

TUNNEL E TROLL

MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 1



Charlie Fleming
Mark Thornton

La tomba del rospo
Alla deriva nell'oceano
Zuppa d'anatra
La prova del Re
Il Paese delle Fiabe



MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 1

Mini Avventure in Solitario Vol. 1 è una raccolta di brevi avventure in solitario per il gioco di ruolo **Tunnels & Trolls™**. Tutte le avventure sono apparse originariamente (in lingua inglese) sul sito **Hobb Sized Adventures** <http://hobbsized.wordpress.com/> e sono pubblicate con il permesso scritto degli Autori, che mantengono il copyright sui rispettivi testi.

Gli Autori

Charlie Fleming • La tomba del rospo, Zuppa d'anatra, La prova del Re
Mark Thornton • Alla deriva nell'oceano, Il Paese delle Fiabe

Illustrazione di copertina

Sigurd kills Fafnir, Arthur Rackham, 1911

Illustrazioni nel testo

Clipart courtesy FCIT • pp. 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 (dx.), 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
© Steve Robertson, used with permission • 18
Fantasy-Art-Workshop.com • p. 7, 16 (sx.)

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

Elenco delle abbreviazioni usate

BML	Bastone Magico di Lusso	BQD	Beccati Questo, Demonio!
CA	Carisma	COS	Costituzione
DES	Destrezza	DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali	FO	Forza
FT	Fortuna	IN	Intelligenza
KR	Kremm	Liv	Livello
Lx	Livello di difficoltà del TS	MA	Moneta d'Argento
ME	Mostri Erranti	MO	Moneta d'Oro
Mov	Movimento	MR	Moneta di Rame
P.A.	Punti Avventura	SG	Signore del Gioco
TS	Tiro Salvezza	u.p.	Unità di Peso
VE	Velocità	VM	Valutazione Mostro

Copyright © 2012 CHIMERAЕ HOBBY GROUP



Tutti i diritti riservati

• www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it •

#CHS4 – 1ª Edizione – Dicembre 2012

La tomba del rospo



© Charlie Fleming

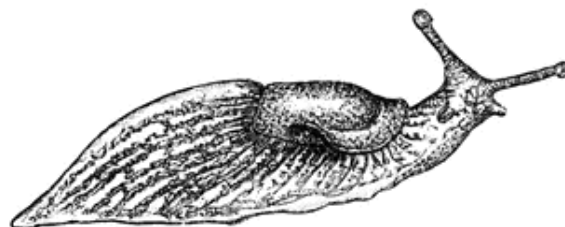
1. A causa dell'interferenza di uno Slorrr furioso, il viaggio di ritorno dalla tua ultima avventura ha subito una deviazione imprevista. Lo Slorrr, o almeno lo hai ribattezzato così, visto il suono che emetteva, è sbucato dal nulla. Hai abbandonato tutto, tranne le armi e l'armatura, per fuggire il più velocemente possibile verso un posto in cui quel grosso bestione non potesse seguirti. Per fortuna i boschi stavano diventando più fitti e c'era sempre meno spazio tra un albero e l'altro. Hai sentito lo Slorrr abbattere alcuni alberi cercando di farsi strada, finché con un ultimo ruggito ha deciso di lasciarti in pace e di cercarsi una preda più facile da acchiappare. Non hai fatto in tempo a tirare un sospiro di sollievo per essere riuscito a far perdere le tue tracce al mostro, che ti sei reso conto di esserti smarrito anche tu, e di essere finito nel bel mezzo di una palude.

Mentre esplori i dintorni in cerca di una via d'uscita sicura e percorribile, noti a circa 9 metri di distanza una struttura di pietra coperta dal muschio. Un'ispezione ravvicinata ti rivela che si tratta di una tomba, e precisamente la tomba dell'Insopportabile C'roakkk, a quanto dice la rozza insegna lì accanto. Spingi leggermente la porta, che si apre con facilità verso l'interno. Una zaffata di aria umida e stantia ti colpisce in pieno volto facendoti tossire, ma non riesce a dissuaderti dal voler entrare.

Del muschio fosforescente dà un bagliore spettrale all'ingresso della tomba. Il

pavimento è asciutto, ma noti dell'acqua che filtra vicino alla base delle pareti, scorrendo in piccoli rivoli lungo i due corridoi che si snodano di fronte a te. Entrambi sono in discesa, ma uno scende verso a destra (2) mentre l'altro si dirige a sinistra (3).

2. È una piccola stanza, molto più umida dell'ingresso. Ci sono delle targhe di legno fissate alle pareti. Anche se per la maggior parte sono marcite, riesci a intravedere delle parole scritte in un linguaggio che non hai mai visto prima. Ci sono anche delle scene disegnate, che raccontano la storia di un popolo di esseri umanoidi simili alle rane che tengono un processo, imprigionano qualcuno della loro stessa razza, e organizzano una qualche celebrazione. Ti volti per proseguire proprio nel momento in cui una lumaca gigante striscia fuori dal tunnel alla tua sinistra, dirigendosi verso di te. La lumaca ha VM 15. Se vinci il combattimento, vedi che ci sono due tunnel che proseguono, uno nell'angolo a sinistra (7) da cui è sbucata la lumaca, e uno più piccolo a destra (5). Se hai perso il combattimento, faresti bene a crearti un personaggio migliore. FINE.



3. Questa stanza è molto più umida dell'ingresso. L'acqua ti arriva alle caviglie e scorre lungo due passaggi che si aprono di fronte a te. Sembra che sulla pareti un tempo ci fossero delle decorazioni. Qui dentro, tutto è ammuffito e marcio. Lungo il muro a sinistra c'è un grosso mucchio di immondizia. Puoi darci un'occhiata per vedere se nasconde qualcosa (8), altrimenti vai al (6).

4. I due tunnel che conducono fuori dalla stanza portano leggermente a sinistra (7) e oltre l'angolo destro della camera (5).

5. La stanza è piena di acqua nerastra che ti arriva a metà degli stinchi (o molto più in su, se sei un Hobb o un Nano). Una porta di legno

marcio si trova nella parete di fronte a te. Alla luce del muschio fosforescente che ricopre le pareti, vedi quattro oggetti scintillanti che galleggiano tra la melma. Iniziano a muoversi verso di te, acquistando sempre più velocità. Sfoderi la tua arma, realizzando che gli oggetti luccicanti non sono altro che gli occhi di due grossi rospi neri, che balzano fuori dall'acqua per acciuffarti. Le creature hanno le dimensioni di un grosso gatto. La testa e le zampe posteriori sono quelle di un rospo, ma il lungo corpo da girino termina con una coda. Le loro bocche sono piene di neri denti affilati. Ognuna ha VM 15. Se vieni morso, devi effettuare un TSL1 sulla Fortuna per vedere se subisci un punto di danno addizionale a causa della bava infetta che ricopre i loro corpi e i loro denti. Se vinci, puoi oltrepassare la porta dall'altro lato della stanza (9). Se perdi, le creature rospo banchettano con i tuoi intestini. FINE.

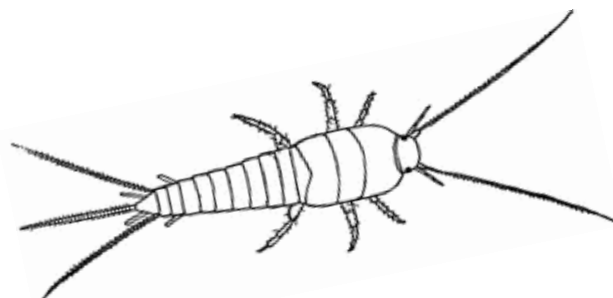


6. Fai un passo per controllare i tunnel in discesa di fronte a te, indeciso su quale dei due imboccare. Vieni sorpreso da un rumore inaspettato alle tue spalle. Ti volti in tempo per vedere un gigantesco pesciolino d'argento che sbuca dal mucchio di rifiuti e si dirige verso di te. La creatura ha VM 20. Se vinci, vai al (4).

7. Il tunnel sbuca in una stanza piena di acqua e bava. Centinaia di piccole lumache si muovono sui muri e sul soffitto. Chiazze di muschio fosforescente galleggiano sulla superficie dell'acqua, che ti arriva fino agli stinchi. Mentre ti fai strada tra la sporcizia per raggiungere la porta dall'altro lato, fai un TSL1 sulla Destrezza. Se hai successo, arrivi dall'altra parte illeso. Se fallisci, scivoli e cadi nel bel mezzo di una macchia schiumosa,

subendo 1D6 punti di danno penetrante a causa delle pietre sul fondo e della bava tossica che ti contamina le ferite. In ogni caso, ora puoi andare al (9).

8. La tua ricerca tra l'immondizia disturba un enorme pesciolino d'argento che stava nascosto in mezzo ai rifiuti. La creatura ha VM 20. Se vinci, vai al (4).



9. Tutta l'acqua, profonda fino al ginocchio, sembra raccogliersi in questa stanza per poi finire risucchiata in una grata che si apre nella porta di fronte a te. Una grossa sbarra di metallo blocca la porta, impedendone l'apertura da chi si trova sull'altro lato. Puoi cercare di togliere la sbarra e aprire la porta (11) oppure lasciarla dov'è e tornare indietro, uscendo dalla tomba (10).

10. Sei al secondo livello della tomba. I tunnel e i corridoi che portano alla superficie sono invasi dall'acqua che scorre verso il basso, rendendo difficile riuscire la risalita verso l'esterno. Effettua un TSL1 sulla Fortuna e un altro TSL1 sulla Destrezza. Per ognuno che fallisce, subisci 1D6 punti di danno penetrante a causa della brutta caduta mentre cerchi di risalire. Se sei ancora vivo, sei riuscito a uscire e ottieni tutti i Punti Avventura che hai guadagnato fin qui durante questa breve esplorazione.

Una volta che ti trovi all'esterno, prendi alcune boccate d'aria fresca, o almeno più salubre di quella che hai respirato fino ad ora dentro la tomba. Nel frattempo senti il rumore di alberi che si spezzano e un rabbioso ruggito "SLLLLLOOORRRRRRRRR!" ti fa capire che la bestia è riuscita infine a raggiungerti. Dopo aver fatto un ultimo respiro profondo, inizi a correre a tutta velocità attraverso la palude. FINE.

MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 1

11. Un tanfo orribile ti aggredisce le narici e ti riempie i polmoni mentre entri nella stanza. Per alcuni secondi hai difficoltà a respirare e ti si annebbia la vista.

“Chi BROAAK è?” Chiede una voce tenebrosa che proviene dall’oscurità. “Sei BROAAK venuto a morire?”

I tuoi occhi si abituano all’oscurità e ti consentono di intravedere una figura umanoide simile a una rana, di colore verde e nero, seduta su un’enorme sedia fatta di lische di pesce, ossa di animali ed esoscheletri di insetti. Deve essere l’Insopportabile C’roakkk. Dal fetore che emana, puoi indovinare a cosa si debba il suo soprannome. Ti eri aspettato di trovarlo, ma non certo vivo.

“BROAAK la mia prigionia può BROAAK avermi reso cieco, ma posso ancora trovarti... carne!” C’roakkk annusa brevemente l’aria e fa guizzare la sua lingua, facendola sibilare a pochi centimetri a destra della tua testa. Fa per alzarsi dalla sedia, mentre continua ad annusare in giro.

C’roakkk ha VM 50. La sua lingua è un’arma simile a una frusta. Puoi cercare di afferrarla e tagliarla, ma per riuscirci devi effettuare con successo un TSL4 sulla Fortuna o sulla Velocità. Se riesci a tagliargli la lingua, C’roakkk continua a combattere con VM dimezzata, lottando con gli artigli delle sue zampe palmate.

Se uccidi C’roakkk, guadagni 100 Punti Avventura supplementari per aver completato l’avventura con successo. Esplorando la stanza, scopri un rubino del valore di 200 MO. Come la gemma sia arrivata fin qui, è un mistero che non ti interessa svelare. Trovi anche un rozzo uncino da arrembaggio fatto con parti di pesci e insetti, legato a un pezzo di corda (è meglio che tu non sappia con cosa è stata realizzata) che sembra abbastanza robusta da poterti servire come appiglio per risalire lungo gli scivolosi tunnel che conducono fuori da questo luogo. FINE.

Alla deriva nell'oceano



© Mark Thornton

1. La luce filtra dolorosamente tra le palpebre incrostate di salsedine. La testa ti pulsa come un demone infuriato e la lingua s'è incollata al palato, lasciandoti in bocca un sapore acido che sei tentato di sciacquare via con un sorso d'acqua salata. Ma non puoi farci niente. La tempesta che la scorsa notte ha affondato la nave su cui eri imbarcato è stata improvvisa e terribile. Un ciclone tropicale che ha fatto a pezzi gli alberi, strappandoli dal ponte con la ferocia di un cataclisma. Tutto ciò che ricordi di quei momenti terribili è di essere stato colpito in testa da un pezzo di legno.

Realizzi, forse ispirato dal rossore che si sta diffondendo all'orizzonte, che sei ancora in vita – beccatevi questo, ombre della notte! È possibile che tu sia l'unico sopravvissuto? E come fai a essere quasi completamente asciutto? Lotti contro l'insistente dolore che ti pulsa nella testa e scopri di essere in una barca a remi, e di non essere affatto solo. Il capitano Zkurvay è seduto alla barra del timone, mentre altri sette marinai scampati al naufragio sono ammassati all'interno della scialuppa. Un Nano è avvinghiato alla tua gamba destra e un Hobb è seduto proprio sul tuo petto – ecco perché avevi difficoltà a respirare. Non era affatto un attacco di cuore.

Ti scrolli di dosso i compagni e ti metti a sedere, con una fame da lupo. "Skipper!" gridi. "C'è qualcosa da mangiare? Abbiamo dell'acqua da bere?"

Zkurvay ti rivolge un sorriso privo di allegria, si morde un labbro e poi sputa. Non sapresti dire se si tratta di sangue, carne o saliva. "Abbiamo una piccola ma preziosa fonte di sostentamento, amico mio. Purtroppo non è abbastanza per tutti e otto i membri di questa ciurma maledetta, per Trollgod!" Dà un'occhiata ai tuoi compagni. "Abbiamo razioni per una settimana al massimo, se mangiamo con parsimonia. Una settimana, ma solo per sette di noi, non otto. Uno di voi ragazzi deve farsi un tuffo e una bella nuotata. Forse la corrente lo porterà in un posto migliore di questo."

Il terrore si diffonde sui volti dei marinai. Chi sarà a essere buttato fuoribordo? Fai un TSL1 sul Carisma. Se ti riesce, vai al (2).

Se fallisci, il dado è tratto. Sei l'anima sfortunata che deve affidarsi al grande blu sconosciuto. Il capitano e la ciurma ti dicono di chiudere gli occhi e di pregare tutti assieme per la tua anima immortale ma, non appena lo fai, vieni scagliato malamente fuori dalla scialuppa. FINE.

2. Un sospiro di sollievo attraversa la scialuppa. Toccherà all'Hobb farsi un viaggio di sola andata sul fondo dell'oceano. Gli è rimasto un solo occhio e metà del suo naso è stato strappato via da un morso durante una rissa con un Gremlin nella bottega di un fornaio, l'ultima volta che siete scesi a terra. Forse il suo aspetto ha giocato contro di lui. Vai al (3).

3. Zkurvay divide le razioni – gallette dure e maiale salato, un classico. Mentre ti sta consegnando quel poco che dovrà bastarti per chissà quanto tempo, un Goblin ti strappa il cibo dalle mani. Quando protesti, si scaglia contro di te, urlando e sbavando. Il capitano e gli altri marinai indietreggiano a poppa, ansiosi di vedere chi avrà la meglio. Non puoi fare altro che duellare per salvarti la pelle. Ben presto, capisci che il Goblin ha intenzione di scagliare fuoribordo la tua vecchia carcassa. Senza alcun rimorso, cerchi di fare altrettanto. Tira 3D6 per determinare la Forza del Goblin ed entrambi fate dei Tiri Salvezza su questo Attributo. Chi effettua con successo il

Tiro Salvezza a un livello più alto dell'altro, riesce a scagliare l'avversario nelle acque schiumeggianti. Se finisci in mare, ben presto ti senti intorpidito dal freddo e fai conoscenza con uno squalo. FINE.

Se invece riesci a scagliare il Goblin tra le onde, vai al (4).



4. La scialuppa appare minuscola tra le grandi onde, che rompono la noia in quel mondo invariabilmente monotono. Un'onda gigantesca solleva il "Piccolo Naviglio", il nome con cui il capitano ha ribattezzato il guscio di noce su cui lottate contro gli elementi, scagliandolo in alto e poi lasciandolo ripiombare in mezzo alle bianche creste di spuma. Qualcuno è stato scagliato fuoribordo! Sei tu? Fai un TSL1 sulla Destrezza per distribuire il tuo peso in modo da rimanere in equilibrio. Se lo fallisci, i tuoi polmoni si riempiono rapidamente con l'acqua dell'oceano e il tuo cuore cessa di battere. FINE.

Se ti riesce, vai al (5).

5. I tuoi compagni di sventura sono entusiasti quando il mare si calma nuovamente e ancora

di più quando si accorgono che a bordo restano solo cinque passeggeri. A nessuno mancherà quello strano ibrido tra Nano e Troll che è finito nell'abbraccio delle profondità oceaniche – sapete tutti che presto avrebbe cercato di impadronirsi della vostra parte di provviste e nessuno sarebbe stato in grado di fermarlo. Dopo aver trascorso quella che sembra un'eternità sballottati come il sottogola di un cavallo, è strano ritrovarsi in questa calma assoluta. I sopravvissuti sono di umore sempre più cupo e sfiduciato. Vai al (6).

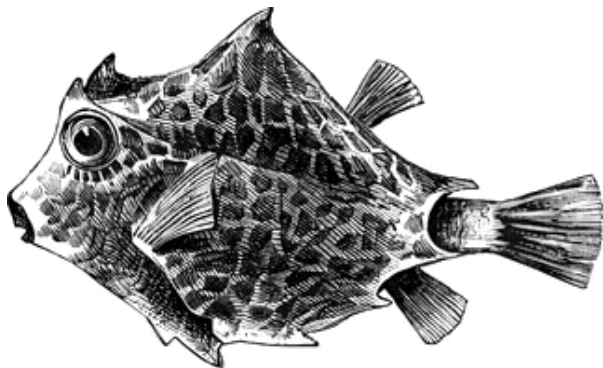
6. Vi scambiate occhiate di sospetto. Le razioni di cibo e acqua sono aumentate, viste le ultime defezioni, ma vi trovate in circostanze tali da non voler rischiare nulla. Improvvisamente un Elfo, che finora era rimasto seduto in silenzio, emette un grido terrificante e si scaglia contro di te brandendo un coltello. Fai un TSL1 sulla Velocità – reagirai abbastanza velocemente da torcergli il polso e rivolgere così la lama verso il tuo aggressore? Se fallisci, il pugnale ti taglia la gola, tranciando un'arteria e imbrattando tutti di sangue. Non riesci a sopravvivere a lungo senza quel prezioso fluido vitale. Il tuo cadavere viene fatto a pezzi e gettato ai pesci che seguono il "Piccolo Naviglio". FINE. Se il Tiro Salvezza ha successo, hai la meglio sull'Elfo impazzito ed è il suo sangue a scorrere copioso, con esiti fatali. Il capitano Zkurvay ti guarda con timoroso rispetto, e ti accorgi che tutti ti lasciano un po' più di spazio sulla scialuppa dopo questa dimostrazione di forza. Vai al (7).



7. Qualche ora dopo, il Nano che era avvinghiato alla tua gamba quando hai ripreso conoscenza ti propone di cercare di acchiappare qualcuno dei pesci che nuotano intorno al “Piccolo Naviglio”. La proposta viene accolta favorevolmente da tutti – almeno servirà a scuotere via il velo di apatia che è calato sulle vostre anime. Il compito si rivela più facile del previsto e ben presto ognuno di voi ha in mano un pesce fresco, ancora vivo e che si dibatte. Stai per dare un morso alla tua preda, quando hai un attimo di esitazione e ti fermi. Fai un TSL1 sull’Intelligenza. Vai all’(8).

