

# TUNNEL E TROLL

MINI AVVENTURA IN SOLITARIO Vol. 3

Charlie Fleming



Venerdì nero  
Il Sotterraneo delle Stanze  
Mortali di Daa'argararath!  
Come l'eroe salvò la principessa  
Il Ducato delle anatre  
La notte che portò il Male



## MINI AVVENTURE IN SOLITARIO VOL. 3

**Mini Avventure in Solitario Vol. 3** 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://hobb sized.wordpress.com/> e sono pubblicate con il permesso scritto degli Autori, che mantengono il copyright sui rispettivi testi.

Per gentile concessione della Flying Buffalo, Inc. puoi scaricare dal nostro sito **gratuitamente e in italiano** la versione ridotta del regolamento ufficiale, sufficiente per giocare le avventure in solitario e mostrare ai tuoi amici come condurre avventure di gruppo.

La versione completa può essere acquistata nei negozi o su [www.flyingbuffalo.com](http://www.flyingbuffalo.com).

### Gli Autori

Charlie Fleming • Venerdi nero, Il Sotterraneo delle Stanze Mortali di Daa'argararath!, Il Ducato delle anatre, Come l'eroe salvò la principessa, La notte che portò il Male

### Illustrazione di copertina

Mr. and Mrs. Vinegar at home, Arthur Rackham, 1927

### Illustrazioni nel testo

Clipart courtesy FCIT

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 © 2017 CHIMERA E HOBBY GROUP



Tutti i diritti riservati

• [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it) • [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it) •

#CHS6 – 1ª Edizione – Luglio 2017

## Venerdì nero



© Charlie Fleming

1. Stai camminando lungo il sentiero, diretto come al solito alla Taverna Fantasia, che offre i migliori cibi e bevande in tutta Dimble (o almeno, i migliori per i tuoi gusti). L'aver percorso questa strada centinaia di volte ti permette di concentrare la mente su decisioni importanti che devi prendere prima di entrare tra le mura amichevoli della Fantasia: cioè se ordinerai idromele o birra, e da chi potresti fartelo offrire. Le tue elucubrazioni mentali vengono bruscamente interrotte quando ti imbatti in un muro... di persone. Una folla enorme di Dimbleiti si è raccolta al centro della piazza di fronte alla Fantasia. Confuso e sbalordito da ciò che sta succedendo, ti guardi intorno in cerca di un viso familiare che potrebbe essere in grado di rispondere alle tue domande. La ricerca termina quando noti Cecily e Brath in piedi fuori dalle porte della Fantasia. Cecily ti saluta mentre ti avvicini, ma Brath continua a fissare la folla, con la rabbia e il disgusto dipinti sul suo volto accigliato. "Che diavolo sta succedendo qui?", hai quasi paura di chiedere.

"Tutti stanno aspettando la Bottega che sta per arrivare.", ti risponde Cecily. Brath continua a sbuffare.

"La Bottega? Che tipo di Bottega potrebbe essere per attirare tutta questa gente così entusiasta?"

Cecily ti guarda e ridacchia.

"Non sono entusiasti. Si stanno preparando per la guerra.", ti risponde tra le risatine. "Non è

una Bottega qualsiasi. È la Collina. È una Bottega itinerante che passa di qui una volta l'anno. La gente compra la maggior parte dei regali delle feste da loro. Alcuni compreranno addirittura tutti i regali direttamente oggi."

Brath sbuffa di nuovo.

"Hai detto che si stanno preparando per la guerra... quale guerra?"

Cecily ti guarda un po' perplessa, poi ride.

"Quale? La guerra commerciale, sciocchino. È il venerdì nero.", dice battendoti leggermente la mano sulla fronte. "Quelle persone stanno andando a combattere e lottare per accaparrarsi tutto quello su cui possono mettere le mani. E ci sarà una battaglia là dentro."

Il venerdì nero esiste? Ne avevi sentito parlare, ma hai sempre pensato che fosse un mito. Ti volti e guardi la folla con un misto di soggezione e meraviglia.

"Perché Brath è così arrabbiato?", le chiedi, quasi dimenticando che lui sia lì. Brath si volta verso di te e il suo volto si rabbuia.

"Quella maledetta Collina. Tutta quella gente sta andando a rimpinzarsi di quella maledetta bevanda arancione e di quei pasticci salati che vendono lì. Nessuno verrà da noi stasera, e quelli che verranno continueranno a dire: «Ooh, guarda cos'ho appena comprato.» Sarà una serata maledettamente ridicola. È lo stesso ogni anno.", ti sussurra Brath. Si gira di nuovo verso la folla e sbuffa.

Tutto a un tratto la folla esplode con applausi e urla. La Guardia Cittadina raddoppia gli sforzi per trattenerla. Un gruppo di parecchi cavalli appare alla vista. I cavalli stanno tirando un carro di grosse dimensioni. Della musica pare provenire dal carro, ma non si riesce a sentirla a causa del rumore della folla.

"Eccola.", dice Cecily.

Il carro si ferma. Un uomo si alza dal posto di guida e si rivolge alla folla, che fa ancora troppo rumore perché l'uomo possa essere udito. Non sembra che nessuno in effetti lo stia ascoltando. Una porta sul lato del carro si apre lentamente. La folla supera le Guardie Cittadine e scompare attraverso la porta in pochi minuti.

"Dove vanno tutti? Ammetto che è il carro più grande che abbia mai visto, ma potrebbe a malapena contenere solo la metà di tutta quella gente.", chiedi con stupore.

“Oh, è molto più grande all'interno.”, risponde Cecily.

Brath si limita a sbuffare.

“Oh, per l'amor del cielo, Brath, è una volta all'anno. Smettila.” Cecily rimprovera Brath, poi si gira e rientra nella taverna.

Brath brontola, ti getta un'occhiata, poi segue Cecily dentro.

Dire che la tua curiosità riguardo al venerdì nero sia stata stuzzicata è un eufemismo. Vuoi soddisfare questa curiosità (2) o preferisci semplicemente startene fuori e magari preservare la tua sanità mentale andando nella taverna e bere qualcosa (6)?

**2.** Entri dalla porta e sei subito sopraffatto dalla vastità del luogo. Il tipo di magia che occorre per fare qualcosa di simile deve essere davvero impressionante. Sei riportato alla realtà dal rumore di grida e urla, peggio di quelle che potresti udire su un qualsiasi campo di battaglia. Ti guardi intorno e vedi dappertutto la gente discutere e lottare per contendersi tutto ciò che è in vendita qui, che afferra le cose e se le contende come in un perverso gioco al tiro alla fune. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se ti riesce, vai al (12). Altrimenti, vai all'(8).

**3.** I goblin hanno VM 26 ciascuno. Se vinci la lotta, puoi andare a sinistra (5) o verso destra (16). Puoi anche scegliere di passare attraverso la tenda solo per vedere chi è il “Signore” (7).

**4.** C'è una porta chiusa da una tenda. Un cartello sopra la tenda dice “Oggetti Magici”. Uno più piccolo subito sotto aggiunge “Un cliente alla volta”. Fai per entrare, ma due goblin, uno per lato della tenda, ti fermano. “Aspetta amico. Non si può entrare finché il Signore sta facendo acquisti.”, dice uno dei goblin.

“Sì, ha un buono acquisto da utilizzare.”, dice l'altro.

Guardi di nuovo i cartelli e noti un terzo che dice: “Non si accettano buoni sconto”. Qualcosa non va, pensi. Questi goblin stanno tramando qualcosa.

Improvvisamente una donna esce di corsa da dietro la tenda, gridando. Uno dei goblin le fa lo sgambetto e lei rotola in un mucchio di viverne di pezza. Entrambi i goblin scoppiano

a ridere. Puoi intervenire (3) o andartene verso sinistra (5) o a destra (16).

**5.** Qui sono esposte un mucchio di scatole ordinatamente impilate. Da alcune di esse proviene una sorta di strano gracidiare. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se ti riesce, allora puoi andare a destra (20) o lungo un altro corridoio (15). Se fallisci, una commessa Urook ti maledice nella tua lingua, poi tira fuori una bacchetta e te la punta contro, causandoti 1D6 punti di danno penetrante con una scarica di energia magica. Adesso puoi fuggire nel corridoio successivo (15) o svoltare verso destra (20).

**6.** Brath sembra un po' sbalordito mentre entri alla Fantasia e ti siedi al bar. Cecily ti sorride e poi continua a fare le pulizie. Brath pone un grande boccale di birra di fronte a te e... sorride.

“Una buona scelta.”, ti dice, poi si gira a riordinare gli scaffali dietro di lui. “Questa la offre la casa.”

Sorridi a te stesso mentre sorreggi la birra. Decidi che poi ti prenderai un po' idromele, e potresti anche pagarlo, stavolta.

Guadagni una bevuta gratuita e 200 P.A. per la tua scelta. FINE.

**7.** Oltrepassi la tenda e trovi una stanza zeppa di ogni tipo di oggetto magico a cui puoi pensare (sì, anche quello). Un gruppo di persone si accalcano in un angolo, terrorizzate. Un grosso goblin che indossa una corona tiene in mano parecchie bacchette e sta ridendo allegramente. Uno degli ostaggi cerca di guadagnare di corsa l'uscita. Il Re dei Goblin gli punta contro una bacchetta e il fuggitivo viene improvvisamente trasformato in un flarg dai colori vivaci. Vuoi affrontare il Re dei Goblin (9)? Se invece tenti di sgattaiolare oltre l'uscita, fai un TSL2 sulla Fortuna. Se hai successo, puoi andare al (20). Altrimenti il Re dei Goblin si accorge della tua presenza e usando la bacchetta trasforma anche te in un flarg colorato. FINE.

**8.** Sei stato colpito da un incantesimo *Beccati Questo, Demonio!* che ti causa 10 punti di danno. Se sei ancora in vita, ti riprendi e cerchi di vedere chi potrebbe avvertelo

lanciato contro. Ti rendi subito conto che potrebbe essere stato chiunque, per cui decidi di lasciar perdere. Andrai a sinistra (10), a destra (13), avanti diritto (4), o preferisci tornare alla Fantasia (6)?

**9.** Il Re dei Goblin ha VM 36. Se disponi di un'arma a distanza o tenti di scagliare un BQD oppure un incantesimo simile di combattimento (a patto che sia un attacco a distanza), fai un TSL2 sulla Velocità. Se ti riesce, hai diritto a sferrare un attacco senza che il goblin possa replicare.

Se invece fallisci il Tiro Salvezza, oppure non vuoi effettuare un attacco a distanza o lanciare un incantesimo, allora in ogni turno di combattimento devi fare un TSL1 sulla Destrezza o sulla Velocità (usa il punteggio migliore). Se hai successo, puoi combattere come normale. Se lo fallisci, tira un altro D6. Con un risultato di 1-5, vieni colpito dal getto di energia magica della bacchetta del Re dei Goblin e subisci 2D6 punti di danno. Se esce un 6, vieni trasformato in un flarg, proprio come il poveretto che aveva cercato la fuga dalla stanza.

Se vinci il duello, vai al (14).

