomadi Avernan, coraggiosi che osano sfidare i pericoli del Mondo Sotterraneo. Rikus, il più anziano, ti informa che state attualmente dirigendovi di nuovo alla superficie:

“Sei stato fortunato ad averci incontrato, viaggiatore. Molto probabilmente, saresti finito nelle mani di padroni senza scrupoli, che ti avrebbero ucciso o persino divorato. Se acconsentirai a servire me e mio fratello come lavorante per qualche altra settimana, ti prometto che sarai liberato una volta che avremo raggiunto la nostra destinazione.”

Se accetti l’offerta e segui i mercanti, vai al 63. Se decidi di filartela alla prima occasione, vai al 64.

61.

Il drago, poco più di un cucciolo, si impietosisce di fronte alla tua triste storia.

“Sono del clan dei Draghi Rossi, che odiano gli Ashtarh perché i maledetti elfi oscuri predano le nostre uova e schiavizzano i piccoli appena nati, addestrandoli come bestie da soma. Questi malvagi addirittura lobotomizzano i cuccioli appena nati, per renderli docili ed inoffensivi! Perciò ti compiango perché sei caduto nelle loro mani, e ti rendo la tua libertà. Ora vai!”

Il drago scioglie le tue catene con un semplice sbuffo infuocato e ti dice di sbrigarti, prima che arrivino i rinforzi degli elfi oscuri. Mentre il drago se ne va, lasciandoti solo in mezzo alla carneficina, hai solo il tempo di perquisire i corpi maciullati degli Ashtarh intorno a te. Trovi un totale di 3d6x20 MO, e puoi scegliere se hai recuperato dell’equipaggiamento (pagandolo ai prezzi indicati nel Libro delle Regole) o solo monete. Guadagni 100 P.A. per esserti fatto amico un Drago Rosso, e puoi finalmente fuggire dal Mondo Sotterraneo andando al 62!

62.

Effettua un TR-L2 sulla IN per vedere quanto impieghi a trovare una via di uscita dal Mondo Sotterraneo. Se ti riesce, impieghi un numero di giorni pari a 10 meno la differenza per cui hai azzeccato il TR. Se fallisci, il numero per cui hai mancato il TR indica il numero di settimane che ti occorrono per tornare alla superficie.

Per ogni giorno trascorso sottoterra devi tirare 2d6 e se ottieni un risultato di 2,3 o 4, incontri una creatura determinata a caso lanciando i dadi sulla Tabella dei Mostri Erranti, che trovi alla fine dell'avventura. Se alla fine riesci a fuggire in superficie, guadagni un numero di P.A. pari alla somma delle VM di tutti i mostri sconfitti, più un extra di 100 P.A. Congratulazioni! **FINE.**

63.

Alla fine riesci a scappare dal Mondo Sotterraneo e, dopo diverse settimane di duro lavoro, i due nomadi ti rendono la libertà. Vieni rilasciato proprio di fronte ai cancelli di Hymyskos, la Città delle Mille Arene, e ti viene regalata anche una manciata di monete (pari a 3d6 MO). Il tuo viaggio continua, anche se questa avventura è giunta al termine... Guadagni 100 P.A. per l'avventura, più tutti i punti ottenuti per aver sconfitto i mostri. Congratulazioni! **FINE.**

64.

Puoi tentare di effettuare un TR-L2 sulla AB per fuggire nel deserto proprio nel cuore della notte. Se fallisci, vieni scoperto e devi rimenare con i mercanti (vai al **63**). Se invece ti riesce, fai anche un TR-L1 sulla IN. Se ha successo, hai pensato di prendere con te del cibo e dell'acqua, oltre ad una spada corta rubata dall'arsenale dei nomadi, prima di iniziare la tua fuga. A questo punto puoi attaccarli (ognuno dei mercanti ha VM 26 e se saccheggii i loro averi trovi un totale di 3d6x20 MO in merci, che puoi rivendere alla prossima città), oppure fuggire silenziosamente nel deserto.

In ogni caso, la tua fuga precipitosa ti costringe ad attraversare la desolazione sabbiosa che ti circonda. Se hai con te acqua e cibo, devi effettuare con successo un TR-L1 sulla RES per raggiungere la comunità civile più vicina e metterti in salvo. Se lo fallisci, sottrai dalla RES il punteggio per cui hai mancato il TR. Se invece non hai con te nessuna provvista, il TR sulla RES diventa di livello 3.