8. Se hai fallito il Tiro Salvezza, divori avidamente il tuo banchetto in stile sashimi. Che errore. Purtroppo è uno di quelli da cui non potrai imparare nulla per il futuro. Il pesce è velenoso. Le tue labbra, poi la tua gola e quindi il cuore si gonfiano a dismisura, fino a scoppiare. Esplodi letteralmente addosso ai tuoi compagni, che ti maledicono per quel pasto immondo. Ma ormai non ti importa più. FINE.

Se il Tiro Salvezza riesce, vai al (9).



9. Riconosci che il pesce è velenoso dalle macchie viola che ha sul ventre e lanci un avvertimento ai tuoi compagni. Tutti ascoltano il tuo suggerimento, ma non possono fare a meno di sentirsi vagamente riconoscenti nei confronti del Nano che non riesce a trattenersi e affonda lo stesso i denti nel suo pesce. Con lo sguardo annebbiato, ingoia un boccone deglutendo rumorosamente. Tocca a lui, e non a te, gonfiarsi come un pallone e imbrattare con i suoi visceri i compagni e il “Piccolo Naviglio”. Alcuni di voi hanno la decenza di ripulirsi un po’, mentre gli altri sono troppo apatici per preoccuparsene. Vai al (10).

10. Grazie al cielo! I tuoi occhi avvistano qualcosa all’orizzonte. Non si tratta di una balena, ma di un’isola, e le correnti vi stanno portando proprio verso di essa. Sia lode a Trollgod! Ma non c’è rosa senza spine. Mentre vi avvicinate all’atollo, Zkurvay non riesce a evitare la barriera corallina – non fategliene una colpa troppo grave, però, visto che sta navigando in acque sconosciute non tracciate sulle carte. Il fondo del “Piccolo Naviglio” finisce in pezzi e venite scagliati tutti in acqua. La barriera corallina e gli scogli sono affilati come rasoi, e i tagli che infliggono si rivelano ben presto letali. Fai un TSL1 sulla Fortuna. Se lo fallisci, vieni letteralmente squartato e muori all’istante, divorato dai microrganismi che si infilano nelle tue ferite, infettandole. FINE.
Se il Tiro Salvezza riesce, vai all’(11).

11. Zkurvay riesce a far incagliare sulla spiaggia il “Piccolo Naviglio”, nonostante il buco sul fondo, e vi ritrovate ansimanti fianco a fianco. Mentre riprendete fiato, dagli alberi sbucano dei coccodr-uruk, il risultato di una strana unione tra un orco e un coccodrillo avvenuta molte lune fa, e che non dovrebbe essere consentita nemmeno a Khazan. Devi combattere a mani nude contro uno di questi mostri ringhianti e mordaci. Dopo essere sopravvissuto fino a questo punto, non hai nessuna intenzione di morire. Col sangue alla testa, fronteggi un nemico di fronte al quale normalmente fuggiresti. Se lotti a mani nude, tira 1D6 e, se ottieni un numero dispari, aggiungi il risultato al tuo Danno Totale in Combattimento. Sei animato da una irriducibile volontà di sopravvivenza! Il coccodr-uruk ha VM 10. Se lo desideri, puoi anche lanciare un incantesimo. Se non riesci a vincere questa battaglia, diventi un tutt’uno con lo stomaco del tuo assalitore, quando questi ti divora. FINE.
Se vinci, vai al (12).

12. Quando la furia omicida ti abbandona, ti dai un’occhiata intorno per vedere cos’è successo agli altri. Il capitano è in piedi vicino ai corpi di due coccodr-uruk strangolati. Ma c’è un altro cadavere, con le braccia e le gambe contorte, avvinghiate attorno al corpo di uno dei mostri. L’uomo esile e magro che ti era sembrato il più amichevole tra i tuoi compagni è stato ucciso durante la lotta – e

solo adesso ti accorgi che si tratta di una “lei”. Zkurvay pare molto turbato dalla morte del sesto membro del gruppo di sopravvissuti e inizia a scavare una fossa con le mani nude. Non risponde a nessuna delle tue domande e si chiude in un taciturno silenzio. Vai al (13).

13. Trovate un riparo ma, nei giorni seguenti, siete costretti a spostarvi continuamente per evitare i coccodr-uruk che, ne siete certi, sono perfettamente al corrente della vostra presenza sull'isola. Trovate soltanto degli strani frutti da mangiare e la riserva di acqua si esaurisce. Ti stai indebolendo a vista d'occhio e lo stesso vale per Zkurvay. Non ha più parlato dopo la battaglia sulla spiaggia e quando guarda nella tua direzione sembra che non ti veda. Ogni volta che ti immergi nella pace del sonno, nelle notti illuminate dalla luna su quell'atollo solitario, sperisci sempre di non svegliarti più. Forse il tuo desiderio sarà esaudito. Fai un TSL1 sulla Costituzione (usando il punteggio attuale, potresti aver subito dei danni in combattimento). Se lo fallisci, ti arrendi alla tentazione di andare in un posto migliore e la tua anima ascende libera al cielo nel corso della notte. FINE.

Se invece il Tiro Salvezza ha successo, vai al (14).



14. Ti svegli e ti stropicci gli occhi incrostati. Ancora assonnato, rivolgi lo sguardo verso il capitano e vedi un'espressione beata sul suo volto. Tenti di svegliarlo, ma senza successo. Ti ha lasciato, per unirsi alla sua amata (che non lo ha mai contraccambiato) in un'altra dimensione. Ti ritrovi da solo e non sai cosa fare. I giorni passano e a stento riesci a sfuggire ai coccodr-uruk. Lotti strenuamente per non impazzire. Ti chiedi se valga davvero la pena di continuare a lottare. Vai al (15).

15. Una mattina ti rendi conto di aver fatto il giro intorno all'isola, perché individui il relitto del “Piccolo Naviglio” a poca distanza dalla fossa scavata da Zkurvay. Ti avvicini tristemente alla scialuppa e sali a bordo, immaginandotela nuovamente in grado di prendere il mare, con te come capitano. Proprio nel bel mezzo di questo sogno a occhi aperti, provi un brivido gelido lungo la spina dorsale. Vai al (16).



16. Fai un TSL1 sul Kremm. Se ti riesce, vai al (18). Se lo fallisci, vai al (17).

17. La forma del “Piccolo Naviglio” svanisce tremolando davanti ai tuoi occhi confusi e preoccupati. Invece della barca in cui hai trovato rifugio, appare di fronte a te un uomo dagli occhi diabolici che sprigionano avarizia, che sta sbavando per l'eccitazione. Un mutaforma! Emette un basso gemito... “ji – mi – ji – mi – gi – me – gi – me” e allunga entrambe le mani per attirarti verso di lui, all'interno del suo corpo. Con l'ultimo barlume di coscienza, comprendi che ti ha sottomesso per sempre. I tuoi pensieri sono completamente soggiogati, come la tua volontà, i tuoi ricordi, le tue emozioni e la tua immaginazione. Sei diventato immortale, ma non hai più alcun controllo sul tuo destino. FINE.

18. La forma del “Piccolo Naviglio” svanisce tremolando davanti ai tuoi occhi confusi e preoccupati. Invece della barca in cui hai trovato rifugio, appare di fronte a te un uomo dagli occhi diabolici che sprigionano avarizia, che sta sbavando per l'eccitazione. Un mutaforma! Emette un basso gemito... “*ji – mi-ji –mi-gi-me-gi-me*” e allunga entrambe le mani per attirarti verso di lui, all'interno del suo corpo. Riesci a intonare uno scongiuro... “*su-su-su-zhaym-dus-grayz-dus-grayz!*”

Mentre pronunci questa cantilena di sillabe magiche che non sapevi nemmeno di conoscere, la creatura ritrae le mani e inizia a gemere pietosamente. Si contorce tra atroci tormenti, nutrendosi della sua stessa energia vitale, per poi dissolversi lentamente e tornare agli abissi infernali da cui proviene.

Al suo posto trovi una barca a remi in perfette condizioni, piena di armi, acqua potabile, provviste, carte nautiche, bussola e sestante. La marea fluisce e rifluisce mentre ti siedi al timone, determinato a partire in cerca della tua patria o di nuove avventure. Sei riuscito ad avere successo, nonostante tutto. Guadagni 300 Punti Avventura e la benedizione del cielo. FINE.



Zuppa d'anatra



© Charlie Fleming

1. Ti stai dirigendo verso la Taverna Fantasia, pregustando un po' di avventura nell'esplorare il fondo di qualche boccale di birra, quando all'improvviso una vecchia ti blocca il passo.

"Eccoti qui, finalmente. Ti ho cercato dappertutto." Ti dice con voce stridula.

"A me?" Le rispondi perplesso.

"Proprio tu! Pensavi di sguagliartela senza portarmi l'anatra, non è vero? Quindi devo pensare che tu non voglia assaggiare la mia famosa zuppa d'anatra, non è vero? Per tua fortuna, sono affamata come uno snark. Corri a prendermi un'anatra!"

"Signora, credo che mi abbia confuso con qualc..."

La vecchia ti interrompe, battendoti energicamente il suo bastone sulle spalle.

"Non essere sfacciato con me, ragazzo! Vammi a prendere quell'anatra!"

Con un sospiro, decidi che è meglio andare a cercare un'anatra per la vecchia strega. Non vuoi nemmeno pensare alle seccature che potresti avere se non lo facessi.

"Va bene signora, dove posso trovare un'anatra?" Le chiedi senza entusiasmo.

"Sei stupido, ragazzo? Puoi catturarne una nello stagno giù al bosco." Ti indica un sentiero

che si inoltra tra la vegetazione. *"Faresti bene a passare dal fornaio per prendere un po' di pane per attirare l'anatra. Hmmm, oppure andrà bene anche del granturco. Non fa differenza, basta che mi porti quell'anatra."*

Ti colpisce col bastone ancora una volta, per farti entrare meglio in testa quel che ha appena detto.

"Ti aspetterò qui finché non tornerai con quell'anatra, quindi farai meglio a sbrigarti!"

Sbuffando, ti volti e ti dirigi verso il sentiero per catturare l'anatra per la vecchia strega. Intanto ti chiedi quanto sarà difficile acchiapparne una. Vai al (4).

2. Ti trovi a un crocevia. Puoi dirigerti a Nord (4), Sud (13), Est (6) oppure Ovest (3). Un cartello lungo il sentiero a sud dice "Stagno di Pim".