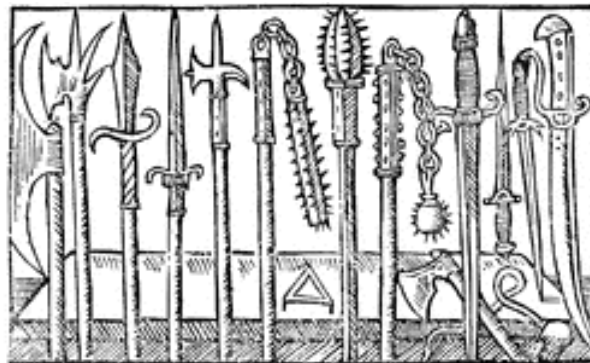
**10.** Arrivi a un'enorme esposizione di armi lunghe al centro della navata, tutte ben lucidate e nuove di zecca, e ti saresti probabilmente fermato per dare un'occhiata se non fosse stato per la grossa ogre in piedi di fronte a essa. Ti senti un po' nervoso quando lei posa gli occhi su di te. *"Non pensarci nemmeno."*, ti dice. I suoi occhi lanciano dei pugnali immaginari nella tua direzione. *"Il mio Bub è venuto a dare un'occhiata a questa roba e io gli tengo il posto fino a quando non arriva. Potrai guardare dopo che lo avrà fatto lui."*

Senza smettere di tener d'occhio le armi, la Ogre tira fuori un grande randello e inizia a farlo tamburellare sul palmo della mano aperta.

Puoi prenderti una pausa e andare verso l'ingresso (19) o proseguire lungo il corridoio successivo (17). Oppure puoi anche provare a sopraffare la Ogre.

Se scegli quest'ultima opzione, considera che ha COS 26 e la sua arma ottiene 3D6+2 in combattimento. Se riesci a ridurre la sua

Costituzione a 5 o meno (non la ucciderai comunque, anche se la sua Costituzione scenderà a zero o meno), scappa via piangendo e chiamando a gran voce il suo "Bub". Mentre fugge, la folla che stava solo aspettando che la Ogre se ne andasse si accalca intorno alle armi esposte, prima che tu possa anche solo dargli uno sguardo. Non ti resta che scegliere una delle due opzioni precedenti e proseguire.



**11.** Arrivi in una zona piena di pentole, padelle e arnesi che preparano magicamente il cibo da soli. Una vecchia cenciosa con una verruca sul naso e un lampo di male negli occhi sputa verso di te e subito afferra l'ultimo articolo, etichettato come "spremiagrumi", dallo scaffale di fronte a te. Ti ride in faccia e fa un gesto. Due scheletri sorgono immediatamente dal pavimento. La donna gli bisbiglia qualcosa che riesci a sentire. Gli scheletri si girano e cominciano a muoversi verso di te. Hanno VM 18 ciascuno. Se il combattimento dura più di tre turni, allora gli scheletri si riducono in polvere, ma la donna e il suo "spremiagrumi" sono introvabili. Puoi proseguire lungo il corridoio (13) o verso sinistra (4).

**12.** Hai la strana sensazione di aver evitato per un soffio qualcosa di brutto che stava per accaderti. È decisamente il momento per toglierti da qui. Andrai a sinistra (10), a destra (13), avanti diritto (4), o preferisci tornare alla Fantasia (6)?

**13.** Ti ritrovi nella sezione "Innominabili". A quanto pare, puoi stare qui solo se sei di sesso femminile. Se sei un maschio, fai un TSL1 sull'Intelligenza. Se lo fallisci, una freccia ti si

pianta in una gamba, causandoti 2D6 punti di danno.

Se invece ti riesce, noti una freccia diretta verso di te. Fai un altro TSL1 sulla Velocità. Se lo fallisci, la freccia ti sfiora appena, causandoti 1D6 punti di danno. Altrimenti riesci a schivarla.

Non importa che tu sia maschio o femmina e se i tuoi Tiri Salvezza siano riusciti o meno, preferisci comunque uscire di qui rapidamente. Puoi andare verso l'ingresso (19) o proseguire lungo il corridoio successivo (11).

**14.** Il Re dei Goblin cade morto ai tuoi piedi. Le persone rannicchiate a terra lentamente si rialzano e iniziano ad applaudire in tuo onore, ringraziandoti calorosamente per averle salvati. Un uomo ben vestito irrompe attraverso la tenda. Lo riconosce come il conducente del carro. Osserva turbato il cadavere del Re dei Goblin sul pavimento e poi ti sorride. Corre verso di te e ti stringe la mano.

"Grazie mille! Io sono il signor La Collina, il proprietario di questo bel negozio. Voglio ringraziarti personalmente per aver sconfitto quello sciagurato." La Collina si volta e guarda il cadavere del Re dei Goblin. "Ci ha importunato ogni volta che siamo venuti qui." La Collina comincia a frugare nelle tasche fino a che non tira fuori un pezzo di carta. Ti guarda sorridendo e ti mette in mano il pezzo di carta.

"Non so davvero come ringraziarti. Ti prego di voler prendere questo buono sconto del 10% su tutta la merce in vendita. Oh, è valido a partire dall'anno prossimo e non può essere usato per acquistare oggetti magici, mi dispiace. Grazie. Grazie ancora."

La Collina schiocca le dita e due enormi Urook arrivano per portare via il corpo del Re dei Goblin.

"Temo che questo reparto stia chiudendo. Siete pregati di lasciare questa zona. Continuate a divertirvi nel resto del negozio e approfittate delle nostre grandi offerte!", dice voltandosi, mentre torna indietro attraverso la tenda. Assegnati 50 P.A. per aver sconfitto il Re dei Goblin. Ora devi seguire il resto degli acquirenti e tornare indietro oltre la tenda (20), e tornare di nuovo nel negozio.

**15.** Qui non c'è nulla, eccetto un espositore vuoto che doveva contenere delle armi con manico. Puoi andare verso l'ingresso (19) o imboccare il corridoio successivo (17).

**16.** C'è un cartello che dice "Frullatori" accanto a un mucchio di scaffali vuoti. Puoi imboccare il corridoio successivo (15) o andare a sinistra (20).

**17.** Nella fretta, vai a sbattere contro un mucchio di scatole. Fai un TSL1 sulla Fortuna. Se ti riesce, allora nessuno ti ha visto e puoi fare una rapida fuga a destra (4) o tornare indietro lungo il corridoio (15). Se fallisci il Tiro Salvezza, un disgustoso commesso Urook ha seguito la scena. Non sembra affatto felice, ma quando mai un Urook lo è?

"Ehi, che grande idea hai avuto? Ci ho messo tutta la mattina per impilare quelle scatole. Guarda che cosa hai fatto? Ora dovrò acchiappare tutti quei flarg prima che scappino.", ti rimprovera.



Guardi per terra e vedi che ovunque ci sono delle creature grandi come rane, tutte colorate e con un solo occhio. Se tenti di scusarti, fai un TSL1 sul Carisma. Se ti riesce, il commesso ti dice che va tutto bene, ma capisci che è meglio startene alla larga da questo reparto per il momento. Puoi andare a destra (4) o tornare indietro lungo il corridoio (15).

Se invece fallisci il Tiro Salvezza, il commesso tira fuori una bacchetta e la punta nella tua direzione. Ti senti improvvisamente costretto a catturare tutti i flarg, rimmetterli nelle scatole e impilarle di nuovo. Prima che tu riesca a finire, il commesso ti grida irosamente qualcosa in Orchesco, quindi ti dà un calcio negli stinchi (subisci 1D6 punti di danno). Mentre te ne vai, riprendi il controllo delle tue azioni. Scegli una delle opzioni riportate in precedenza.

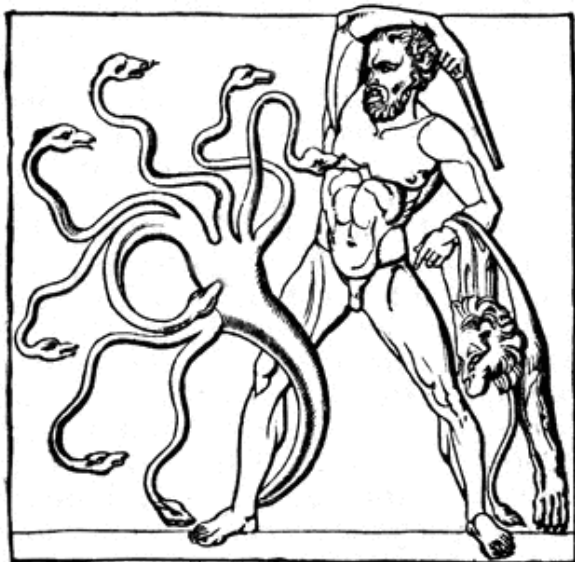
### MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 3

**18.** Lotti contro i clienti che si stanno ancora riversando attraverso l'ingresso. Ti trovi in difficoltà davanti alla porta, ancora impegnato a guadagnare la via d'uscita. Improvvisamente c'è un forte schiocco e ti ritrovi scagliato in aria, poi atterri sgraziatamente fuori dalla Collina, proprio davanti a Wendis Portay . La ragazzina di otto anni ti indica col dito e comincia a ridacchiare, prima di sparire tra la folla. Assegnati 50 P.A. essere sopravvissuto al venerdì nero, anche se la tua dignità non ci ha di certo guadagnato.

**19.** Sei all'ingresso. La gente continua a entrare. Puoi andare a sinistra (**6**) o verso destra (**13**). Puoi anche decidere semplicemente di andartene (**18**).

**20.** C'è un cartello sul muro che dice "Oggetti Magici". Sotto di esso c'è una porta di ferro chiusa da un'enorme sbarra. Un cartello sulla porta dice "Questo reparto è chiuso". Per terra sono ammassate alla rinfusa un mucchio di viverne di pezza. Puoi andare a sinistra (**5**) o a destra (**16**).

# Il Sotterraneo delle Stanze Mortali di Daa'argararath!



© Charlie Fleming

1. Sei aggrappato alla sottile cengia della parete rocciosa, pregando che il quartetto di Camminatori Oscuri sotto di te non guardi in alto. Un Camminatore Oscuro è già abbastanza pericoloso, ma quattro? Come hai fatto a cacciarti in questo pasticcio? Guardi in basso e sei felice di vedere soltanto i cappucci dei loro mantelli e non le loro facce in decomposizione rivolte verso di te. Hanno sguainato le loro spade d'osso, il che non è un buon segno. Devi uscire da questa situazione. Strisci lungo la parete rocciosa, stando attento a non fare rumore. Tieni gli occhi sui tuoi inseguitori, mentre avanzi tastando il percorso con la mano. Dopo aver strisciato lentamente e a fatica per pochi centimetri, la tua mano tocca una superficie di legno, invece della roccia. Sposti lentamente lo sguardo dai Camminatori Oscuri verso la porta che hai appena scoperto. Una porta? Chi mai potrebbe piazzare una porta nel mezzo di un dirupo così scosceso, a metà di una montagna

di roccia? Non che ti importi davvero, vista la situazione in cui ti trovi. L'importante è che sia aperta.

