

TUNNEL E TROLL

AVVENTURA IN SOLITARIO

Le Terre di Bullohw

Tori Bergquist



LE TERRE DI BULLOW

Le Terre di Bullow è un'avventura in solitario per il gioco di ruolo **Tunnels & Trolls™**. È pubblicata col permesso scritto dell'Autore, che mantiene il copyright sul testo originale (copyright 1986, 2006 Tori Bergquist, all rights reserved). 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.

Gli Autori

Tori Bergquist

Illustrazione di copertina

Wipawadee Yokasing da Pixabay disponibile sotto licenza Pixabay License.

Illustrazioni nel testo

Openclipart.org disponibili sotto licenza Creative Commons Zero 1.0 Public Domain License.

Traduzione e grafica a cura del **Chimerae Hobby Group**

Elenco delle abbreviazioni

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 © 2025 CHIMERAЕ HOBBY GROUP



Tutti i diritti riservati

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

#CHS8 – 1ª Edizione – Luglio 2025

LE TERRE DI BULLOW

“Le Terre di Bulrow” è apparsa originariamente nel numero 15 della rivista The Sorcerer’s Scroll, all’incirca nel 1986. Ero alquanto giovane quando la scrissi, e avevo pensato di rivedere profondamente questo scenario, ma poi ho deciso di lasciarlo (più o meno) col testo originale. Questa avventura, ai tempi della sua prima pubblicazione, era considerata divertente e divenne famosa per avere quello che credo fosse il più alto tasso di errori tipografici tra i testi pubblicati nelle pagine di The Sorcerer’s Scroll. Speriamo che la storia non si ripeta! Questa versione è stata aggiornata alla 7ª edizione di Tunnels & Trolls. Buon divertimento!

Questa avventura in solitario per Tunnel & Troll è progettata per personaggi di livello 2-4. Gli avventurieri in grado di utilizzare la magia avranno molte opportunità di lanciare incantesimi durante lo scenario. I personaggi con extra personali compresi tra 8 e 80 saranno messi alla prova nel corso dell’avventura, mentre quelli di livello inferiore avranno sicuramente vita molto difficile. **Per cominciare, vai al paragrafo 1.**

1

È ormai circa una settimana che stai percorrendo la Strada del Re, diretto verso Hyrkan’ien, la capitale del favoloso Impero. Ti sei fermato a Hymyskos, la leggendaria Città delle Mille Arene, dove sei rimasto una settimana a goderti i combattimenti dei gladiatori. Poi un problema imprevisto con un debito di gioco ti ha costretto a partire verso un posto più sicuro.

Dopo esserti lasciato alle spalle le aride distese del Deserto Hyrkaniano, il territorio è diventato sempre più rigoglioso, verdeggiante e pieno di vita. I borghi, villaggi e castelli sono più frequenti e hai incontrato sempre più viaggiatori a piedi lungo la strada. Ormai sono passati alcuni giorni e, mentre stai attraversando una regione particolarmente lussureggiante e paludosa, una carovana appare all’orizzonte. Appena la raggiungi, scopri che gli uomini e i cavalli di questo convoglio formato da 12 carri sono stati tutti massacrati. Tutto intorno giacciono i cadaveri mezzo divorati del mercante e delle sue guardie. Anche i cavalli sono stati mangiati e i resti delle loro carcasse stanno marcendo in mezzo alla via. Mentre perlustri la zona, trovi molte pozze di una sostanza appiccicosa verde, ma non c’è traccia di nemici. O i razziatori hanno portato via i loro morti, oppure... gli assalitori erano proprio quelle poltiglie verdastre. Per cercare altri indizi, vai al **2**. Se vuoi proseguire verso la capitale Hyrkan’ien, vai al **3**. Per cercare degli oggetti di valore nella carovana, vai al **4**.

2

Fai un TSL1 sulla IN e un TSL1 sulla FT. Se ti riescono entrambi, allora vai al **5**. Se li fallisci entrambi, o anche uno solo, invece vai al **6**.

3

Ti dirigi verso la capitale Hyrkan’ien e al tramonto ti metti in cerca di un posto dove passare la notte. In lontananza senti le onde del mare che si infrangono sulla costa, il che significa che a poca distanza dovrebbero esserci dei villaggi di pescatori o delle cittadine. Se vuoi continuare a dirigerti verso la costa, vai al **7**. Se preferisci accamparti per la notte sul lato della strada, vai all’**8**.

4

Fai una ricerca e scopri che i razziatori non hanno lasciato nulla di valore. Adesso puoi dirigerti alla capitale (**3**) o cercare qualche indizio su chi possa aver fatto tutto questo (**2**).