3. Il sentiero curva verso Est o Nord fino a un campo di granturco. Fai un TSL1 sulla Fortuna. Se ti riesce, vai al (12). Altrimenti vai al (10).

4. Ti incammini lungo il sentiero e arrivi un bivio. L'odore di pane appena sfornato che proviene da Est ti solletica le narici. A Ovest puoi vedere l'inizio di un campo coltivato. Il sentiero continua anche dritto davanti a te. Se vuoi andare a comprare un po' di pane, vai all'(8). Se preferisci vedere se riesci a trovare del granturco nel campo, vai a (7). Se invece vuoi sbrigarti e non farla troppo complicata, vai al (2).

5. Il corvo ha VM 20. Se lo uccidi, vai all'(11). Altrimenti, per te è la FINE.

6. Arrivi a un cartello indicatore con due frecce. Una punta verso Nord, e sopra c'è scritto "La Teglia di Portay – deliziosi prodotti da forno". L'altra indica l'Ovest e porta la scritta "Stagno di Pim". Prima che tu possa decidere da quale parte andare, senti un forte rumore e ti trovi di fronte uno scoiattolo inferocito, che è balzato in cima al cartello. L'animale sembra essere reso quasi folle dall'aroma che proviene dal panificio, ha visto il tuo sacco e ha deciso che vuole sfidarti e prendersi quello che porti con te. Sbalordito, ti domandi se si procuri il cibo rubando ai passanti le delizie che hanno comprato al vicino forno. Lo scoiattolo ha VM 12. Ogni

volta che riesce a ferirti, devi effettuare un TSL1 sulla Velocità (o sulla Destrezza) oppure vieni morso nuovamente e subisci 1D6 punti di danno penetrante. Se perdi, per te è la FINE. Una volta che ti sei sbarazzato dell'invadente roditore, devi decidere dove andare. Se pensi che lo stagno sia un buon posto per procurarti un'anatra, vai al (2). Se ti dirigi a Nord, arrivi da Portay (8).



7. Arrivi al limitare di un campo. A poca distanza, intravedi del granturco. Senti un rumoroso sbattere di ali e un enorme corvo, delle dimensioni di un cane, sbuca fuori dal campo volando via, seguito da una raffica di frecce. Quando viene colpito da uno dei proiettili, il corvo lascia cadere alcune pannocchie di grano che stringeva tra le zampe. Stordito dal colpo, pare avere qualche problema nel riuscire ad alzarsi nuovamente in volo. Vuoi attaccare il corvo (5)? Oppure preferisci cercare di afferrare alcune pannocchie di granturco e di svignartela mentre i contadini sono distratti dall'animale (9)? Puoi anche allontanarti il più in fretta possibile, dirigendoti verso Est (4) oppure lungo il sentiero che conduce a Sud (3).

8. Arrivi a un grosso edificio di legno. Il profumo di pane appena sfornato si spande nell'aria dalle aperture sul tetto. La piccola Wendis Portay, di otto anni, è seduta a un tavolo pieno di pagnotte di pane e muffin. "Vuole del pane, signore?" "Uh, sì, penso di sì. Ragazzina, conosci una vecchia signora che vive più su lungo il sentiero?"

Wendis ti dà un'occhiata e poi si copre la bocca con le mani, prima di scoppiare in una grassa risata.

"PAPÀ! C'È QUI UN UOMO CHE VIENE DA PARTE DELLA SIGNORA DELLA ZUPPA!" Grida la bambina, continuando a ridere.

Murnd Portay esce dalla bottega per venire a salutarti. Ha un gran sorriso stampato sul volto e sta palesemente cercando di non scoppiare a riderti in faccia.

"Salve," riesce a dire senza fare una piega. "la vecchia strega ti ha incastrato, eh? Aspetta qui, torno subito."

Prima che tu possa dire qualcosa, Murnd rientra nel negozio, ritorna con un sacco e te lo porge. "Ecco un po' di vecchio pane raffermo che stavo per buttare via. Non mi devi nulla." Ti dice mentre torna nella sua bottega. "Buona fortuna!"

Non riuscendo più a trattenersi, Murnd scoppia a ridere, dandosi delle gran pacche sulle gambe mentre entra nella bottega. Wendis si sta tenendo la pancia con una mano mentre ti indica con l'altra, ridendo a crepapelle come suo padre. Scuoti la testa e cerchi di ignorarli, e ti incammini velocemente per allontanarti il più in fretta possibile. Puoi seguire il sentiero che va verso Ovest (4), oppure scegliere quello che conduce a Sud. In lontananza, lungo quest'ultimo viottolo, c'è un cartello che non riesci a leggere. Se vuoi dirigerti da quella parte, vai al (6).



9. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se ha successo, riesci ad afferrare alcune pannocchie di granturco e a svignartela prima che i contadini ti vedano. Altrimenti, uno di loro ti nota mentre sta correndo fuori dal campo coltivato. Inizia a gridarti contro, mentre gli altri si concentrano sul corvo. Lasci cadere tutte le spighe, decidendo che non vale la pena rischiare per così poco. Puoi scappare verso Est (4) oppure lungo il sentiero a Sud (3), con o senza granturco.

10. Senti un forte ronzio e una vespa gigante comincia a girare attorno alla tua testa. Sembra che tu non ti sia accorto del nido che stava costruendo proprio qualche centimetro sopra di te. La vespa ha MR 18. Se ti sconfigge, per te è la FINE.

Se la uccidi puoi proseguire lungo il sentiero verso Est (2) o a Nord, in direzione di un campo di granturco (7).



11. Due contadini escono di corsa dal campo di granturco e ti vedono in piedi vicino al cadavere del corvo.

“Molte grazie, signore,” ti dice uno di loro. *“Quel maledetto ci ha infastidito per mesi. Come posso ricompensarti per il tuo aiuto?”*

Ripensi a quello che ti ha detto la vecchia signora.

“Beh, sarebbe chiedere troppo di avere un sacco con alcune delle spighe che il corvo ha lasciato cadere?”

“No, no, va benissimo. Ti ringrazio per quello che hai fatto, signore.”

L'altro contadino prende un sacco vuoto che portava arrotolato attorno alla cintura e inizia a riempirlo con il granturco caduto per terra.

“Amico, posso farti una domanda?” Ti chiede il secondo contadino, mentre ti consegna il sacco con le spighe. *“Sei stato mandato qui dalla signora della zuppa, non è così?”*

“Vuoi dire la vecchia che vive lungo il sentiero? Uhm, sì, è proprio così.” Gli rispondi.

“Me l'ero immaginato. Buona fortuna!” Ti augura il contadino mentre si volta per tornare indietro, scoppiando in una risata, e si infila nel campo tra le spighe. Adesso puoi dirigerti a Est (4) oppure lungo il sentiero che va verso Sud (3).

12. Senti un forte ronzio e decidi di allontanarti in fretta dal punto in cui ti trovi. Puoi correre verso il campo di granturco a Nord (7) oppure verso Est (2).

13. Arrivi finalmente allo stagno di cui ti ha parlato la vecchia signora, adesso devi trovarle un'anatra. Ti dai un'occhiata intorno ma non vedi niente, non sembra esserci nemmeno una dannata anatra.

“Perfetto...” dici parlando a te stesso. *“e adesso che faccio? Maledizione!”*

Dopo aver dato un'altra occhiata in giro, decidi di averne abbastanza. È l'ennesima avventura strampalata in cui sei stato trascinato. Ti volti per tornare indietro.

“Quella vecchia pazza può morire di fame, per quello che me ne importa. Me ne vado dritto al pub!”

Mentre stai incamminandoti lungo il sentiero, senti dietro di te uno *splash*, un grosso e rumoroso *splash*. Ti volti e di fronte ai tuoi occhi c'è un'anatra gigantesca, alta il doppio di te, e con due teste. Se hai un sacco di granturco e uno di pane, vai al (17). Se hai solo il granturco, vai al (15). Se hai solo il pane, vai al (16). Se non hai nessuno dei due, vai al (14).

14. Maledizione, quella bestiaccia è più grande di quanto ti fossi immaginato. L'anatra ti dà un'occhiataccia e corre sgraziatamente verso di te, uscendo dall'acqua. Sembra che sia tempo di menare le mani. L'anatra ha VM 32. Se vinci, vai al (18), altrimenti fai una brutta FINE.

15. Maledizione, quella bestiaccia è più grande di quanto ti fossi immaginato. Improvvisamente ti viene in mente che hai un

sacco pieno di granturco. Velocemente, lo rovesci davanti a te e fai qualche passo indietro. Vedendo il cibo, l'anatra esce dall'acqua e corre verso di te. La testa di sinistra continua a guardarti minacciosamente, mentre quella di destra focalizza la sua attenzione sul mucchio di spighe. Sembra che sia tempo di menare le mani. L'anatra ha VM 32, ma ottiene soltanto metà dei normali extra, perché è distratta. Se vinci, vai al (18), altrimenti fai una brutta FINE.



16. Maledizione, quella bestiacca è più grande di quanto ti fossi immaginato. Improvvisamente ti viene in mente che hai un sacco pieno di pane. Velocemente, lo rovesci davanti a te e fai qualche passo indietro. Vedendo il cibo, l'anatra esce dall'acqua e corre verso di te. La testa di destra continua a guardarti minacciosamente, mentre quella di sinistra focalizza la sua attenzione sul mucchio di pane. Sembra che sia tempo di menare le mani. L'anatra ha VM 32, ma ottiene soltanto metà dei normali extra, perché è distratta. Se vinci, vai al (18), altrimenti fai una brutta FINE.

17. Maledizione, quella bestiacca è più grande di quanto ti fossi immaginato. Improvvisamente ti viene in mente che hai un sacco di granturco e uno di pane. Velocemente, li rovesci davanti a te e fai qualche passo indietro. Vedendo il cibo, l'anatra esce dall'acqua e corre verso di te. Una delle teste pare attirata dal granturco, mentre l'altra è interessata al pane. Il corpo carica a testa bassa in direzione del cibo, mentre ognuna delle teste si dirige verso il suo piatto preferito. Senti un tonfo sordo

rimbombare nell'aria, quando le due teste, ognuna all'oscuro delle intenzioni dell'altra, si schiantano una contro l'altra, facendo perdere i sensi all'anatra.