Mentre noti che non vi è alcuna maniglia o pomolo sulla porta, il piede ti scivola facendo franare rumorosamente un piccolo gruppo di rocce proprio di fronte ai Camminatori Oscuri. Le strane creature putrescenti rinfoderano le loro spade d'osso e cominciano a salire la parete verso di te. Ti scagli di peso contro la porta, colpendola con tutta la tua forza, ma non riesci a muoverla nemmeno di un millimetro. Guardi verso il basso. I Camminatori Oscuri stanno avvicinandosi. Ti volti ancora verso la porta e, colto dalla frustrazione, gridi "MALEDIZIONE! FAMMI ENTRARE!"

Scricchiolando, la porta si apre. La varchi di corsa, con l'intenzione di chiuderla dietro di te, ma non fai in tempo perché quella si chiude immediatamente da sola. Pensi di essere finalmente al sicuro, ma poi realizzi che qui dentro è buio pesto. Volti la schiena alla porta. Due torce alle pareti divampano di fiamme, accecandoti temporaneamente per qualche secondo. Quando i tuoi occhi si abituano alla luce, vedi due porte. Una è contrassegnata da un "2", l'altra da un "3". Un cartello tra le porte dice:

**Benvenuto al Sotterraneo delle Stanze Mortali di Daa'argararath!**

**Garantita una sorpresa dietro ogni angolo!  
Inizia con la scelta di una porta ed entra nella stanza successiva.**

**Ricorda sempre di fare la scelta giusta!  
Buona fortuna!**

Cerchi di uscire dalla porta alle tue spalle, pensando che potrebbe essere meglio vedertela con i Camminatori Oscuri, ma non si muove. A questo punto, devi scegliere una porta. Sarà la (2) o la (3)?

2. La maniglia ti dà una forte scossa quando la afferri. Lo shock non ti causa alcun danno, ma ti spaventa a morte. Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. Nel mezzo del pavimento c'è un groviglio di "qualcosa" di colore tra il verdastro e il giallognolo. C'è un sacco di spazio per camminargli intorno, quindi non dovresti avere alcuna difficoltà a



## MINI AVVENTURE IN SOLITARIO VOL. 3

raggiungere le porte, ma quello inizia a muoversi verso di te.

È una Gelatina Mortale. Ha VM 25 e causa un dado supplementare di danno per ogni punto di danno penetrante. Le armi bianche aggiungono solo metà dei normali extra contro questa mostruosità.

Se sopravvivi, puoi attraversare la porta a sinistra (19) o quella di destra (17).

**3.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. Improvvisamente il pavimento e l'intera stanza si inclinano verso le porte. Fai un TSL1 sulla Destrezza per mantenere l'equilibrio. Se fallisci, cadi e rotoli contro il muro tra le porte, subendo 1D6 di danno.

La stanza quindi torna a posto e puoi scegliere la porta a destra (10) o quella di sinistra (19).

**4.** La porta ti conduce nuovamente sulla sporgenza rocciosa dove hai iniziato l'avventura. Sembra che i Camminatori Oscuri abbiano rinunciato a cercare di entrare e si siano allontanati dalla parete della montagna, anche se sono ancora visibili in lontananza. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se fallisci, i quattro Camminatori Oscuri ti hanno notato e si gettano all'attacco. Hanno VM 40 ciascuno. Se hai un'arma a distanza, puoi fare un attacco prima che ti raggiungano. Se invece il TS riesce, allora riesci a sgattaiolare via, prendendo rapidamente la direzione opposta a quella delle creature.

Se hai effettuato con successo il Tiro Salvezza o hai vinto il combattimento, puoi considerarti fortunato e guadagni 300 P.A. addizionali per essere sopravvissuto al Sotterraneo delle Stanze Mortali di Daa'argarath! FINE.

**5.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Non vedi altre uscite da nessuna parte. Una trave di legno su cui è fissata una ruota si abbassa dal soffitto. Ti sembra la classica "ruota della fortuna" delle fiere di paese, sulla cui superficie sono fissate diverse bacchette a intervalli regolari. Un cartello appeso alla trave dice "GIRA". Visto che non c'è niente altro da fare nella stanza e sei senza una via d'uscita, devi girare la

ruota. Questa si ferma su una bacchetta, che ti colpisce con un getto di energia magica.

Tira 3D6 per vedere cosa succede (tutti gli effetti sono permanenti):

3 – Aggiungi 1D6 punti alla Velocità.

4 – Diventi del sesso opposto.

5 – La tua arma viene incantata e ottiene un dado supplementare di danno.

6 – Perdi 1D6 punti di Forza.

7 – Perdi 2D6 punti di Carisma.

8 – Guadagni 1D6 punti di Fortuna.

9 – La tua pelle viene incantata e ora può assorbire cinque colpi (oltre a quelli che puoi assorbire normalmente grazie all'armatura).

10 – Vieni trasformato in pietra.

11 – Guadagni 1D6 punti di Intelligenza.

12 – Perdi 1D6 punti di Destrezza.

13 – Vieni teletrasportato. Tira 1D6: con un risultato dispari, vai alla stanza (3), con uno pari, vai alla stanza (2).

14 – Guadagni 1D6 punti di Destrezza.

15 – La tua armatura e il tuo scudo vengono incantati e possono assorbire il doppio dei colpi.

16 – Guadagni 3D6 di Carisma.

17 – Ora sei un Hobb. Se sei già un Hobb, allora diventi un Goblin.

18 – Guadagni 1D6 punti di Forza.

A meno che tu non sia diventato di pietra oppure sia stato teletrasportato, una porta appare di fronte a te (15).

**6.** Hai una strana sensazione di prurito mentre attraversi la porta, ma ti passa rapidamente. Tira 1D6. Il risultato indica di quanti punti devi aumentare la tua Destrezza. Devi però ridurre dello stesso valore la Velocità. (Questi effetti sono permanenti.)

Per terra c'è un grande cristallo verde. Lo prendi in mano e guardandoci dentro hai la nitida visione di un folletto obeso che mangia qualcosa di ripugnante. Alza lo sguardo e gesticola verso di te. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se ti riesce, allora lasci cadere "accidentalmente" il cristallo, frantumandolo in mille pezzi. Se fallisci, hai lo stimolo incontrollabile di prenderlo per cercare di venderlo, cosa che non accadrà mai. Non sarai infatti in grado di darlo via. Nessuno vuole uno Smeraldo di Fuurg... in nessun caso. Ora scegli una porta, a sinistra (11) o a destra (7).

**7.** Appena entri in questa stanza la porta dietro di te scompare e ti trovi i piedi incollati al pavimento. Per poter muovere un passo, devi effettuare un TSL2 sulla FOR. Ogni volta che fallisci, fai un TSL1 sulla Fortuna oppure vieni colpito da una scossa elettrica che ti infligge un danno penetrante pari alla differenza per cui hai fallito il Tiro Salvezza. Per fortuna questa è una piccola stanza e ti occorrono solo cinque passi per attraversarla. Se arrivi alle porte, puoi andare a sinistra (**18**) o verso destra (**4**).

**8.** La porta ti conduce nuovamente sulla sporgenza rocciosa dove hai iniziato l'avventura. Solo che ormai i quattro Camminatori Oscuri si sono arrampicati fin quassù. Hanno VM 40 ciascuno. Se vinci il combattimento, ti lecchi le ferite e inizi a scendere nuovamente verso il basso, dirigendoti verso la tua prossima avventura. Guadagni 400 P.A. addizionali per essere sopravvissuto al Sotterraneo delle Stanze Mortali di Daa'argarath! FINE.

**9.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. Al centro della sala si trova una figura umanoide coperta di funghi e muschio. Ti guarda dritto negli occhi e comincia a camminare verso di te. I suoi occhi non lasciano mai i tuoi. Ha VM 18. Se lo colpisci (o addirittura lo uccidi) nel primo turno di combattimento, il suo corpo si espande e cresce, e la sua VM è ora 26 (anche se ha subito dei danni dal tuo colpo). Se invece non viene colpito, la sua VM rimane la stessa.

Se lo colpisci (o addirittura lo uccidi) nel secondo turno di combattimento, il suo corpo si espande e cresce, e la sua VM è ora 32 (anche se ha subito dei danni dal tuo colpo). Se invece non viene colpito, la sua VM rimane la stessa.

Se lo colpisci (o addirittura lo uccidi) nel terzo turno di combattimento, il suo corpo si espande e cresce, e la sua VM è ora 40 (anche se ha subito dei danni dal tuo colpo). Se invece non viene colpito, la sua VM rimane la stessa.

Se lo colpisci in qualsiasi turno dal quarto in poi, il suo corpo esplode in un'eruzione di

muschio, fiori e spore che invade l'intera stanza. Subisci un punto di danno penetrante dalle spore.

Ora puoi attraversare la porta a destra (**11**) o quella di sinistra (**14**).

**10.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. Al centro della sala si trova un essere alto 1,20 metri, con il corpo di un uomo e la testa di un toro, armato con una lancia. Mentre stai decidendo se scoppiare a ridere o considerarlo una minaccia, il Mini-Tauro ti carica. Ha COS 28 e la lancia ottiene 3D6+1 in combattimento.

Se sconfiggi il Mini-Tauro, puoi scegliere la porta a destra (**9**) o quella di sinistra (**16**).

**11.** Mentre attraversi la porta il tuo corpo è tormentato dal dolore. La stanza sembra diventare sempre più grande, almeno dal tuo punto di vista. Quando la sofferenza termina, ti ritrovi con l'intelletto e la mente di una persona della tua età ed esperienza, ma nel corpo di un neonato. Gli spasmi ricominciano e inizi a piangere, prima di svenire.

Quando ti svegli finalmente sei tornato alla normalità, anche se sei nudo. I vestiti e tutto l'equipaggiamento sono proprio accanto a te. Mentre ti vesti, noti che ti senti meglio di quanto tu sia mai stato. La tua Costituzione è di nuovo al punteggio massimo, le eventuali maledizioni che ti affliggevano sono state eliminate, e se avevi malformazioni, disabilità o malattie, queste sono state annullate. Consideralo un dono di Daa'argarath.

Ora vattene attraverso la porta di sinistra (**5**) o quella di destra (**18**).

**12.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. La stanza sembra vuota, ma poi senti un rumore proveniente dal soffitto. Una creatura lunga due metri, con il corpo di una formica e la coda di uno scorpione, striscia lungo la parete di fronte a te. Ne vedi anche un altro in un angolo, proprio mentre i mostri ti si avvicinano. Le Scormiche hanno VM 23. Puoi affrontarle una alla volta o tutte e due insieme. In ogni

caso, ogni volta che ti feriscono, devi fare un TSL1 sulla Costituzione o subire 1D6 punti di danno penetrante a causa del veleno.  
Se riesci a sopravvivere, devi prendere la porta a destra (8) o quella di sinistra (7).

**13.** La porta si apre su un sentiero invaso dalla vegetazione sull'altro lato della montagna. Non ci sono Camminatori Oscuri in vista. Respiri l'aria fresca, ringraziando il tuo dio per essere riuscito a uscire da quel posto pazzesco. Rifletti per un secondo o due su chi potrebbe essere tanto folle da creare un sotterraneo come quello, poi arrivi alla conclusione che non lo vuoi scoprire. Ti avventuri lungo il sentiero, pensando che vuoi goderti almeno un paio di notti di riposo e scolarti qualche centinaio di pinte di birra prima di iniziare un'altra avventura.  
Guadagni 500 P.A. addizionali per essere sopravvissuto al Sotterraneo delle Stanze Mortali di Daa'argararath! FINE.