In ogni caso, se la tua RES arriva a zero, muori di stenti a causa della disidratazione e del caldo opprimente. Se riesci a sopravvivere (o effettui con successo il TR), ti metti in salvo raggiungendo una piccola cittadina ai margini del deserto, poco distante dalla Strada dei Re, dove una famiglia gentile ti accoglie e ti accudisce finché non ritorni in piena forza. Guadagni 75 P.A. per l'avventura. Congratulazioni! **FINE.**

Tabella dei Mostri Erranti

Per sapere in quale mostro errante (ME) ti imbatti, lancia due dadi e somma il risultato, poi controlla la tabella seguente:

Risultato	Mostro Errante
2-3	1d6 Scheletri, morti viventi con VM 18 ognuno, armati con spade corte e scudi. Se li sconfiggi, puoi razzare i corpi lanciando i dadi sulla Tavola del Tesoro (riportata alla pagina seguente) una volta per ogni nemico.
4-5	2d6 Ratti Giganti (VM 9 ognuno) che ti attaccano in massa, con gli occhi iniettati di sangue!
6-7	Un gruppo di 1d6+1 guerrieri uomini bestia Thyzakkoni, che si avvicinano carichi di equipaggiamento. Fai un TR-L2 sulla VE per vedere se riesci a nasconderti in tempo. Se fallisci (oppure vuoi affrontarli), ognuno di loro ha VM 16+2d6 ed è armato con una scimitarra (4d+0), indossa una armatura di cuoio (assorbe 6 colpi) ed ha con sé 3d6 MO.
8-9	Ti imbatti in una città di Darendur (nani oscuri), chiamata Asmolebad, e vieni accolto con cordialità nonostante gli abitanti guardino con sospetto la tua pelle chiara. Se prima di giungere qui hai già affrontato con successo un altro degli incontri di questa tabella, allora i mercanti Darendur ti offrono, seppure con riluttanza, la possibilità di acquistare le loro merci. Puoi fare qualsiasi acquisto che riesci a permetterti, usando le tabelle delle armi e dell'equipaggiamento riportate ne <i>Il Libro delle Regole</i> . Se compri qualcosa, fai un TR-L3 sulla FOR. Se ha successo, trovi tra le mercanzie un oggetto prezioso che un tempo ti apparteneva ma avevi perduto (o ti era stato sottratto). Se vuoi ricomprarlo, dovrai però sborsare il doppio del suo valore. In alternativa, puoi tentare di rubarlo tentando un TR-L2 sulla FOR. Se fallisci, devi affrontare quattro guardie che si sono accorte del tuo maldestro tentativo di furto e ti attaccano immediatamente. Ogni guardia ha VM 28, è armata con un'ascia bipenne (6d+3) e indossa una armatura di maglia di ferro (assorbe 11 colpi). Se sopravvivi allo scontro, vieni bandito per sempre dalla città e se ottieni nuovamente questo incontro lanciando sulla tabella, dovrai ignorarlo e limitarti a passare oltre. Se invece ti comporti pacificamente, puoi nuovamente rientrare ad Asmolebad se ottieni nuovamente questo risultato lanciando i dadi.
10-11	Incontri tre elfi oscuri Astharth, che tentano subito di catturarti. Ognuno ha VM 32 e in ogni turno di combattimento uno dei tre lancia un incantesimo per rendersi invisibile (devi dimezzare il tuo DTC contro di lui). Gli elfi oscuri combattono con delle spade a una mano e mezza (5d+0) e indossano delle armature di maglia di ferro incantate in modo da subire 5 colpi in più del normale (per un totale di 16 colpi). Se li sconfiggi puoi prendere il loro equipaggiamento e inoltre trovi su ogni cadavere una pergamena magica su cui è scritto un incantesimo a tua scelta, di livello 1-9, che puoi apprendere se sei in grado di utilizzare la magia.
12	Incontri un monaco Hyshkorrid che viaggia in silenzio e solitudine. Si toglie il cappuccio del mantello per mostrarti il suo orribile volto tentacolare e ti parla attraverso la telepatia. Fai un TR-L1 sulla IN. Se ti riesce, resisti al suo assalto mentale e puoi contrattaccare. Il mostro ha VM 44 e in ogni turno di combattimento ti scaglia contro un <i>Beccati Questo Demonio</i> (ha IN 24 e 30 punti di FO a disposizione per lanciare incantesimi). La creatura è immune a tutti gli attacchi fisici e può essere ferita solo dagli incantesimi. Se invece fallisci il TR sulla IN, cadi sotto il controllo mentale del monaco e lo segui senza protestare fino alla sua abbazia sotterranea, dove vieni lobotomizzato e il tuo cervello diventa cibo per la creatura. Il tuo corpo inebetito viene quindi messo al lavoro per assemblare all'infinito delle pile di gemme preziose, in una strana parodia di contorte opere d'arte. Questa è la tua fine ingloriosa. Chiudi il libro. FINE.

Tavola del Tesoro

(riassunta da *Il Libro delle Regole*)

Quando ti viene detto di lanciare i dadi sulla Tavola del Tesoro per stabilire l'ammontare di ciò che hai trovato, incomincia a tirare un dado: se il risultato è 2, hai trovato una gemma; altrimenti il bottino sarà composto da monete.