"Quella vecchia strega voleva un'anatra, e io le porterò un'anatra!" dici tra te e te mentre osservi il corpo svenuto del volatile. Dopotutto, è stato un lavoretto abbastanza facile. Uccidi l'anatra e vai al (18).

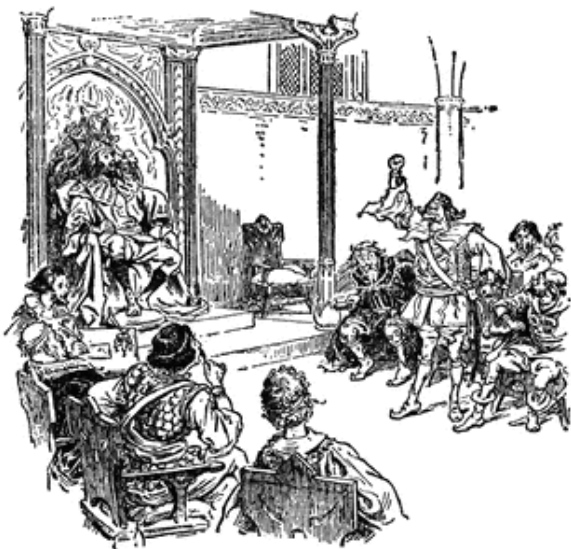
18. Tu, due contadini e il fornaio dovete unire le forze per trascinare la carcassa dell'anatra fino al punto in cui la vecchia ti aspettando.

"Era ora che tornassi. Avevi intenzione di far morire di fame una povera vecchia?" Ti rimprovera aspramente. *"Muoviamoci, mettiamo quella cosa in pentola. Non ti avevo detto di invitare a mangiare anche i tuoi amici, ma visto che ti hanno dato una mano, suppongo che possano unirsi a noi."*

Tu e gli altri vi guardate perplessi per un paio di secondi, prima di scoppiare a ridere. Tutti e quattro, assieme a Wendis Portay, seguite la vecchia dentro casa, trascinando l'anatra dietro di voi. Ti concedi qualche minuto di fantasticherie, provando a immaginare quante bevute gratis ti frutterà questa storia, quando più tardi, dopo un pasto, andrai finalmente al Fantasia. Guadagni 100 Punti Avventura per il buon esito della missione, più altri 50 P.A. per aver completato l'avventura.



La prova del Re



© Charlie Fleming

La buona notizia è che ti è stata concessa un'udienza con Re Venmeer del Regno di Elsnor. La cattiva notizia è che il sovrano è notoriamente pazzo come il Cappellaio Matto (qualunque cosa sia un Cappellaio Matto). Oggi ti trovi di fronte a lui perché Re Venmeer ha deciso che la sua primogenita deve sposarsi e ha escogitato una prova a cui devono sottoporsi tutti i pretendenti. Chi riuscirà a vincere la sfida otterrà la mano di sua figlia. I pretendenti vengono scelti a caso (in pratica, si tratta di malcapitati fatti rapire in giro mentre pensano ai fatti loro). Tu sei il fortunato candidato scelto per oggi.

"Vostra Maestà, anche se quello che mi offrite è un grande onore, devo avvisarvi che non sono proprio il tipo adatto a diventare un buon marito," cerchi di perorare la tua causa. *"basta guardarmi per rendersene conto."*

"Silenzio! Questo È un onore. Ti ordino di assumere un contegno appropriato." Il Re ti zittisce prima di rivolgersi alla folla. *"Che la prova abbia inizio! APRITE IL PORTALE!"*

La zona di fronte a te si illumina improvvisamente, con una luce troppo forte perché tu riesca a vedere cosa c'è dietro. In compenso, non hai nessuna difficoltà a percepire il terribile odore che proviene da dietro il bagliore.

"BEEEEEEE!" dice una voce alle spalle del Re.

"Per favore, Quadrina. Ti ho già detto che deve andare in questo modo." Replica il Re, in risposta alla voce.

"Che cos'era quello?" Chiedi al Re, con uno sguardo interrogativo.

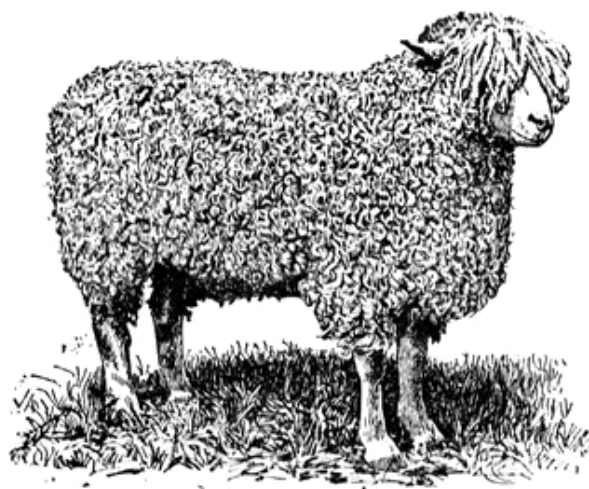
"Era mia figlia, Quadrina, la tua promessa sposa, ovviamente se riuscirai a sopravvivere."

"Ma... è una pecora!"

"Buttatelo dentro."

Due guardie ti afferrano per le spalle e ti gettano nel buco scintillante che si apre di fronte a te.

Atterri in una stanza di pietra illuminata da torce. La luminosità del portale attraverso il quale sei stato scagliato comincia ad affievolirsi, quindi il varco si chiude e poi si riapre per un attimo, giusto il tempo di fare arrivare nella stanza le tue armi e l'armatura, prima di sigillarsi definitivamente. Indossi il tuo equipaggiamento, proprio mentre un altro portale si apre davanti a te. Una forza invisibile ti scaglia attraverso di esso. Tira 2D6 per vedere dove vai a finire.



2. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale vile canaglia ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce all'8, l'altro al 12.

3. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se lo fallisci, attivi una trappola. Tira sulla Tabella delle Trappole per scoprire quale tremendo congegno hai attivato. Se hai successo, due

portali si aprono di fronte a te. Uno conduce all'**11**, l'altro al **2**.

4. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale viscida creatura ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **6**, l'altro all'**11**.



5. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se lo fallisci, attivi una trappola. Tira sulla Tabella delle Trappole per scoprire quale machiavellico trabocchetto hai attivato. Se hai successo, due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **10**, l'altro al **3**.

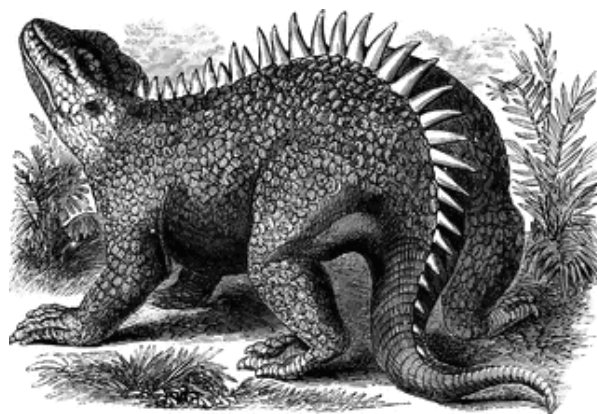
6. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale maniacale mostruosità ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **13**, l'altro al **10**.

7. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se lo fallisci, attivi una trappola. Tira sulla Tabella delle Trappole per scoprire quale malizioso meccanismo hai attivato. Se hai successo, due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **9**, l'altro al **4**.

8. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale nefanda bestia ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **5**, l'altro al **9**.

9. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale iniquo individuo ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **4**, l'altro al **5**.

10. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale spietato demonio ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **3**, l'altro all'**8**.



11. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se lo fallisci, attivi una trappola. Tira sulla Tabella delle Trappole per scoprire quale straziante congegno hai attivato. Se hai successo, due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **7**, l'altro al **6**.

12. Arrivi in una stanza di pietra illuminata da torce. Tira sulla Tabella dei Mostri Erranti per vedere quale scellerato assassino ti trovi ad affrontare. Se vinci, tira sulla Tabella dei Tesori per scoprire la tua ricompensa. Due portali si aprono di fronte a te. Uno conduce al **2**, l'altro al **7**.

13. Il portale ti scaraventa in una grossa stanza in cui ci sono quattro guardie con le armi sguainate e rivolte verso di te. Sembra che tu abbia trovato l'uscita, anche se non è proprio come che ti aspettavi. I quattro avanzano verso di te. All'improvviso, capisci che vogliono riportarti dal Re, per celebrare il tuo matrimonio. Fai un TSL1 sulla Fortuna. Se lo fallisci, oggi è il giorno delle tue nozze e tutta Elsnor lo celebrerà con giubilo e festeggiamenti, e molte risate. Se ti riesce, capisci di avere solo due vie d'uscita per cavarti d'impaccio. Per cercare di convincere le guardie a lasciarti andare, vai al **14**. Se invece tenti di corromperle, vai al **15**.

14. Fai un TSL2 sul Carisma. Se lo fallisci, puoi cercare di corrompere le guardie (vai al **15**) oppure rassegnarti e goderti il tuo matrimonio.

Se il Tiro Salvezza riesce, le guardie sono indifferenti ai tuoi problemi. Comunque, se gli consegni tutti i tesori che hai trovato durante la prova, ti danno dei vestiti e ti mostrano un passaggio segreto per uscire dal castello. Considerato ciò che ti aspetta, decidi che è una buona offerta e te la svigni dal castello portando con te soltanto i Punti Avventura che hai guadagnato, più altri 50 P.A. per essere riuscito a sopravvivere. Sei un uomo libero, e davvero molto fortunato. FINE.

15. Le guardie accettano di buon grado la tua offerta. Il problema è che vogliono tutti i tesori che hai accumulato durante la prova, lasciandoti soltanto i Punti Avventura che hai guadagnato, più altri 50 P.A. per essere riuscito a sopravvivere. Considerando l'altra opzione, decidi che dopo tutto è comunque un buon affare. Le guardie ti danno dei vestiti e ti mostrano un passaggio segreto per uscire dal castello. Sei di nuovo un uomo libero, e davvero molto fortunato. FINE.