**14.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. Al centro della stanza c'è la bizzarra statua di un goblin. Fai un TSL2 sulla Fortuna o sull'Intelligenza, usando l'attributo più alto. Se il Tiro Salvezza riesce, ti accorgi in tempo che la statua è viva. È una Gobstatua e ora la devi combattere. Se invece fallisci il Tiro Salvezza, la Gobstatua ti sorprende e ti sferra, con la sua mano di pietra, un colpo dal quale non puoi difenderti. Se sopravvivi all'attacco, devi combattere. La Gobstatua ha VM 32 e la sua pelle di pietra funziona come un'armatura che assorbe 5 colpi.  
Se sopravvivi, devi uscire attraverso la porta a destra (5) o quella di sinistra (4).

**15.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Dall'altra parte della camera c'è un'altra porta. Un cartello sul muro sopra la porta dice:

**Grazie per esserti avventurato nel  
Sotterraneo delle Stanze Mortali di  
Daa'argararath!**

**Tira la corda per ottenere il tuo premio!  
Si prega di uscire attraverso la porta di  
fronte.**

C'è una corda di velluto accanto a te, che prima non avevi notato. La tiri e da alcune fessure nelle pareti cade una pioggia di monete d'oro, pari a 100 volte il punteggio del tuo attributo più alto. Raccogli quelle che puoi portare ed esci dalla porta (13).

**16.** Fai per aprire la porta, ma si spalanca solo la metà superiore. Ciò significa che devi scavalcare quella inferiore per entrare nella stanza. Fai un TSL1 sulla Fortuna o sull'Intelligenza, usando l'attributo più alto. Se lo fallisci, non ti accorgi che la stanza non ha il pavimento, eccetto che per un piccolo bordo subito dopo la porta, e precipiti incontro al tuo destino in una fossa senza fondo. FINE.

Se invece il Tiro Salvezza riesce, ti rendi conto della trappola e ti muovi cautamente sul bordo di pavimento.

Ci sono due corde, una a 1/3 della stanza e l'altra a 2/3, che oscillano avanti e indietro. L'unico modo per arrivare dall'altro lato, poiché la porta alle tue spalle è scomparsa, è quello di lanciarti su quelle corde. Fai un TSL1 sulla Destrezza o sulla Fortuna, usando l'attributo più alto. Se lo fallisci, manchi la corda e precipiti nel pozzo senza fondo... FINE. Se invece ti riesce, hai afferrato la prima corda.

A questo punto, fai un altro TSL1 sulla Destrezza o sulla Fortuna, stavolta usando l'attributo più basso. Se lo fallisci, sai già a cosa vai incontro. FINE.



Se invece ti riesce anche questo Tiro Salvezza, puoi scegliere tra la porta a destra (14) o quella a sinistra (8).

### MINI AVVENTURE IN SOLITARIO VOL. 3

**17.** Entri nella stanza e la porta si chiude dietro di te e scompare. Nella camera illuminata da una torcia ci sono altre due porte simili tra loro. Per il resto, la stanza è completamente vuota. Appena fai un passo, la sala comincia a girare. Fai un TSL1 sulla Destrezza e sulla Fortuna. Per ognuno che ne fallisci, cadi e subisci 1D6 punti di danno penetrante.

Quasi subito, la camera rallenta fino a fermarsi. È ora possibile uscire per la porta a sinistra (**6**) o quella di destra (**12**).

**18.** Appena entri nella stanza, ti accorgi che una spaccatura la attraversa nel mezzo. Non sembra troppo profonda e probabilmente potresti riuscire a superarla, se non fosse per l'enorme salamandra a sette teste di un blu e un verde brillante che è uscita fuori dalla fenditura. La Bestia dai Sette Occhi ha un

singolo occhio su ognuna delle sette teste. Striscia completamente fuori dal buco sulle sue sei zampe. La saliva le cola dalla bocca irta di zanne mentre tutti i sette occhi ti guardano, pregustando l'imminente spuntino. La Bestia ha VM 60. Buona fortuna.

È altamente improbabile che tu sopravviva ma, se ci riesci, c'è solo una porta attraverso cui uscire di qui (**15**).

**19.** Mentre passi attraverso la porta avverti una sensazione di formicolio. Il tuo oggetto magico più potente, sia esso un'arma o qualche altra cosa, è stato prosciugato del suo potere per le prossime due stanze. Durante questo periodo, è semplicemente un oggetto normale e ordinario.

La porta dietro di te è scomparsa. Ci sono due porte dall'altro lato della stanza. Sceglierai quella a sinistra (**9**) o quella di destra (**6**)?



# Come l'eroe salvò la principessa



© Charlie Fleming

Sei stato assoldato da Re Venmeer del Regno di Elsnoor per portare a termine una missione speciale. Assoldato per modo di dire, come se avessi avuto scelta quando quattro guardie di Venmeer ti hanno prelevato nelle strade di Elsnoor.

Le guardie ti portano di fronte a Re Venmeer, gettandoti ai suoi piedi. Alzi gli occhi verso di lui, sperando che le voci riguardo la sua follia non siano vere. Il suo sguardo non ti sembra però per nulla rassicurante.

“È il mio eroe?”, chiede Venmeer alle guardie. “Sì, Vostra Maestà.”, risponde la guardia più grossa. “Si è offerto volontario solo 10 minuti fa.”

“Io...” , riesce a balbettare cercando di dire qualcosa in tua difesa.

“Bene. Grazie, coraggioso guerriero, per il tuo aiuto. Qual è il tuo nome? Non importa. Tu conosci mia figlia Quadrina?”

Al suono del nome Quadrina, ti si secca la gola. Pensi fra te e te: “Oh dei, per favore, che questa non sia la sfida. Tutto tranne la sfida!”, Ma al Re riesci a dire: “Beh, sì. La conosco.”

“Bene! Questo è un bene.” Poi il re comincia a piangere: “È stata rapita! Portata via da me!

Presa dai goblin! MALEDETTI GOBLIN PUZZOLENTI! È necessario che tu me la riporti indietro.”

Il Re cammina avanti e indietro freneticamente.

“Vuoi andare a riprenderla? Sì , sì, lo farai! Zzabath! Vieni subito qui.” Il Re è ora in preda all'ira.

Un mago, vestito di viola e nero, scivola da fuori dall'ombra. Deve trattarsi di Zzabath. “Quali sono i tuoi ordini, Maestà?”, chiede Zzabath al re. La sua voce è infida come il sibilo di un serpente.

“Questo coraggioso guerriero si è offerto di salvare la principessa, la mia amata Quadrina.”, Venmeer si gira verso di te, guardandoti dritto negli occhi. “Devo essere sicuro che non cercherà di scappare.”

Zzabath si gira verso di te, con uno sguardo tale che preferiresti fissare una gorgone. “Non è un problema.”, sibila Zzabath. “Guardie, tenetelo fermo.”

Due guardie ti afferrano le braccia, bloccandoti e assicurandosi che tu non vada da nessuna parte.

Zzabath si avvicina e fa apparire dal nulla quello che sembra un collare, poi te lo mette intorno al collo. Quindi sibila poche parole. Il collare si stringe e comincia a brillare debolmente di rosso.

“Coraggioso Guerriero”, ti dice Zzabath: “Hai 24 ore per trovare la nostra amata principessa. Se non ce la riporterai in tempo, il collare che indossi attiverà un incantesimo che lo farà stringere velocemente... mentre ce l'hai ancora intorno al collo. Sono stato chiaro?”

Fai docilmente cenno di sì al mago. “Guardie, conducete questo coraggioso guerriero all'ingresso della caverna dei goblin e gettatelo dentro. Rimanete lì fino al suo ritorno, se tornerà...”

Subito le guardie ti prendono e ti portano alla grotta dei goblin.

Una volta all'interno della grotta, ogni mezz'ora trascorre un turno. Zzabath ti ha detto che il collare è temporizzato per 24 ore. Tuttavia, ora hai solo 23 ore a disposizione, perché una l'hai sprecata per il viaggio. Questo significa che hai 46 “turni” per salvare la principessa prima che, beh, sai quel che ti succederà.

## MINI AVVENTURE IN SOLITARIO VOL. 3

In ogni turno, devi tirare 2D6 e consultare la tabella che segue:

2D6	Evento
2-4	Non succede niente / nessun incontro.
5-7	Un incontro.
8-9	Una trappola.
10	Trovi un tesoro.
11-12	Scale per il livello successivo. Su o giù a seconda della direzione in cui stai andando.

Comincia a scendere nella grotta. Una volta trovata Quadrina, puoi iniziare a tornare indietro e risalire. Quando sei sulla via del ritorno, al primo livello un tiro di 12 significa che hai trovato l'uscita e hai completato con successo la tua missione: ottieni 500 P.A. e 500 MO per i tuoi sforzi (Venmeer è pazzo, ma non è così pazzo). Quando stai tornando indietro, dopo tre turni che stai esplorando un livello, puoi fare un Tiro Salvezza sulla Fortuna con difficoltà pari al livello a cui ti

trovi (es. se ti trovi al livello tre della grotta, devi fare un TSL3). Se ti riesce, hai trovato le scale fino al livello successivo, altrimenti devi continuare a cercare. Il Tiro Salvezza può essere fatto solo una volta per ogni livello della grotta.

Se c'è un turno dove non succede nulla, è possibile utilizzarlo per lanciare un incantesimo su di te o sulla tua arma (come *Povero Bambino*, *Lama di Vorpai*, ecc.) oppure bere una pozione di guarigione. Inoltre, se hai perso punti di Costituzione e Kremm perché hai subito dei danni o lanciato incantesimi, recuperi un punto di ciascun Attributo durante questo turno.

Se trovi un tesoro, utilizza il generatore casuale di tesori del regolamento per scoprire che cos'è.

Se ti capita un incontro, utilizza la seguente tabella, a seconda del livello in cui ti trovi:

2D6	Livello 1	Livello 2	Livello 3
2	Ragno Grande VM 12	*Gelatina Mortale VM 26	Ogre VM 48
3	1D6 Ratti VM 3 ognuno	Ragno Molto Grande VM 24	2 Goblin VM 36
4	Scorpione delle Grotte VM 14	*Mortipede VM 25	Ragno Enorme VM 35
5	Lumaca Gigante VM 13	Scorpione delle Grotte VM 24	Ogre Femmina VM 50
6	*Gelathyna VM 10	Goblin Guardia VM 26	Goblin Guardia VM 40
7	Goblin VM 13	2 Goblin VM 24	3 Goblin VM 42
8	Goblin VM 14	2 Goblin VM 26	3 Goblin VM 44
9	*Ragnillo VM 15	*Roccia Vivente VM 22	Capo Goblin VM 44
10	Snollygoster VM 18	*Gobogre VM 30	*Lupo Domestico VM 30
11	Falena Assassina VM 16	Goblin VM 18	*Gobogre VM 50
12	*Pesciolino d'Argento Gigante VM 11	Anguilla Necrofaga VM 23	Hai trovato Quadrina!