Monete

Lancia tre dadi per scoprire quante sono, moltiplicando per 10 il risultato del tiro. Poi lancia un altro dado per stabilirne il tipo e il valore:

- 1 = monete di rame
- 2,3,4 = monete d'argento
- 5,6 = monete d'oro

Gemme

Tira un dado per scoprire la grandezza del gioiello:

- 1,2 = piccolo (5x il Valore di Base; 1 Unità di Peso)
- 3,4 = medio (10x il Valore di Base; 1 Unità di Peso)
- 5,6 = grande (20x x il Valore di Base; 1 Unità di Peso)

Per scoprire di che genere di pietra preziosa si tratta, tira due dadi:

- 2 = Smeraldo (Valore di Base: 18 MO)
- 3 = Zaffiro (Valore di Base: 16 MO)
- 4 = Perla (Valore di Base: 14 MO)
- 5 = Topazio (Valore di Base: 5 MO)
- 6 = Acquamarina (Valore di Base: 11 MO)
- 7 = Ametista (Valore di Base: 6 MO)
- 8 = Opale (Valore di Base: 8 MO)
- 9 = Granato (Valore di Base: 4 MO)
- 10 = Giada (Valore di Base: 12 MO)
- 11 = Rubino (Valore di Base: 15 MO)
- 12 = Diamante (Valore di Base: 17 MO)

Moltiplica il Valore di Base della gemma per il numero che indica la grandezza e otterrai il valore della pietra preziosa in MO.



Gli Uomini Scorpione Kattachi in T&T

Attributi: FO x2, IN x1, FOR x1, RES x3/2, AB x1, CA x2/3

Armi e Armature: I Kattachi preferiscono le armi ad asta, le scimitarre e gli scudi. Solitamente indossano armature a squame. Tutti i Kattachi hanno una armatura naturale chitinoso che assorbe 6 colpi e un personaggio in grado di fabbricare armature può lavorare questo chitine per ricavarne una corazza a piastre non metallica che assorbe 6 colpi.

Speciale: Ogni uomo scorpione ha un pungiglione velenoso al termine della coda, con una dose di veleno disponibile per giorno. Se ferisce un avversario, questi deve effettuare un TR-L2 sulla RES o morirà tra atroci sofferenze causate dal veleno. Il TR va ripetuto anche nei due turni di combattimento seguenti, fintanto che il veleno rimane in circolo nel sangue della vittima, dopodiché perde la sua efficacia. Inoltre, anche se il TR ha successo, il bersaglio deve dimezzare i propri Extra Personali per i prossimi 3 turni di combattimento.

Tipi di personaggio: I Kattachi possono essere maghi (in questo caso sono dei preti di Khatack), vagabondi o guerrieri.

VM: La VM media è compresa tra i 28 ed i 43 punti (pari a $25+3d6$).



Elenco delle abbreviazioni usate

AB	Abilità	MA	Moneta d'Argento
CA	Carisma	ME	Mostri Erranti
BMS	Bastone Magico di Lusso	MO	Moneta d'Oro
BQD	Beccati Questo, Demonio	MR	Moneta di Rame
d	Dado / Dadi a 6 facce	P.A.	Punti Avventura
DTC	Danno Totale in Combattimento	RES	Resistenza
Ex. Pers.	Extra Personali	SG	Signore del Gioco
FO	Forza	SL	Signore dei Labirinti
FOR	Fortuna	TR	Tiro di Recupero
IN	Intelligenza	u.p.	Unità di Peso
Liv	Livello	VE	Velocità
Lx	Livello di Difficoltà del Tiro di Recupero	VM	Valutazione Mostro

Manuale di riferimento:

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



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

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

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

T&T e Tunnels & Trolls sono marchi registrati della Flying Buffalo Inc., ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale T&T ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it



LA REGINA DEGLI SCORPIONI

AVVENTURA IN SOLITARIO DI TORI BERGQUIST

Mentre stai attraversando l'infuocato deserto lungo la Strada del Re, diretto verso la leggendaria Hymyskos, la Città' delle Mille Arene, ti imbatti in un castello devastato da una terribile battaglia.

Gli scheletri degli uomini sono ammassati assieme a quelli di misteriose creature, simili a strani ibridi di insetti di dimensioni umane.

Preparati a rischiare la vita e ad incontrare le leggendarie razze Hyrkaniane, esplorando il vasto deserto e le lussureggianti foreste tropicali.

Sarai abbastanza fortunato da divenire il favorito della Regina, riuscirai a conquistarti la lussuosa ricompensa offerta dalle Ninfe, oppure finirai i tuoi giorni come schiavo nell'oscuro Mondo Sotterraneo?



CHIMERA E