Tabella dei Mostri Erranti

Tutte le creature sono state introdotte nel sotterraneo dal suo creatore, il malvagio mago Zzabath. Alcune sono state create direttamente nei blasfemi laboratori dello stregone, mentre altre sono state aggiunte per volere di Re Venmeer in persona. Tira 3D6:

3 – Tigre (VM 28).

4 – Orso (VM 30).

5 – Sloth furioso (VM 25).

6 – 1D6 ratti (VM 10 ognuno).

7 – Un ragno davvero grosso (VM 20).

8 – Uomo-Maiale (un maiale con fattezze umanoidi) (VM 18).

9 – Un Mini-Tauro (un minotauro alto la metà del normale, creato negli oscuri laboratori del malvagio mago Zzabath) (VM 28).

10 – Rospoide (una viscida creatura umanoide con fattezze di rana) (VM 20).

11 – Un enorme pesciolino d'argento (un insetto simile a un centopiedi, che ama i luoghi umidi e scuri) (VM 22).

12 – Golem di polvere (un golem che ti arriva all'altezza dei fianchi, che si forma dal nulla come agglomerato di polvere solidificata che si disintegra quando viene ucciso) (VM 26).

13 – Ogre (VM 30).

14 – Poltiglia mortale (un grumo di sostanza verde-giallastra che causa 1D6 punti di danno penetrante per ogni 6 ottenuto in combattimento) (VM 20).

15 – Dragonette (una lucertola grande quanto un cane, con le scaglie che assorbono 3 punti di danno e possenti mascelle) (VM 28).

16 – Fuoco fatuo (una sfera di luce elettrica, quando viene colpita con un'arma di metallo l'attaccante subisce 1 punto di danno) (VM 20).

17 – Falena assassina (VM 16).

18 – Auto-kremm-aton (una macchina di metallo alimentata dal kremm, con due mazze chiodate al posto delle mani che si sposta rotolando su una sfera invece che camminando. È un'altra creazione di Zzabath lo Scellerato. Porta uno scudo incantato che assorbe 1D6 punti di danno) (VM 40).



Tabella delle Trappole

Il danno subito equivale alla differenza per cui hai fallito il Tiro Salvezza. Alcune trappole sono meccaniche, mentre altre sono magiche. Tira 2D6:

- 2 – Blocco di pietra che cade dal soffitto. Fai un TSL1 sulla Velocità.
- 3 – Una salva di frecce viene scagliata dalle pareti. Fai un TSL2 sulla Destrezza.
- 4 – Sigillo del dolore. Fai un TSL1 sul Krenn.
- 5 – Esplosione di fiamme infuocate. Fai un TSL2 sulla Fortuna.
- 6 – Il pugno invisibile di Kalibassa. Fai un TSL2 sulla Forza per resistere alla potenza del pugno invisibile.
- 7 – Illusione che fa apparire reale una delle tue peggiori paure. Fai un TSL2 sull'Intelligenza, oppure credi che sia tutto vero e subisci un danno effettivo.
- 8 – Glifo dell'autocombustione. Fai un TSL2 sul Krenn.
- 9 – Lame rotanti che escono dalle pareti. Fai un TSL2 sulla Velocità.
- 10 – Palla di ferro oscillante appesa al soffitto. Fai un TSL1 sulla Destrezza.
- 11 – Un diabolico indovinello di astuzia sopraffina. Fai un TSL1 sull'Intelligenza o lo stress mentale a cui è sottoposto il tuo cervello ti causa anche dei danni fisici.
- 12 – Sfera di forza. Fai un TSL1 sulla Fortuna per vedere se riesci a evitarla. Se lo fallisci, ti colpisce e devi effettuare un TSL1 sulla Forza per vedere se resisti all'impatto.



Tabella dei Tesori

Tira 3D6:

- 3 – Una borsa con 103 MO.
- 4 – Una spilla d'argento con dei cristalli del valore di 58 MO.
- 5 – Una pozione che aumenta permanentemente il Carisma di 1D6 punti.

6 – Una Cintura di Protezione che assorbe 9 punti di danno.

7 – 200 MO.

8 – Lo Smeraldo di Fuurg. Guardando al suo interno, puoi vedere cosa sta facendo il grasso goblin Fuurg, che di solito è impegnato a mangiare. Dovrebbe valere un sacco di soldi, ma di solito è il proprietario a pagare qualcun altro perché lo prenda, pur di sbarazzarsene.

9 – Una pozione che aumenta permanentemente l'Intelligenza di 1 punto.

10 – Una corona con diamanti del valore di 400 MO.

11 – Una Fionda della Precisione a Lunga Distanza. Colpisce automaticamente i bersagli a lunga distanza, ma è del tutto inutile in questo sotterraneo, visto che le stanze sono troppo piccole per usarla.

12 – Un Anello del Cambiamento di Sesso.

13 – Una pozione di guarigione che fa recuperare 1D6 punti di Costituzione. Una sola dose.

14 – Un polsino dorato del valore di 214 MO.

15 – Una testa rimpicciolita che funziona come oracolo. Puoi fargli una domanda e non ti mentirà. Tra gli estimatori è valutata un sacco di soldi, quindi non avere fretta di sbarazzartene troppo presto.

16 – Bacchetta della Luce. Una bacchetta con un cristallo sulla punta, che brilla perennemente come un torcia. Un bottone sul manico permette di attivare e disattivare la luce emessa dal cristallo.

17 – Una borsa di erbe di Herb. Ingerire una dose della miscela speciale del Grande Alchimista Herb permette di raddoppiare Forza e Costituzione per un turno di combattimento. Non importa quanto tempo prima le assumi, perché le erbe rimangono latenti nel tuo organismo finché non affronti uno scontro. Quando l'effetto finisce, la Forza ritorna al valore normale, e la Costituzione viene riportata al suo punteggio massimo. Nessuno conosce il segreto della miscela, ma funziona a meraviglia.

18 – Un dente di slorr placcato in argento del valore di 150 MO. Non riesci a spiegarti perché qualcuno dovrebbe perdere tempo a ricoprire d'argento un dente di slorr, ma sei felice che queste stanze siano troppo piccole per permettere a uno slorr in carne e ossa di farsi un giro dentro.

Il Paese delle Fiabe



© Mark Thornton

Il Mostro Sotto il Letto è stato creato da Mad Roy Cram

Tiri Salvezza – Tutti i TS devono essere effettuati con un livello di difficoltà in meno rispetto al tuo, ma non posso scendere sotto L1.

“Sì, una buona annata, tutto considerato.” Ti siedi sulla vecchia poltrona con l’imbottitura che fuoriesce dai lati, quella che hai ereditato da tuo padre e che lui ha avuto dal suo, ripensando ai successi, alle avventure, agli incontri ravvicinati col destino. Come quel drago con un occhio solo che hai ucciso con la falce imbevuta del succo di bacche di yapple – quella volta te la sei cavata davvero per un pelo, come testimonia la tua testa completamente calva. Oppure il saggio psicopatico delle Sabbie Inospitali, con cui hai ingaggiato un combattimento all’ultimo sangue, prima di friggere le sue budella nel grasso di Balrukh. E come dimenticare i cinque spiritelli obesi di Fingledell...

Prima che tu riesca a proseguire nella rassegna delle tue memorie, un grido disturba

i tuoi sogni a occhi aperti. Tua figlia. Ha cinque anni e ha ancora paura del mostro sotto il suo letto. Beh, quella è una creatura che non puoi scacciare con la tua spada. Ma una storia servirà allo scopo. Perché no? I vecchi racconti mantengono ancora lo stesso fascino che avevano per te quando eri un bambinetto vivace che stava seduto sui nodosi ginocchi della bisnonna (ahia! Il solo ricordo ti fa tremare!).

La casa dove vivi ora è molto meglio di quella dove abitavi l’anno scorso. È a due piani e l’interno è arredato con una parvenza di lusso! Il sorriso sul tuo volto si allarga mentre entri nella camera da letto con un’esclamazione di gioia. In un angolo c’è il libro. Il libro. Fonte inesauribile di storie preziose. La tua bambina si infila sotto le coperte quando lo apri. Ma c’è qualcosa che non va. Sfogli rapidamente le pagine, voltandole in preda all’agitazione. Che cos’è successo? Sia l’inizio che la fine delle storie sono cambiati. Niente più lieto fine.



Una nebbia grigia ti passa davanti agli occhi e la voce interrogativa di tua figlia, sorpresa dal tuo silenzio, ti rimbomba nelle orecchie. La stanza comincia a girare e ti senti confuso. Questa sensazione dura per poco ma, quando termina, ti trovi in piedi di fronte a una parete. Senti delle voci dall’altra parte. Il muro ti arriva soltanto all’altezza delle spalle e lo scavalchi facilmente. Capiti nel bel mezzo di una gran confusione. Humpty Dumpty, metà uomo e metà uovo, è spiacciato al suolo, con gli schizzi del tuorlo che imbrattano quel che resta del suo guscio. Un uomo con una corona

in testa sta ordinando a un gruppo di soldati di rimontare a cavallo e andarsene.



Per ora è tutto a posto, o così ti sembra. Improvvisamente però una figura, vestita con una tunica di velluto verde, dal cui cappuccio fuoriescono delle zanne, si fa largo imperiosamente tra i ranghi dei soldati e punta uno strano tubo contro il re. “Questo è un lavoro per un mago!” Dichiara pomposamente. “Rimetterò in piedi l'uomo-uovo, quant'è vero che sono il Tricheco!”

Devi scegliere – puoi aiutare il mago nel difficile compito di rimettere insieme i pezzi di Humpty Dumpty (vai al **7**), oppure puoi approfittare del fatto che ti volta le spalle e dargli un colpo in testa con il grosso ramo che è per terra vicino a te (vai al **9**).

2. Ti trovi di fronte a un'incredibile casetta di marzapane. È così meravigliosa e incantevole che non puoi fare a meno di correre verso la porta in preda a una gioia incontrollabile. All'interno, ciò che vedi ti lascia sbigottito! Due bambini, che dovrebbero avere non più di 11 anni, stanno infilando una povera vecchia in un forno. Devono avere in mente di cuocerla e forse anche di divorarla!

Che cosa vuoi fare? Sei sicuro che se la vecchia avesse dovuto effettuare un TSL1 sul Carisma per salvare la sua pellaccia, avrebbe fallito miseramente. Se vuoi utilizzare le tue conoscenze di fornaio per dare una mano ai

bambini, vai all'**11**. Se preferisci salvare la vecchia signora da una prematura cremazione, vai al **13** (sempre che per te non sia un numero sfortunato).