La VM dei Goblin è quella totale, non del singolo mostro.

Per gli incontri contrassegnati con degli asterischi, consulta la descrizione qui sotto.

**Gelatina Mortale:** un ammasso di colore verde-giallastro, che causa 1D6 punti di danno penetrante invece di uno solo.

**Gelathyna:** Creatura simile a un'ameba, di colore verdastro, che pulsa di un debole bagliore bluastro. Le armi bianche gli infliggono solo metà del danno.

**Gobogre:** Un incrocio mutante tra un Goblin e un Ogre. Invariabilmente grosso e stupido.

**Lupo Domestico:** Uno dei lupi domestici del Capo Goblin.

**Mortipede:** Piccola creatura ricoperta di aculei, simile a un centopiedi. Causa due punti di danno penetrante invece di uno.

**Pesciolino d'Argento:** Un insetto simile a un centopiedi, che ama i luoghi umidi e scuri.

**Ragnillo:** Un ragno color rame lungo 30 cm, con le zampe posteriori come quelle di un grillo.

**Roccia Vivente:** Lucertola ricoperta da un carapace simile alla roccia, che assorbe 3 punti di danno.

## MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 3

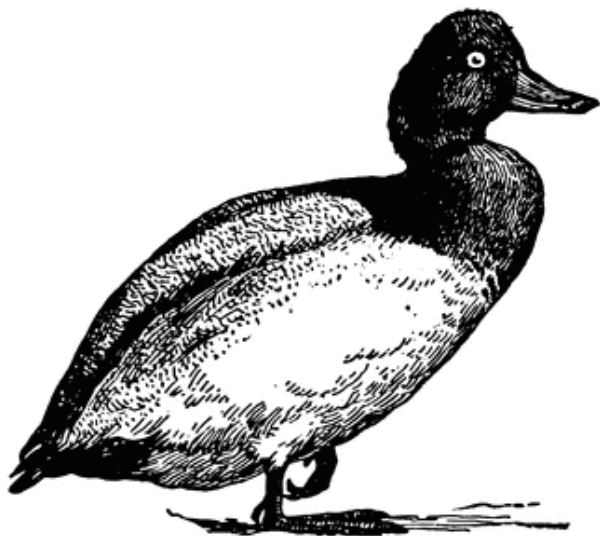
Se ti imbatti in una trappola, tira 1D6 e consulta la tabella qui sotto.

I danni subiti sono pari alla differenza per cui fallisci il Tiro Salvezza. La difficoltà del Tiro Salvezza è quella del livello della grotta in cui ti trovi.

1D6	Trappola
1	Cade un blocco dal soffitto. TS sulla Velocità per evitare danni.
2	Spuntoni dal pavimento. TS sulla Destrezza per evitare danni.
3	Frecce dalle pareti. TS sulla Fortuna per evitare danni.
4	Poltiglia amorfa. TS sulla Forza per liberarti. Se fallisci, resti bloccato per un altro turno e devi tirare di nuovo.
5	Filo nascosto. TS sull'Intelligenza per notarlo. Se fallisci, inciampi sul filo e inneschi un martello da guerra oscillante dal soffitto.
6	Nube di gas. TS sulla Costituzione. Non causa danni fisici, ma dimezza gli extra personali per i prossimi due turni.



# Il Ducato delle anatre



© Charlie Fleming

1. Stai passeggiando tra i boschi diretto alla Taverna Fantasia, anche se la zona non ti è per nulla familiare. Hai pensato che fosse una scorciatoia, visto che dopo tutto la maggior parte delle scorciatoie passano attraverso i boschi. Il tuo cervello finalmente ammette la sconfitta e ti rendi conto di esserti perso. Cerchi di tornare dalla direzione da cui sei venuto, immaginando che il peggio che possa capitarti stasera è di dover bere a casa da solo... per l'ennesima volta. Improvvisamente senti un colpo di tosse alla tua destra, seguito da un debole "Aiuto, per favore aiutami". Ti volti e vedi, a una ventina di metri, una figura accasciata, alta circa 1,20 metri, vestita di cotta di maglia e simile a... un'anatra?!

Ti precipiti verso quella strana creatura. Accidenti, è un'anatra, e gravemente ferita. "Signor Anatra, cosa le è successo? Sta bene?", gli chiedi preoccupato.

"Il mio nome è Dnaald, gentile amico. Stavo portando un prezioso manufatto al mio villaggio quando sono stato attaccato da alcuni Mustela. Il loro attacco è stato feroce, ma non sono riusciti a prendere il manufatto. L'ho ancora con me.", risponde Dnaald.

L'uomo anatra respira faticosamente, stringendosi la grande ferita che ha sul petto.

"Per favore aiutami, gentile signore. Aiutami a far tornare l'artefatto al mio villaggio." implora Dnaald tirando fuori una piccola statua a forma di anatra, della dimensione del tuo pugno. La statua è fatta di gemma verde con macchie rosse, simili a sangue.

"Questa è la Pietra di Sangue dell'Anatra Tuffatrice. Il mio villaggio ha bisogno del suo potere, un potere che solo la mia gente può utilizzare. È una questione di vita o di morte..."

È la sua ultima parola, l'ultima parola di Dnaald mentre esala il l'ultimo respiro di fronte a te. La Pietra di Sangue dell'Anatra Tuffatrice rotola dalla sua ala fino a terra, ai tuoi piedi, lasciandoti incerto sulla prossima mossa da fare.

Vuoi aiutare Dnaald, prendere la statua e recarti al suo villaggio, dovunque esso sia (8)? Ti chiedi se davvero ne vale la pena, visto che la statua è praticamente inutile per te, perché non puoi usare il suo potere. Forse potresti barattarla con un paio di pinte. Vuoi semplicemente raccoglierla e cercare un pub da qualche parte (13)?

2. Consegni la statua al Duca Maelaard, che te la toglie rapidamente dalle mani. Le guardie intorno al Duca avanzano, puntando le loro lance sui punti vitali del tuo corpo.

"Folle straniero!", ride il Duca Maelaard. "Hai appena condannato la tua razza. Con il potere di questo artefatto, la Pietra di Sangue dell'Anatra Tuffatrice, vi distruggeremo tutti. Dalle ceneri del tuo popolo sorgerà una nazione, anzi un impero, di Anatre!"

"Fammi indovinare, guidato da te?"

"Grazie a te, la mia forza è ormai senza limiti. Oseresti cercare di fermarmi?"

Anche in questo caso ti trovi di fronte a due opzioni. Ti chiedi se sei abbastanza eroico e in grado di fermare il Duca Maelaard? Se ti senti in grado di farlo e pensi di poterlo sopraffare in una lotta uomo contro anatra, vai al (6). L'altra possibilità che hai è semplicemente quella di alzarli e scappare il più velocemente possibile (9).

3. "Maelaard! Non ho paura di oppormi ai tuoi polli, cioè... folli, piani. Mi affronterai come un uomo, o sei soltanto un pollo?"

Il Duca Maelaard ti ride in faccia mentre sfodera la sua spada.



“Feccia straniera. Vieni avanti, sarai il primo della tua razza a morire per mano mia!” ti risponde mentre si avvicina. Vai al (6).

4. Mentre percorri il sentiero, senti un debole fruscio tra i cespugli alla tua sinistra. Per non correre rischi sfoderi l’arma, tendendo l’orecchio in direzione del rumore. Dnaald è stato attaccato dai Mustela, qualunque cosa essi siano, per cui potresti essere in pericolo anche tu. Improvvisamente, dalla destra un altro uomo anatra salta fuori dai cespugli e balza sul sentiero. Istintivamente sferrisci un colpo con l’arma, ma l’uomo anatra inciampa e cade, evitando il colpo.

“Per favore, gentile signore, non ho intenzioni ostili! Per favore, non farmi del male!” Quest’uomo anatra è vestito come un contadino. Deve essere un comune paesano. “In piedi! Io non ti farò del male, ma dimmi che ci facevi lì?” chiedi bruscamente al contadino anatra.

“Io... io mi nascondevo dai Mustela. Ero in cerca di sir Dnaald, per convincerlo a non portare la Pietra di Sangue dell’Anatra Tuffatrice al villaggio. Ho visto che è stato attaccato dai Mustela. Sono un codardo, così sono fuggito e mi sono nascosto.”, dice il contadino anatra ancora in ginocchio, come se stesso implorando il tuo perdono.

“Alzati.”, rispondi sollevando l’uomo anatra per la spalla. “Hai detto che intendevi convincere Dnaald a non consegnare la statua al tuo villaggio? Perché?”

“Il nostro capo, il Duca Maelaard, è un’anatra malvagia. Progetta di muovere guerra a tutti voi stranieri. Vi vuole tutti morti, così la nostra razza governerà il paese. Lui dice “la nostra specie”, ma io so che significa che vuole tutto per sé. La Pietra di Sangue dell’Anatra Tuffatrice può conferirgli il potere di cui ha bisogno per fare tutto questo. Ci sono alcuni che la pensano come me e abbiamo dato vita un movimento di resistenza, ma siamo solo semplici contadini. Per favore, signore, ho visto Sir Dnaald darti la Pietra prima di morire, ti prego non lasciare che il Duca metta le sue ali su di essa. Tienila, se ti piace, il suo potere è inutile per voi stranieri, basta che la porti lontano da qui. Meglio ancora, distruggila!”

Proprio in quel momento, un sibilo penetrante e acuto proviene dalla vostra sinistra.

“Mustela!”, grida il contadino anatra tuffandosi nuovamente nella boscaglia. “Corri!”

Sei di nuovo da solo sul sentiero, mentre cerchi di rielaborare quello che hai appena sentito. Hai due strade da seguire. Puoi tornartene indietro e rinunciare a questa missione, portando la Pietra di Sangue dell’Anatra Tuffatrice con te (13) oppure continuare e vedere dove ti condurrà quest’avventura (11).

5. L’acqua ghiacciata che ti viene schizzata in faccia ti sveglia improvvisamente. “Alzati straniero!” dice una guardia anatra in tono burbero.

Sei in una stanza che sembra più adatta agli animali che agli uomini, persino agli uomini anatra. Sei stato spogliato della tua armatura. Ci sono inoltre sei guardie anatra che ti circondano, puntando le lance nella tua direzione, e a altre sei che ti tengono sotto tiro con delle balestre.

“Ho detto in piedi!” sbraita il capo delle guardie.

Obbedisci, rendendoti conto che lottare probabilmente non è la scelta migliore. “Ora vai verso il tunnel!”

Le altre guardie ti guidano con le loro lance verso l’ingresso di un tunnel su un lato della stanza. Una volta lì, il capo delle guardie ti spinge dentro. Quindi ti lancia la tua arma e, se questa non è a due mani, anche una rotella (che assorbe 3 colpi). Poi tira una catena e una saracinesca di ferro cala sulla soglia, separandoti dalle guardie.