5

Fai una ricerca e scopri una traccia accuratamente nascosta che conduce alle paludi boschive nei dintorni. Se vuoi seguirla, vai al **9**. Se preferisci dirigerti verso Hyrkan’ien, vai al **3**. Se vuoi razzare la carovana, vai al **4**.

LE TERRE DI BULLOW

6

Non trovi niente. Ora devi dirigerti verso Hyrkan'ien andando al **3**.

7

Mentre ti dirigi verso il rombo distante dell'oceano, devi fare un TSL2 sulla DES. Se ti riesce, allora vai al **10**. Se lo fallisci, vai all'**11**.

8

Ti accampi sul lato della strada, prepari un piccolo falò e cuoci un po' della selvaggina che hai catturato alcuni giorni fa. Se sei un mago e vuoi lanciare un incantesimo su te stesso per la notte, allora vai al **14**. Quando ti prepari per dormire, fai un TSL2 sulla DES. Se ti riesce, allora vai al **12**. Se lo fallisci, vai al **13**.



9

Segui la leggera traccia per diverse miglia all'interno del territorio paludoso intorno a te e ben presto, quando arriva la notte, ti trovi a vagare alla cieca. A causa della nebbia, non riesci a vedere dove metti i piedi. Hai smarrito il sentiero e ti sei perso nelle paludi, senza avere la minima idea della direzione dalla quale sei arrivato. L'unica consolazione è che ricordi la direzione della traccia che stavi seguendo, che si dirigeva verso est prima di scomparire e diventasse troppo buio perché tu riuscissi a vedere qualcosa. Se hai un modo per farti luce o conosci un incantesimo adatto allo scopo, allora puoi usarlo e seguire la traccia a ritroso, dal punto in cui ti trovi fino a quello dove comincia (**19**). Se non vuoi farlo oppure non hai modo di illuminare la zona, devi scegliere in quale direzione dirigerti: verso est, dove probabilmente arriverai alla fine della traccia (**15**), a nord, che dovrebbe essere alla tua sinistra (**16**), a sud, quasi certamente alla tua destra (**17**), o tornare indietro verso ovest fino alla strada (**18**).

LE TERRE DI BULLOW

10

Mentre percorri la strada nel buio della notte, all'improvviso una rete ti cade proprio davanti. Ti scansi giusto in tempo e ti volti per vedere chi sono i tuoi avversari. Di fronte a te ci sono due piccoli uomini-rana toro (sono alti circa 90 centimetri). Gli uomini-rana toro estraggono i loro pugnali e cominciano ad avvicinarsi. Guardandoti intorno, vedi altri occhi rossi luminosi che compaiono tra la nebbia e gli arbusti intorno a te, e ben presto ti ritrovi circondato da una ventina di questi piccoli mostri. Se sei un mago o un vagabondo e vuoi arrenderti, allora vai al **20**. Se sei un guerriero e vuoi arrenderti, vai al **21**. Se vuoi combattere, vai al **22**. Se vuoi scappare, vai al **23**.

11

Mentre cammini nella notte buia e nebbiosa, un'enorme rete ti viene gettata addosso e subito dopo venti uomini-rana toro ti danno una botta in testa facendoti perdere i sensi. Se sei un mago o un vagabondo, vai al **20**. Se sei un guerriero, vai al **21**.

12

Per fortuna ti sei accorto di quella clava che sbucava dal buio della notte diretta verso la tua testa. La afferrì e poi tiri con tutta la forza, e dai radi cespugli di palude rotola fuori un uomo-rana toro. Ha l'aspetto di una rana bipede con le mani prensili, alta più o meno la metà di uomo. La creatura cerca di morderti con la sua enorme bocca rilucente di denti. Non hai tempo di lanciare incantesimi o afferrare le armi quando quest'essere ti attacca, per cui devi combatterlo a mani nude. L'uomo-rana toro ha VM 8 ed è armato con una clava (3D6). Quando lo uccidi, altri 20 di questi orrendi mostri sbucano fuori e attaccano. Ognuno ha VM 8 e lotta disarmato. Le creature sono abbastanza piccole da poterti affrontare otto alla volta, e tu puoi contrattaccarne simultaneamente solo tre. Però non puoi fare niente contro le altre e, per ognuna di quelle contro le quali non riesci a difenderti, devi fare un TSL2 sulla DES per evitare di essere morso. Se qualcuna ti morde, ti causa 1D6+4 danni (l'armatura li assorbe come normale), più 1 danno penetrante per turno di combattimento (che passa oltre l'armatura, per cui devi sottrarlo direttamente dalla COS). Se hai un'armatura a piastre, il morso riesce a penetrarla soltanto se infligge il massimo dei danni, altrimenti non ti causa nessuna ferita. Combatti contro gli uomini-rana toro. Se li sconfiggi puoi perquisirli in cerca di tesori (**24**), dartela a gambe a tutta velocità (**25**) o recuperare le tue cose prima di fuggire di gran carriera (**26**). In alternativa, puoi tornartene a dormire. Non appena prendi sonno, un colpo di clava in testa ti fa perdere del tutto i sensi. La creatura che impugna il randello è un uomo-rana toro piccolo e gracile, e i suoi compagni ti trascinano via. Se puoi usare la magia, vai al **20**. Altrimenti vai al **21**.