3. Dopo un viaggio lungo e solitario tra i boschi, seguendo il sentiero come se si trattasse di una questione di vita o di morte (e probabilmente lo è), arrivi finalmente a una casa isolata. Trovi la porta di ingresso spalancata, quasi un augurio di benvenuto, ma subito pensi che forse all'interno potrebbe esserci qualcuna delle creature che infestano i boschi e che hanno intenzioni per nulla benevole nei confronti degli uomini. Con trepidazione, sali i gradini scricchiolanti e getti un'occhiata apprensiva all'interno della camera da letto. La vecchia signora starà bene?

La scena che hai di fronte è immobile e silenziosa. Una bambina è seduta sopra un grande letto a baldacchino. Lo scialle da vecchia signora che indossa le è scivolato dalle spalle, lasciando intravedere un vestito rosso. La piccola osserva con attenzione un grosso lupo, che sta lentamente arretrando.

Se vuoi attaccare il lupo prima che ritorni il coraggio, vai al **14**. Se pensi che sia la ragazzina ad aver bisogno di una lezione, vai al **17**.

4. Senti uno stridio penetrante. No, ti sbagli. È più forte – sibilo è una descrizione più adatta, un sibilo tronfio e possente. Non puoi vederne la fonte, perché ti trovi sul retro di quella che dovrebbe essere una casa. È una costruzione solida, fatta di mattoni. Segui il sentiero che gira intorno all'edificio e vedi quello che sta succedendo.

Tre porcellini, uno vestito di rosso, uno di blu e uno di verde, sono in piedi di fronte alla porta

di ingresso e stanno soffiando a pieni polmoni. Dopo qualche secondo, smettono all'unisono e quello vestito di verde grida *"Signor Lupo! Signor Lupo! Lasciaci entrare oppure soffieremo fino a buttare giù la porta!"*

Dall'interno si sente rispondere una voce ovattata e spaventata *"Per i peli del mio muso, non vi lascerò entrare!"*

Il porcellino risponde in tono minaccioso *"Allora butteremo giù la porta!"* I tre porcellini ricominciano a soffiare, facendo un rumore simile a quello di un uragano...

Come te la giocherai stavolta? Puoi decidere di aiutare i porcellini assassini (in questo caso, vai all'**8**) oppure puoi cercare di salvare il lupo, solo e in inferiorità numerica (se scegli questa opzione, vai al **10**).

5. Sei aggrappato a un grosso tronco verde. Non può trattarsi di un albero, questo è chiaro, perché se così fosse sarebbe il re della foresta. Senti dei rumori provenire sia da sopra che da sotto di te. Qualcosa di grosso sta scendendo verso di te. Speriamo che non sia anche malvagio. I rumori che provengono dal basso sono quelli di un giovanotto infuriato – sta imprecaando continuamente e in modo alquanto colorito. Gli impropri che escono dalle sue labbra sono diretti verso l'alto. Forse contro di te?



Il giovane ti raggiunge e cerca di passare oltre, per di più poggiandoti i piedi sulla testa e sulle orecchie. Puoi lasciarlo fare oppure cercare di impedirgli di raggiungere quello che si trova sopra di te, di "qualunque cosa" si tratti (tra l'altro, la "cosa" sta avvicinandosi sempre di più, respirando con grandi rantoli affannosi). Per aiutare il ragazzo, vai al **16**. Per ostacolarlo, vai al **19**.

6. Quando i tuoi occhi si nebbiano, vedi una vecchia strega profondamente addormentata su una lastra di marmo. Attorno a lei sono radunate sette figure, basse di statura ma massicce. Nani! Uno di loro, che indossa una lunga veste cadente e un alto cappello floscio, si volta verso di te e ti chiede farfugliando se deve spiegarti quello che devi fare. A queste parole, tutti gli altri, eccetto uno, ridacchiano tra loro. Quello che non ha riso ti si rivolge nuovamente e ti dice di fare quello che devi. Vuole davvero dire che...?

Il nano borbotta mentre ti dà una spinta. *"Muoviti! O preferiresti qualcun'altra?"* Che diavolo avrà voluto dire? I tuoi occhi bruciano ancora, dopo che un attimo fa un altro nano ti ci ha infilato dentro le dita. Cadi a terra come un sacco di patate e senti delle braccia robuste che ti trascinano prendendoti per i piedi.

Ormai è chiaro che vogliono che tu dia un bacio alla strega. Se vuoi accontentarli (che diamine, non ti morderà di certo, no?), vai al **12**. Se preferisci dire ai nani lasciarti in pace, a meno che non abbiano qualche candidata più carina su cui poggiare le tue labbra, vai al **15**.

7. Il mago apprezza molto il tuo aiuto. Fai un Tiro Salvezza sulla Destrezza e, in base al risultato ottenuto, calcola a quale livello di difficoltà sei riuscito a effettuarlo. Migliore è il livello, maggiore è il tuo contributo all'azione. Dopo diverse ore l'uomo-uovo è di nuovo in piedi e si rivolge al Tricheco con un *"Goo goo ga job!"* Sono le parole di un perfido incantesimo che ti costringe a sederti sul muro e cadere giù, giorno dopo giorno, all'infinito, mentre lui e il suo complice, il Tricheco, si materializzano nel tuo mondo per provocare tanti guai quanti non se ne sono mai visti prima. FINE.

8. I porcellini non se ne sono ancora resi conto, ma la casa è troppo solida e loro stanno rimanendo a corto di fiato. Accettano il tuo aiuto con gratitudine. Fai un TS sull'Intelligenza. Se lo fallisci, non ti viene in mente un piano decente e il tuo aiuto si rivela completamente inutile. I tre fratelli ti guardano disgustati. Decidono di sedersi fuori dalla porta e aspettare che il lupo muoia di fame – vogliono saltargli addosso quando cercherà di sgattaiolare fuori.

E tu? Anche loro avrebbero voglia di sgranocchiare un boccone e ti osservano con occhi famelici. Hanno il vantaggio numerico e gli Attributi dalla loro, per cui riescono a sopraffarti facilmente e organizzano un banchetto improvvisato a base di arrosto, dove tu sei il piatto principale. FINE.



Se il Tiro Salvezza ha successo, urrà! Ricordi che in tutte le versioni della storia che hai letto, le cose stavano esattamente al rovescio. Conduci silenziosamente i porcellini sulla porta sul retro e, quando il lupo sporge la testa dalla finestra sul davanti della casa per

controllare se la via è libera, lo convinci a uscire mentre i porcellini si intrufolano nell'edificio. Ora le cose sono esattamente come dovrebbero essere. Sei stato bravo! Dopo qualche secondo, il mondo inizia a turbinare davanti ai tuoi occhi e, quando tutto si ferma, ti trovi in una situazione completamente diversa. Vai al **5**.

9. Fai un TS sulla Fortuna. Se lo fallisci, il Tricheco fa in tempo a voltarsi e a lanciarti contro un *Fermo Così*. Ha un Kremm di 200 punti, per cui non penso che abbia problemi a superare la tua resistenza al kremm. Mentre sei bloccato, impugna il suo dirk e, dopo averlo fatto ruotare sopra la testa per ottenere un effetto più spettacolare, ti taglia la gola. FINE.

Se il Tiro Salvezza ha successo, lo colpisci duro alla base del cranio, che esplode in un milione di pezzettini. Scopri così che era fragile tanto quanto il suo compare Humpty. Il re e i suoi uomini ti applaudono e, mentre fai un inchino per ringraziarli, la scena cambia ancora. Vai al **2**.

10. Il lupo non dovrebbe uscirne vincitore! Che cosa hai combinato! Forse hai ucciso i porcellini e preparato un pranzo per il lupo, oppure lo hai aiutato a sgattaiolare fuori dalla casa e a far fuori i fratellini. Senza l'aiuto del lupo, non avresti avuto scampo nella lotta contro i tuoi grassottelli avversari, ma insieme riuscite ad avere la meglio. Dopo che ha divorato i porcellini, tutti gli Attributi del lupo aumentano vertiginosamente e ciò gli permette di cacciare chiunque e dovunque. Non qui, ma nel tuo mondo. Quando sarà nuovamente affamato, gli basterà venire a farvi una visita e mangiarvi uno per uno. FINE.

11. La vecchia strega sta facendo molta resistenza. Non vuole rischiare di finire cotta nel forno. Fai un TS sulla Forza. Se lo fallisci, riesce a divincolarsi e ti scaglia contro una *Confusione*. Ha un punteggio di Kremm astronomico, per cui non pensare minimamente di poter resistere. Fai a pezzi i bambini in un attimo e quindi la vecchia ti lascia prigioniero nella casa, poi balza dentro un portale che la conduce al tuo mondo, dove combina un vero disastro. FINE.

Se il Tiro Salvezza riesce, tu e i bambini riuscite a chiudere la porta del forno e bloccarla. È MALVAGIA, ti dicono i ragazzini. Hai fatto quel che doveva essere fatto. Mentre annusi il ricco aroma di carne arrosto, la scena vortica intorno a te e cambia nuovamente. Vai al **3**.

12. Quando appoggi delicatamente le tue labbra su quelle avvizzite della vecchia, lei inizia a succhiare come un'ossessa. Fai un TS sulla Costituzione. Se lo fallisci, la strega ti risucchia all'interno della gola, quindi fin giù nello stomaco, dove diventi cibo per quella malvagia creatura. I nani saltellano e applaudono, poi la seguono alla conquista del mondo. FINE.

Se il Tiro Salvezza ha successo, riesci a sgusciare via da quella specie di aspirapolvere e la strega inizia a risucchiare i nani, uno dopo l'altro. Quando anche il settimo scompare nella sua gola, ha una inaspettata e violenta reazione allergica a uno dei nani che ha appena divorato (probabilmente Soc, oppure Dumpy), e viene colta da un grave arresto cardiaco. Fai un altro TS sulla Costituzione, quando la strega esplode facendo schizzare dappertutto ossa e interiora. Se lo fallisci, il suo perone vola via dal suo corpo malridotto e ti colpisce in testa, penetrando nei tuoi tessuti molli. FINE.