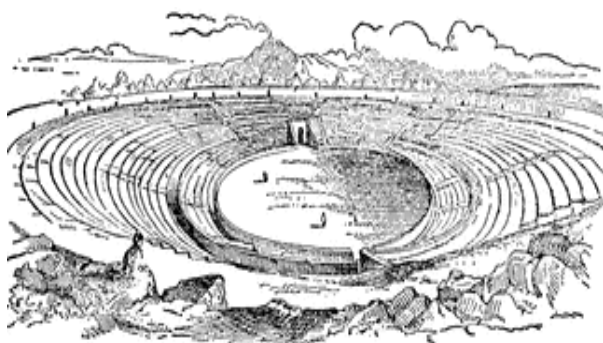
“Hai 30 secondi per arrivare alla sala in fondo al passaggio, o ti riempiamo di bolzoni!”, strepita il capo delle guardie.

Ti giri e vedi una luce alla fine del tunnel. Capisci subito che non te ne verrà nulla di buono. C’è uno scatto e senti un fruscio mentre un bolzone sibila vicino al tuo orecchio. Segui l’avvertimento e inizi a camminare verso la luce. È così intensa che ti acceca e non ti permette di vedere ciò che c’è dall’altro lato. Arrivi alla luce e cammini attraverso di essa, sbucando in un’arena. Centinaia di uomini e donne anatra siedono sulle gradinate, i loro applausi e fischi riempiono l’aria. Il Duca Maelaard, capo del villaggio, è vestito con abiti sfarzosi e sta arringando la folla. “Fedeli anatre! Per il vostro divertimento, ecco

*un altro straniero che affronta la nostra sfida.” Il Duca volge lo sguardo su di te, “Straniero, ecco le regole. Se vinci il duello, sarai libero. Siamo delle anatre di parola, per cui puoi stare tranquillo che non romperemo questa promessa! Tuttavia, per vincere dovrai sconfiggere un nemico. Senza ulteriori indugi, CHE LA SFIDA ABBIA INIZIO!”*

A un gesto del Duca, si apre una porta sul lato opposto dell'arena. Puoi udire i passi tonanti del tuo nemico provenire da dentro il tunnel. Poco dopo, l'anatra più brutta, più orribile, più disgustosa che tu abbia mai visto esce alla luce del sole. A occhio e croce, ha le dimensioni di una casa. La bestia ti guarda, emette il “qua qua” più spaventoso che tu abbia mai sentito, poi si trasforma in una fumante anatra di cenere, lava e fiamme. Hai di fronte un Anatrog! Ha VM 70. In ogni turno di combattimento devi fare un TSL1 sulla Destrezza o sulla Velocità (a tua scelta), o subire 2D6 danni aggiuntivi a causa della lava e della cenere che ti scaglia contro mentre ti attacca.

Se riesci a vincere il duello, la folla ammutolisce. Subito dopo, vieni stordito da una guardia. Quando ti svegli, ti ritrovi di nuovo nel bosco. Sei senza armi e armatura, ma di nuovo libero. Assegnati 200 P.A. per essere sopravvissuto. FINE.



**6.** Il Duca Maelaard è un Vagabondo del 3° livello. È armato con uno spadino che ottiene 3D6, più i suoi 24 extra personali. Sotto le vesti indossa un usbergo che assorbe 4 colpi. Può lanciare un *Beccati Questo, Demonio!*, cosa che cercherà di fare ogni due turni, solitamente di primo livello, perché vuole che l'incantesimo gli riesca e non ti uccida, ma ti indebolisca di quel tanto che basta per finirti con la sua spada. Infatti, il Duca pensa che uccidere i nemici in un duello all'arma bianca

lo faccia apparire più forte agli occhi dei suoi sudditi.

Le sue statistiche sono: FO 14, COS 19, DES 15, VE 13, IN 17, KR 20, FT 30, CA 17. Se sconfiggi il Duca Maelaard, vai al (10).

**7.** Mentre cammini lungo il sentiero, senti un debole fruscio tra i cespugli alla tua destra. Rimani sorpreso di udire uno stridulo pigolio che proviene da un essere coperto di pelliccia. Una creatura simile a una grossa donnola ti sta bloccando la strada. Una seconda appare dietro di te. Devono essere i Mustela che hanno attaccato Dnaald.

“Vogliamo l'artefatto!”, dice il primo Mustela. “Dacelo, o lo prenderemo dal tuo cadavere.” Subito dopo si scatena la lotta. Ogni Mustela ha VM 18. Se vinci, hai una decisione da prendere. Da un lato, potresti averne abbastanza di tutta questa faccenda e tornare a casa potrebbe essere la cosa migliore (13). D'altra parte, l'avventura si fa sempre più interessante e potresti essere felice di dare una mano per una buona causa. In questo caso, vai all'(11).

**8.** Raccogli la statua, mettendotela addosso in un posto sicuro. Il villaggio di Dnaald deve essere nella direzione verso cui si stava dirigendo, ma poco più avanti il sentiero si divide. Che cosa vuoi fare? Hai deciso di onorare Dnaald, così sembra che dovrai scegliere un percorso e sperare che sia quello giusto. Vuoi andare a destra (4) o a sinistra (7)?

**9.** Ti volti e cominci a correre, ma una guardia ti colpisce dietro le ginocchia con la punta smussata di una lancia. Il colpo seguente ti arriva sulla nuca, mettendoti fuori combattimento. Vai al (5).

**10.** Il Duca Maelaard cade morto ai tuoi piedi. Sei consapevole del fatto che, anche se sei uscito vittorioso dal duello, sei ancora circondato da un intero villaggio di uomini anatra, a cui hai appena ucciso il capo. Il silenzio è assordante. Presto viene rotto dal suono di un paio di ali che stanno applaudendo. Altri si aggiungono, poi altri ancora, sempre di più, fino a quando l'intero villaggio inizia ad applaudirti. Le guardie hanno abbassato le loro lance. Un'anatra

vestita da contadino si avvicina, uscendo dalla folla.

*“Grazie, gentile signore! Grazie per averci liberato. Siamo solo delle innocue anatre che vogliono vivere in pace. Il Duca Maelaard ci opprimeva con la sua brama di potere e le sue menzogne. Non abbiamo nulla da darti come ricompensa, tranne la Pietra di Sangue dell’Anatra Tuffatrice. Tienila tu, non vogliamo niente a che farci, ecco perché era stata mandata lontano dal paese, tanto tempo fa. Ti chiediamo soltanto di portarla il più distante possibile. Ti prego di rimanere con noi questa notte, perché daremo un banchetto per celebrare la ritrovata libertà e bruceremo il corpo del Duca nella piazza del paese!”* Dai un’occhiata alle scorte di verdure e grano e pensi che il banchetto potrebbe non essere troppo gustoso.

*“Grazie, ma devo essere andare. Sono onorato di essere stato utile a della brava gente come voi. Addio e buona fortuna.”*

Ti volti per andartene, ffermandoti un attimo con la sensazione che qualcuno stia per colpirti alle spalle e farti perdere i sensi. Ti scrolli di dosso quella brutta impressione e inizi il viaggio di ritorno verso casa o, meglio ancora, alla volta della Fantasia Taverna, dove questa storia e la Pietra di Sangue dell’Anatra Tuffatrice ti potrebbero fruttare varie notti di bevute. Assegnati 400 P.A. per un lavoro ben fatto. FINE.

**11.** I boschi si diradano e più avanti intravedi il cancello di un villaggio. Deve essere quello di Dnaald. Una fitta ti attraversa il cervello, forse un brivido di terrore, oppure è semplicemente il disagio che provi nel dover dare la notizia della morte di Dnaald alla sua gente. Puoi entrare nel villaggio **(12)** o, se sei ancora infastidito dalla spiacevole sensazione, puoi tornare sui tuoi passi e dirigerti verso casa **(13)**.

**12.** Mentre attraversi il cancello vedi una folla di uomini anatra impegnati nelle faccende di tutti i giorni. Quando si accorgono di te

cadono in preda alla paura e alla confusione, cercando di capire per quale motivo ti trovi lì. L'intero villaggio è ora immobile e ti sta fissando. Fendendo la folla come lava attraverso la roccia si fa strada un drappello di guardie anatra, che indossano delle cotte di maglia e portano lance e scudi, guidate da un’anatra in nero.

*“Grosso straniero, perché sei qui? Palesa le tue intenzioni!”*, inveisce l’anatra vestita di nero. *“Porto notizie di un membro della vostra gente, Dnaald.”*, rispondi umilmente.

La folla sussulta di nuovo quando sente il nome di Dnaald. Le guardie anatra sembrano nervose.

*“Hai incontrato Dnaald, straniero? Che notizie porti?”*

*“Amiche anatre, mi dispiace dirvi che Dnaald è morto in battaglia. È stato attaccato dai Mustela. L’ho incontrato solamente mentre stava esalando i suoi ultimi respiri.”*

*“Se questo fosse vero, si spiegherebbe perché uno straniero è a conoscenza del nostro villaggio o del nome di Dnaald. Credo alle tue parole, straniero. C’è una sola ragione per cui uno straniero si prenderebbe la briga di cercare il nostro paese. Dnaald ti ha chiesto di portare a termine la sua missione e ti ha dato una statua da consegnare a noi. Dammela e sarai ricompensato.”*

Il Duca Maelaard allunga la sua ala verso di te, in attesa che tu gli consegni la Statua di Sangue dell’Anatra Tuffatrice.

Vuoi dargliela **(2)** oppure no **(14)**?

**13.** Ti dirigi nella direzione da cui sei venuto. Fai un passo, senti un forte dolore alla nuca e tutto diventa nero. Vai al **(5)**.

**14.** “No.”, gli rispondi con calma.

Il Duca Maelaard rimane un attimo stupito dalla tua risposta, poi si infuria.

*“Allora te la prenderò con la forza!”*, urla il Duca sguainando uno spadino e avanzando minacciosamente. Puoi combattere **(6)** o provare a fuggire **(9)**.

# La notte che portò il Male

0

## Festeggia o muori!



© Charlie Fleming

1. La luce del giorno comincia a svanire. La notte arriva prima in questo periodo dell'anno. È la notte di Halloween e non c'è modo migliore di passare la serata che festeggiare alla Taverna Fantasia. Almeno questo è quello che hai pensato per tutto il giorno.

Un refolo di vento gelido ti sfiora. È stato insolitamente caldo durante la giornata, ma la notte ti ricorda in che stagione siete. Acceleri il passo, non solo per riscaldarti ma per arrivare alla Fantasia in fretta. Questo è il primo anno

da quando la maledizione sulla città di Dimble è stata scacciata e non vuoi perderti nemmeno un minuto di questa serata.

(Se vuoi giocare l'avventura relativa alla maledizione, corri a scaricare gratuitamente dal nostro sito [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it) il volume **CHS5 Mini Avventure in Solitario Vol. 2** e inizia a leggere quella intitolata "Il raccoglitore di anime".)

I pensieri di festeggiamento vengono bruscamente interrotti quando improvvisamente senti singhiozzare. Subito dopo, noti una donna al lato della strada con la testa tra le mani, visibilmente sconvolta. Rallenti il passo, indeciso sul da farsi. Ti chiedi se aiutarla, o almeno scoprire cosa c'è che non va, magari c'entrano qualcosa i goblin che infestano i boschi appena fuori città. Al tempo stesso, pensi che è Halloween e stanotte gli alcolici scorreranno a fiumi. E se la donna fosse una strega o una qualche altra manifestazione orribile del male?