Se anche il secondo Tiro Salvezza ha successo, le sue budella sanguinolente ti ricoprono, attutendo l'impatto del perone scagliato contro di te – vieni teletrasportato lontano da qui. Vai al **18**.

13. Tira i dadi per ingaggiare battaglia. Qual è il tuo Danno Totale in Combattimento? Non ha importanza – i bambini erano così concentrati sulla loro ricetta che non ti hanno sentito e li hai fatti fuori entrambi. E anche alla svelta. La vecchia strega balza fuori dal forno e ti prende per la manica, ringraziandoti commossa. Quindi lancia un *Padroneggiare lo Spirito*. Il suo punteggio di Kremm è talmente alto che non hai possibilità di resistere. Non ha alcun rimorso mentre ti ordina di entrare nel forno, blocca la porta e getta altra legna sul fuoco. FINE.

14. Cosa hai usato contro il povero lupo? Un mortale incantesimo oppure un semplice colpo

di spada? Il lupo ha VM 30 – è davvero furioso quando lo fanno arrabbiare. La cosa migliore sarebbe utilizzare un *Fermo Così*, se sei in grado di lanciarlo, ma lascio a te la decisione finale. Se il lupo ti uccide, non prendertela troppo... in questa storia, è la bambina a divorare il lupo. FINE.

Se invece sei tu a far fuori il lupo, farai meglio a dire in fretta le tue preghiere. La diabolica bambina ti lancia contro un *Incantesimo di Morte #9* (ha un punteggio di Kremm incredibilmente alto, troppo per cercare di resistere). Se neanche questo riesce a ucciderti, passa a un *Incantesimo di Morte #12*, e via dicendo, continuando ad aumentare il livello della magia finché non ti frigge. FINE.

15. “Certo! Se pensi di essere abbastanza uomo (o donna) per farlo!” Uno dei nani ti lancia un'occhiata beffarda, mentre altri due portano dentro una ragazza giovane e molto bella, sdraiata sopra un carrello per le vivande. Quindi aspettano che tu cominci a baciarla. Fai un TS sul Kremm.



Se lo fallisci, non importa quanto tu sia caldo e passionale, non riesci a svegliare la damigella. “Oh! Non sei poi così bravo, non è vero?” Grugnisce un nano. Il carrello viene riportato indietro e tu devi tornare dalla strega. Vai al **12**.

Se il Tiro Salvezza ha successo, bingo! Risvegli Biancaneve e diventi il suo principe. Per fortuna non è per niente possessiva e si accontenta di vederti soltanto il venerdì sera. Per prima cosa, devi però trafiggere con la

tua spada il cuore della strega. Tira i dadi per stabilire il tuo Danno Totale in Combattimento, come se stessi utilizzando una spada (3D6+4). Sei il DTC è inferiore a 22, la strega si sveglia e risucchia la tua forza vitale incanalandola attraverso la lama, poi uccide Biancaneve e infine, assieme ai nani, decide di portare un po' di distruzione nel tuo mondo. FINE.

Se il tuo DTC è superiore a 21, uccidi la malvagia regina. Bel lavoro! Aver compiuto questa impresa dopo aver baciato la ragazza più bella del mondo fa raddoppiare il tuo Carisma. Sei libero di andartene dal paese delle fiabe, almeno fino a venerdì sera. Vai al 18.

16. Jack, perché di lui si tratta, ti supera e impugna l'ascia che porta sulla schiena. Il gigante, perché di lui si tratta, compare alla vista e dice a Jack di tornarsene da dov'è venuto, altrimenti abatterà il fusto del fagiolo magico. Jack sbuffa e minaccia il gigante con la sua ascia, tenendola con una mano, mentre con l'altra si aggrappa al gambo. *"Sarò io ad abbatterti, grosso ammasso di cartilagine!"*

Sembra che entrambi siano condannati, se nessuno fa un passo indietro. Fai un TS sul Carisma per cercare di calmarli e farli ragionare. Se lo fallisci, la battaglia infuria, il fusto del fagiolo magico si rompe e tutti quanti precipitate tra le braccia della morte. La madre di Jack e la moglie del gigante non la prendono affatto bene, si coalizzano e decidono di fare una visitina nel tuo mondo, con l'intento di schiacciare e sradicare tutta la vita umanoide. E ci riescono molto bene. FINE.

Se il Tiro Salvezza ha successo, i due si stringono la mano, si scambiano dei doni di pace e ritornano alle rispettive case, giurando di non farsi più del male l'uno con l'altro. Tutto è a posto, proprio come dovrebbe essere. Svieni dalla contentezza... e ti svegli per affrontare una nuova sfida. Vai al 6.

17. Ah ah! Sei forse un misogino, o soltanto un animalista? In ogni caso, il tuo avvicinamento alla ragazzina in maniera niente affatto gentile dà al lupo un'opportunità. Devi effettuare un TS sulla Velocità per impedire alla pericolosa bambina di divorare il lupo (le cose sarebbero dovute andare esattamente al

contrario, per cui non puoi permettere uno stravolgimento simile).

Se lo fallisci, la ragazzina sgozza il lupo senza pietà e poi fa lo stesso con te (i suoi Attributi sono fenomenali). FINE.

Se il Tiro Salvezza ha successo, riesci ad afferrarla e, con l'aiuto del lupo, liberi per sempre il Paese delle Fiabe da questo finale particolarmente spiacevole. Mentre la ragazzina esala l'ultimo respiro, il lupo si trasforma in un barboncino e inizia a leccarti gioiosamente. Le cose cominciano a impallidire e quando i tuoi occhi si abituano alla scena, ti trovi di fronte qualcosa di completamente differente. Vai al 4.



18. Ti trovi nuovamente nella camera di tua figlia, con il libro in mano. Noti con sollievo che tra le sue amate pagine tutto è tornato come prima. Hai ristabilito l'innocenza della fanciullezza e il mondo è nuovamente al sicuro. Il mondo è al sicuro, ma tua figlia? Qualcosa si muove da sotto il suo letto e, con tuo grande orrore, inizia a strisciare fuori!

Si solleva in un vortice di braccia e tentacoli, mentre ti osserva con gli occhi spietati e pieni di rabbia aliena. Le sue braccia afferrano libri e ninnoli, scagliandoteli contro (fai un TS sulla Destrezza o subisci 1D6 punti di danno penetrane), poi inizia a lanciarti dei giocattoli (fai un TS sulla Velocità per evitare che i preziosi balocchi di tua figlia vadano in pezzi). I tentacoli afferrano altri oggetti – il tuo aspirapolvere magico passa a pochi centimetri dal tuo ginocchio sinistro, mentre un abaco ti sfiora l'orecchio destro. Peggio ancora, gli altri tentacoli lasciano cadere sul tappeto delle particelle di polvere, da cui

escono degli acari con denti lunghi quanto le zampe che si radunano intorno alla terrificante creatura. La maggior parte di loro sciamano quindi verso di te, mentre un altro gruppo inizia minacciosamente ad arrampicarsi sulle coperte del letto dove la tua ignara figlioletta sta dormendo. Il mostro ti guarda con i suoi occhi imperscrutabili, mentre calzini, scarpe e un fiume di altri abiti si riversa fuori dagli armadi e si dirige verso di te. Hai solo una possibilità di salvare la situazione. Decidi ORA quello che vuoi fare e scrivilo, poi vai al **20**.



19. Fai un TS sulla Destrezza. Se lo fallisci, Jack ti dà brutalmente una spinta, facendoti precipitare da molto in alto, finché non impatti duramente sul terreno – la caduta è fatale. Jack uccide il gigante, scopre di essere predisposto a causare morte e distruzione, trova un portale per il tuo mondo, lo attraversa e inizia la sua carriera di serial killer più famoso nella storia del Trollmondo. FINE.

Se il Tiro Salvezza riesce, ingaggi una dura lotta ma alla fine riesci a ricacciare Jack giù per il fusto del fagiolo magico. Visibilmente scontento, se ne torna a casa brontolando. Il gigante fa lo stesso, quando si accorge che Jack se n'è andato. "Grazie amico." Ti dice cordialmente, quindi ti regala una gallina che ogni giorno depone un uovo d'oro che vale 100 MO. Te la metti sotto il braccio e scendi fino a terra, dove prendi in prestito l'accetta di Jack e abbatti la pianta di fagiolo magico.

Finalmente le cose vanno per il verso giusto. La gallina fa coccodè e ti trasporta in un altro luogo e in un altro tempo. La gallina è abilissima a starsene lontana dai guai e pare già molto affezionata a te. Vai al **6**.



20. La magia non ti salverà. Non c'è nessun incantesimo in grado di fermare tutti i cattivi. Le armi non hanno alcun effetto contro di loro. Anche se tu fossi veloce come Samos Treek, non riusciresti comunque a sistemare tutto in tempo. Salti mortali e acrobazie hanno lo stesso risultato – completamente inutili. Se hai scritto una di queste azioni, mi dispiace – è la FINE. Ti assicuro che è meglio che tu non sappia cosa succederà dopo.

Se invece hai afferrato il tuo aspirapolvere magico, fai un TS sulla Fortuna. Se lo fallisci, è comunque la FINE.

Se invece il Tiro Salvezza riesce, aspiri tutti quei maledetti acari e quindi ti occupi del grosso mostro sbucato da sotto il letto. Quest'aspirapolvere funziona davvero bene! Prima strappa le braccia del mostro, poi gli stacca i tentacoli e infine gli risucchia pure gli imperscrutabili occhi rossi. La creatura infernale, ormai accecata, crolla a terra e rende l'anima. Stavolta è davvero finita, il mostro è ormai solo un lontano ricordo.

Guardi tua figlia, che sta dormendo beatamente, del tutto ignara degli incubi che hai dovuto sconfiggere. Sul suo volto adorato c'è un sorriso felice – sta sognando che il suo eroe, il suo Papà, sta sconfiggendo draghi e giganti soltanto per lei.

Sì, è stata una buona annata e forse la prossima sarà anche migliore. Guadagni 700 Punti Avventura per le sette scene che hai affrontato con successo – possa la benedizione di Trollgod accompagnare te e i tuoi cari. (Oh, e se sei livello superiore al primo, ottieni il 10% di P.A. in più per ogni livello oltre il 1°.) FINE.

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