Ti avvicini alla donna per vedere cosa c'è che non va (7) o pensi che sia più sicuro ignorarla e continuare verso la taverna (20)?

2. Nel centro del bagliore c'è una piccola neonata deforme che inizia a piangere per la tua presenza. Potrebbe essere la figlia della donna? Il pianto diventa più forte e il bagliore luminoso cresce, obbligandoti a strizzare e strofinarti gli occhi. Una volta che la vista ti si rischiara, ti rendi conto che la neonata non c'è più e al suo posto invece c'è una bimba leggermente più grande. Il suo viso deformato ti fa capire che si tratta della stessa bambina, appena più cresciuta. Tuttavia il pianto continua ed è diventato assordante. Fai un TSL2 sull'Intelligenza. Se ti riesce, vai al (19), altrimenti vai al (9).

3. Ti dirigi in direzione del grido di aiuto. La nebbia ti turbinata intorno.

"Aiutami.", senti di nuovo. Ti guardi rapidamente intorno cercando di capire da dove proviene la voce. Fai un passo, ma senti la gamba improvvisamente più pesante del solito, come se qualcosa ti stesse trattenendo. Guardando verso il basso, vedi che una mano ti sta impugnando saldamente la gamba. La mano è quella di Arwin Fneebarn. Il fatto che Arwin ti abbia afferrato la gamba per chiedere aiuto non è una novità. Egli è ben



noto in città per essere un ubriacone vagabondo e spesso è stato ritrovato lungo disteso e bisognoso di assistenza. Il problema è che è caduto per l'ultima volta un anno fa, ha sbattuto la testa su una grande roccia, e da allora è sepolto al cimitero.

"Arwin?", gli chiedi, sbalordito dal vedertelo attaccato alla gamba.

"Sì. Sono io. Aiutami per favore. Quei maledetti ladri di tombe goblin mi hanno tirato fuori dalla fossa. Per favore, riportami al mio buco. Voglio solo tornare alla mia tomba."

Adesso noti che solo la metà superiore del corpo di Arwin è attaccato alla gamba.

"Arwin, cosa ti è successo? Come è possibile che stia parlando con te, anzi, con la metà di te, in questo momento?"

"È Halloween, stupida testa vuota. L'unica notte dell'anno i cui i morti possono tornare sulla terra. Hai dimenticato che sono morto?"

"No, non l'ho fatto, ma..."

"Eh eh! Avresti dovuto vederli, quei goblin puzzolenti. Non si aspettavano di trovarmi in vita. Li ho spaventati di brutto. Ecco perché hanno rubato solo la metà di me. Mi hanno tagliato esattamente in due, dannazione. Non so cosa gli sia successo, però. Forse i ghouls li hanno acciuffati. In ogni modo, non potresti riportarmi al mio buco? Questo è tutto quello che voglio. Guardami. Non sono in grado di andarmene in giro così."

Vuoi aiutare Arwin e portarlo di nuovo alla sua tomba (5) o preferisci scrollartelo di dosso e continuare, cercando di dimenticare questa stranezza (15)?

4. La sua VM è 80. Se vinci lo scontro, guadagni 100 P.A. supplementari e devi andare al (17), altrimenti ti succhia l'anima dal corpo mentre esali l'ultimo respiro. FINE.

5. "Grazie, gentile signore. Lo apprezzo molto.", ti dice Arwin mentre lo prendi e te lo butti sulle spalle. È solo una breve passeggiata fino al cimitero, appena fuori città. Il cancello del cimitero oscilla nel vento. La brezza ti porta al naso un fetore sgradevole.

Entri nel cimitero e ci sono dei vialetti che vanno a sinistra e a destra.

"Quale strada ci porterà alla tua tomba, Arwin?", chiedi al cadavere vivente.

"Come diavolo pensi che faccia a saperlo! Tutto quello che riesco a vedere è ciò che mi sono lasciato alle spalle. Fino al momento della mia morte. Posso vedere solo il passato.", ti risponde Arwin con una risatina. "Scegli una direzione a caso, e ti dirò quando saremo arrivati."

Andrai a sinistra (23) o verso destra (16)?

6. Il fruscio svanisce, ma il pianto del bambino si fa più forte mentre ti avvicini. Poco oltre le foglie dei cespugli di fronte a te c'è un debole bagliore. Vuoi continuare ad andare avanti (2) o preferisci ripensarci e seguire l'ululato (12)?

7. "Buona donna, va tutto bene? Dimmi, perché stai singhiozzando così?", le chiedi.

La donna è un po' sorpresa di sentire la tua voce e alza lo sguardo.

"Che cosa? Oh, mio caro signore, per favore aiutami se puoi. La mia bambina è sparita, rapita!", quindi nasconde di nuovo la testa tra le mani, singhiozzando più forte.

"Rapita, dici! Buona donna, dimmi chi o, oserei dire, che cosa l'ha rapita? Sono stati i goblin?"

"N-No, signore," ti guarda con gli occhi pieni di lacrime, "era l'Urlatore, l'Urlatore Nero. Stavo tornando a casa dal mio negozio, con la mia bambina tra le braccia. Mi piace portarla con me al negozio. Stavamo tornando a casa a piedi. Ho sentito un urlo, un urlo terribile che mi ha fatto gelare sangue e mi ha paralizzato. Il grido è stato portato da un vento che mi ha fatto cadere a terra, e ha portato via la mia bambina con sé. Oh, per favore signore, dovete trovare la mia bambina!"

La donna ti afferra la camicia e comincia a piangerti addosso.

Puoi aiutare questa povera donna e salvare la sua bambina (24) o lasciare che il tuo cuore di ghiaccio ti convinca che non puoi perdere tempo, visto che ti aspetta una notte di bagordi al Fantasia (20).

8. Mentre vi abbracciate, c'è un improvviso lampo dal ciondolo. La donna ti lascia andare e si ritrae indietro. Osservi con orrore mentre la bella donna che ti stava di fronte un attimo fa che si dissolve, rivelando la forma orrenda di un demone. Ella si rannicchia alla vista del pendente, ma presto si riprende e avanza nella tua direzione. Se hai la campana vai

all'(11). Altrimenti, devi combattere per salvare la tua anima. Vai al (4).

**9.** Cadi in ginocchio, con le mani che coprono le orecchie. Puoi sentire il cervello che ti pulsa nel cranio. Presto tutto si ferma, quando il cervello ti esplode. Considerati fortunato che sia successo, così non puoi comprendere le cose che stanno accadendo al tuo corpo mentre è ancora in vita... per ora. FINE.

**10.** Appena fuori dal sentiero c'è un goblin seduto in un cerchio di polvere bianca. Siede accanto a un mucchietto di ossa, ne raccoglie due e comincia a batterle una contro l'altra. Ti guarda e comincia a cantare. Se hai un'arma a distanza o puoi lanciare un *Beccati Questo, Demonio!*, fai un TSL1 sulla Fortuna. Se ti riesce, puoi sferrare un attacco prima che accada qualcosa (sferrando un colpo a distanza o un BQD). Se non disponi di un'arma a distanza o se fallisci il Tiro Salvezza, il mago goblin ti guarda e getta le due ossa fuori del cerchio, nella tua direzione. Dalle due ossa si creano altrettanti scheletri (VM 16 ciascuno), armati con delle spade d'osso che stringono nelle mani scarnificate.



Se sconfiggi gli scheletri, allora devi affrontare il mago goblin. Ha VM 26. Ogni due turni cerca di lanciare un BQD (IN 16, DES 12). Nel terzo turno di combattimento, si rende conto che ha rotto il cerchio magico e scappa. Se vinci il combattimento o il goblin fugge, puoi proseguire (21) o tornare indietro da dove sei venuto (16). Se perdi la battaglia, il goblin sorride guardando il tuo cadavere e pregustando la prospettiva di avere materiale fresco per il suo rituale. FINE.

**11.** Fai un TSL2 sull'Intelligenza. Se ti riesce, ti ricordi il potere che la campana ha contro il male durante questa notte. Vai al (18). Se fallisci, allora devi combattere per la tua anima. Vai al (4).

**12.** L'urlo ti conduce a una piccola radura, che si apre nel bosco. Occhi iniettati di sangue ti osservano dal centro dello spiazzo. Dall'odore che ristagna nell'aria, capisci che stai affrontando una bestia primordiale della notte. Alla luce della luna, puoi vedere un fagotto accanto alla forma massiccia dell'Urlatore Nero. Preghi che la bambina sia ancora viva. Ti avvicini di un paio di passi e la creatura ti carica con un urlo empio e terribile. L'Urlatore Nero ha VM 36. Ogni due turni, devi fare un TSL2 sulla Fortuna. Se fallisci, le grida dell'Urlatore ti disorientano talmente da ridurre di un dado il tuo potenziale di attacco nel turno successivo. Se sopravvivi, vai al (14). In caso contrario, è meglio non sapere quello che ti accade. FINE.

**13.** Riesci appena a udire la campana, solo un piccolo rintocco e l'eco del batacchio. La strega, però, si tappa le orecchie e grida.

"Ti ucciderò per questo! Ti troverò ancora e ti ucciderò!", grida in preda al dolore.

Si toglie una mano dall'orecchio e riesce a graffiarti, causandoti 1D6 punti di danno penetrante (non può ridurre la tua Costituzione al di sotto di 1) prima di trasformarsi in una palla di luce e volare via nel cielo notturno, urlando.

Te ne stai lì per pochi secondi, guardandoti intorno, e decidi che potrebbe essere meglio per te prendere la strada verso la Taverna Fantasia. Assegnati 100 P.A. per questa piccola avventura e vai al (20). Puoi tenere il campanello, se vuoi.

**14.** Il tuo colpo finale fa crollare a terra l'Urlatore in maniera scomposta. Il suo corpo è scosso da una serie di convulsioni grottesche, fino a quando finalmente la forma di un uomo giace morta ai tuoi piedi. Ti scrolli di dosso l'orrore di quello che hai appena visto, poi ti rammenti del fagotto e vai verso di esso. Lo prendi in mano e scopri che non è una bambina, come ti aspettavi. È un mucchio di vestiti appallottolati (quelli dell'uomo?), in mezzo ai quali trovi una campanella e una pergamena con su scritto quello che ti sembra un incantesimo.

All'improvviso ti rendi conto del fatto che non sei solo. Ti volti e vedi la donna in piedi, ma ha l'aspetto diverso da prima, più malvagio. Ti rendi conto di essere stato manipolato da una strega!

*"Quelli li prendo io, se non ti dispiace!",* ti ordina con un ringhio.

*"Che cosa mi hai fatto fare?"*, le chiedi con leggero brivido.

*"Che cosa mi hai fatto fare?"*, ti prende in giro.

*"L'Urlatore voleva distruggermi. Probabilmente perché sono stata io a trasformarlo in quel modo. Questo è ciò che succede ai miserabili che mi tradiscono. Non potevo toccarlo, così ho aspettato che qualche poveraccio lo facesse per me. Quel poveraccio sei tu. ORA DAMMI QUEL FAGOTTO!"*

I suoi occhi cominciano a bruciare con il fuoco dell'odio. Il tuo primo istinto è quello di fuggire, poi la tua mente si rivolge al pacchetto. Forse una di queste cose può ferire la strega. Deve essere così, ecco perché lo vuole così tanto. Ma sarà l'incantesimo o la campana? Se decidi di leggere la pergamena ad alta voce, vai al **(22)**. Se vuoi suonare la piccola campanella, vai al **(13)**. Se preferisci di iniziare a correre, getta il fagotto. Mentre ti allontani, senti le risate della strega. Tanto vale dirigersi verso la Taverna Fantasia **(20)**.

**15.** Finalmente ce l'hai fatta. Puoi già sentire i rumori della festa in corso all'interno della Taverna Fantasia. Riesci quasi ad assaporare le tante birre che potrai consumare una volta dentro.

Un fischio leggero cattura la tua attenzione. Ti volti e vedi la più bella donna come tu abbia mai visto. È vestita tutta di nero. *"Vieni qui."*, ti dice: *"Ho tante cose da mostrarti. Ti piacerebbe, non è vero?"*

Qualcosa nei suoi occhi, nella sua voce, ti ha ipnotizzato. Ti senti irresistibilmente attratto da lei.

*"Avanti, non mordo mica."*, ti dice con aria civettuola. *"Ti prometto che non lo farò."*

Ora sei abbastanza vicino per abbracciarla. Anche lei fa per stringerti tra le braccia. Se indossi un ciondolo d'argento, vai all'**(8)**, altrimenti vai al **(26)**.

**16.** Mentre stai camminando lungo il sentiero, senti il rumore di badili all'opera. Alla luce della luna, si possono vedere le sagome di due goblin che stanno scavando una tomba. Ti chiedi perché i goblin dovrebbero profanare delle tombe, soprattutto in una notte come questa, ma rapidamente scacci il pensiero dalla tua testa. È un mistero del quale preferisci rimanere all'oscuro. I goblin sembrano totalmente assorbiti dal loro lavoro, così ci potrebbe essere la possibilità di sgattaiolare via di nascosto, senza attirare l'attenzione.

*"MALEDETTI GOBLIN PUZZOLENTI! TOGLIETE LE VOSTRE DANNATE GRINFIE DAI MIEI AMICI!"*, grida Arwin in un'esplosione di rabbia, da dietro di te. Chiudi gli occhi per la frustrazione e scuoti la testa.

I goblin ti guardano e ti caricano con le loro pale. Hanno VM 15 ciascuno. Se li sconfiggi, allora puoi seguire la curva del sentiero **(10)** o tornare indietro da dove sei venuto **(23)**. Se riescono a batterti, considerati fortunato per non poter sentire lo sfogo di rabbia di Arwin mentre maledice i goblin e la tua anima. FINE.

**17.** Sei accolto dagli applausi, mentre varchi le porte della Taverna Fantasia. Una pinta di birra gelida ti viene messa in mano da un benefattore invisibile.

*"Sembri un uomo con una storia da raccontare."*, grida qualcuno nella tua direzione. *"Se sarà abbastanza buona, ti offrirò la prossima bevuta."*

Non sei uno da rifiutare l'offerta di una birra gratuita. Ti metti comodo su una sedia vicina, sorridi, e cominci a raccontare la tua storia. FINE.

**18.** Fai suonare la piccola campana. Il demone indietreggia, strillando di dolore. Una seconda scampanellata la fa scomparire nel

buio. Con un urlo da far gelare il sangue che ti attraversa il cervello, la creatura svanisce. Assegnati 100 P.A. e vai al (17).

**19.** Qualunque cosa sia questa malvagità, si rende conto che sei troppo potente perché possa affrontarti. Il bagliore svanisce nel nulla in un batter d'occhio. Anche la ragazza / bambina è scomparsa. Sei un po' stordito da quello che è appena accaduto, ma ti riprendi rapidamente. Vuoi tornare indietro e seguire l'ululato (20) o sei troppo scosso e vuoi lasciar perdere tutto e dirigerti subito alla Taverna Fantasia (15)?

**20.** La strada prosegue. La nebbia, ormai più fitta di una semplice foschia, si sta alzando. Il freddo fa sentire ancora la sua presenza. Più avanti, attraverso la caligine, è possibile vedere il bagliore amichevole della Taverna Fantasia.

*"Aiutami."*, dice una voce preoccupata nella nebbia.

Abbassi la testa, scuotendola. Doveva capitare proprio stasera, tra tutte le notti, pensi. Sei proprio sfortunato.

Vuoi indagare per scoprire l'origine del grido di aiuto (3) o vuoi semplicemente ignorarlo e dirigerti alla taverna (15)?

**21.** *"Eccola! Mettimi giù!"*, grida Arwin. *"La mia tomba è proprio quella lì."*

Sollevi Arwin dalla tua schiena e lo deponi nella fossa scavata di fresco. Ha un grande sorriso sul suo volto.

*"Grazie a te, signore. Grazie per avermi portato di nuovo nella mia fossa. Però, prima che tu mi seppellisca di nuovo, permettimi di darti questo."*

Arwin prende un ciondolo d'argento appeso al suo collo e te lo porge. La forma del ciondolo è qualcosa che non hai mai visto prima.

*"Questo ti proteggerà, qualche volta. Fidati di me. Ha salvato la vita a molti la notte di Halloween. Ora, fai svelto a seppellirmi. Voglio solo tornare al mio sonno eterno e finirlo con tutto questo."*

Prendi il ciondolo e lo indossi. Fai ad Arwin un cenno del capo, poi prendi una pala lì vicino e rapidamente ricopri la fossa di terra.

Guadagni 100 P.A. per aver portato a termine con successo questa piccola avventura, poi devi andare al (15).

**22.** Mentre leggi la pergamena, la strega comincia a ridere. Le tue labbra pronunciano le parole finali e la sua risata diventa quasi isterica.

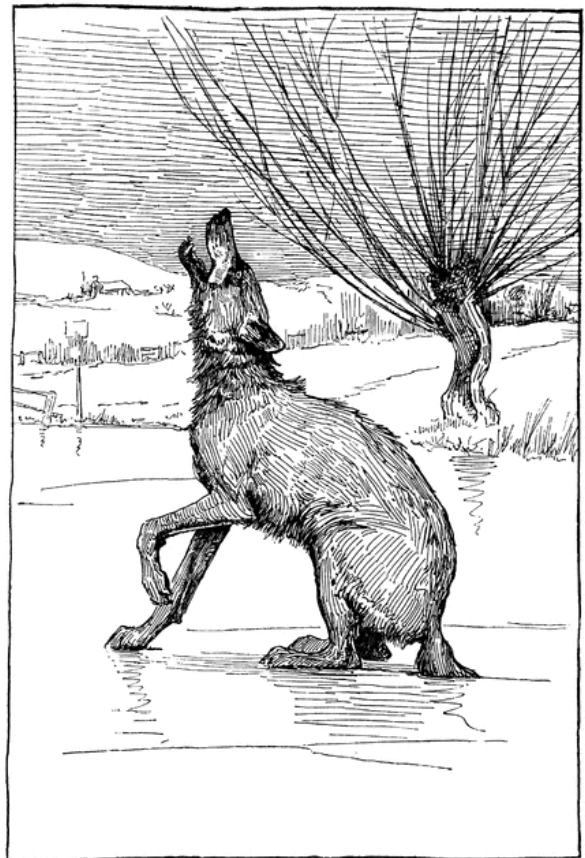
*"Sciocco! Nemmeno immagini quello che hai fatto. Non è vero?"*

Il tuo corpo è improvvisamente devastato dal dolore. Lasci cadere tutto ciò che tenevi in mano. I vestiti paiono restringersi, tanto da costringerti a strapparli via.

La strega si china a raccogliere la campanella.

*"Sciocco. Non imparerai mai."*, dice prima di trasformarsi in una palla di luce e volare via nel cielo notturno.

La tua pelle si lacera e le ossa si spezzano, mentre cadi a terra raggomitato in una massa nauseante di dolore e agonia. Dopo pochi minuti, ti alzi lentamente finché non sei stabile su tutte e quattro le zampe. Lanci un terribile ululato al vento e poi scappi nella notte. FINE.





**23.** Oltrepassi lapide dopo lapide. Una sensazione di disagio ti assale. Anche se cerchi di non darlo a vedere, sei spaventato dal buio. C'è qualcosa lì. Puoi sentirla. All'improvviso inciampi su qualcosa. Guardi verso il basso e vedi che è il braccio mozzato di un goblin.

*"Hmmf , lo sapevo. I ghouls li hanno presi.", sbuffa Arwin.*

Il sentiero gira di 90 gradi. C'è anche un percorso che taglia in diagonale attraverso il cimitero. Vuoi prendere la svolta **(25)** o tornare indietro nella direzione opposta **(16)**?

**24.** *"Buona donna, da che parte è andato questo Urlatore Nero?"*

*"Tu... tu vuoi davvero aiutarmi? Oh grazie, signore! Grazie! L'Urlatore è andato da quella parte.", e ti indica i boschi. "È successo tutto pochi minuti fa. Dovresti ancora essere in grado di sentire l'ululato. DEVI sentirlo."*

*"Aspettami alla Taverna Fantasia. Ci vediamo lì quando torno."*

Quindi ti dirigi verso il bosco scuro. La luna piena illumina la tua strada. Sei entrato da un bel po' nel bosco quando senti un ululato portato dal vento. Sembrava venire da sinistra, ma non puoi esserne sicuro. È solo il buio del bosco a disorientarti, o sono gli spiriti che cercano di giocarti? Improvvisamente alla tua destra si sente un fruscio, appena fuori

dalla tua visuale, e quindi quello che sembra il lamento di una bambina. Andrai a sinistra, da dove l'urlo sembrava provenire **(12)** o vuoi investigare il fruscio, sperando che magari l'Urlatore abbia lasciato cadere la bambina lì intorno **(6)**?

**25.** Il percorso è oscurato da una nuvola davanti alla luna. Quando passa oltre, il chiaro di luna rivela una forma contorta seduta sulla cima di una lapide proprio di fronte a te. La creatura sembra masticare qualcosa, un osso forse . Purtroppo la luna ti ha anche mostrato agli occhi del ghoul. Il morto vivente scende dalla pietra tombale, lasciando cadere quello che stava mangiando, e comincia a venire nella tua direzione. Il ghoul ha VM 31. Se vinci la lotta, puoi proseguire sulla strada **(21)** o tornare indietro da dove sei venuto **(10)**. Se perdi il combattimento, beh, a volte è meglio essere morti. FINE.

**26.** Se hai la campana, fai un TSL2 sull'Intelligenza. Se ti riesce, allora ripensi a che giorno è oggi e che tutte le creature del male possono girare liberamente sulla terra. Inoltre ricordi il potere che hanno le campane contro il male in questa notte. Vai al **(18)**. Se invece il Tiro Salvezza fallisce, devi combattere la tua per la tua anima. Vai al **(4)**.

## **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](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

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

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

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

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

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

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

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

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

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)