LE TERRE DI BULLOW

13

Subisci un'imboscata durante la notte! Un randello ti colpisce in testa nell'oscurità e riesci a malapena a intravedere gli enormi occhi luccicanti di una specie di uomo-rana. Quando sei privo di sensi, gli uomini-rana toro ti legano e ti portano via. Vai al **21**.

14

Se lanci un Nascondiglio, allora vai al **28**. Se lanci un Miraggio, vai al **29**. Se lanci un qualsiasi altro incantesimo, lo hai sprecato. Ritorna all'**8** fai il TS per vedere cosa succede.

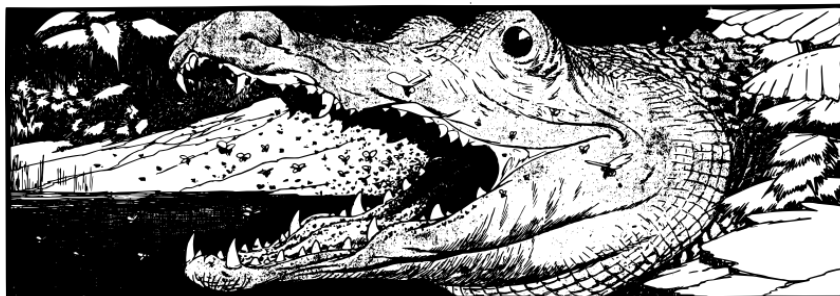
15

Vai in quella direzione e dopo un'ora e mezzo non hai ancora trovato niente. Fai un TSL2 sulla DES. Se ti riesce, vai al **30**. Se lo fallisci, inciampi per accidente nel bordo di una profonda depressione nel terreno e cadi per 15 metri. In questo caso, subisci immediatamente 1D6x10 danni e, se sopravvivi, vai al **31**.

16

Mentre stai viaggiando, fai tre TSL2 sulla FT. Per ognuno che fallisce, incontri qualcosa dalla tabella seguente. Tira 1 dado per stabilire di che si tratta. Se riesci in tutti i TS o sopravvivi a tutti gli incontri, allora vai al **32**.

- 1) Ti imbatti in una banda di 20 uomini-rana toro bipedi. Ti attaccano prendendoti a morsi. Le creature cercano di morderti con le loro enormi bocche piene di denti scintillanti. Non hai tempo di lanciare incantesimi o afferrare le armi quando questi mostri ti attaccano, perciò devi affrontarli a mani nude. Ognuno ha VM 8 e puoi colpirne fino a cinque alla volta (o suddividere i danni tra cinque di loro in ogni turno di combattimento). Tuttavia, per ogni cinque che ne attacchi, altrettanti cercano di azzannarti con le loro voluminose mascelle zeppe di denti. Fai un TSL1 sulla DES per ognuno dei cinque uomini-rana toro che provano a morderti. Per ogni fallimento, ti ritrovi la bocca di un uomo-rana toro saldamente afferrata a una parte del corpo. Subisci 1D6+4 danni nel primo round (subisci comunque 1 danno penetrante, indipendentemente dall'armatura che indossi, a meno che non sia a piastre) e 1 danno penetrante supplementare per turno di combattimento indipendentemente dall'armatura (a meno che non sia a piastre, nel qual caso puoi ignorare le ferite). In qualsiasi turno di combattimento puoi decidere di fare un TSL5 sulla DES per schivare tutti gli attacchi diretti contro di te e infliggere il tuo intero DTC a uno degli uomini-rana toro che ti stanno mordendo. Però se fallisci il TS devi subire l'intero DTC dei nemici senza poter contrattaccare!
- 2) Se incappato in una pozza di sabbie mobili. Fai un TSL3 sulla FO per liberarti. Se fallisci, affondi definitivamente nella melma. **FINE**. Se invece puoi lanciare un incantesimo in grado di farti volare o levitare, riesci a scappare. Puoi anche provare a svincolarti lanciando un incantesimo Consolidare (**33**) o Melma Disgustosa (**34**).
- 3) Vieni caricato da un alligatore impazzito! Ha VM 50. In qualsiasi turno di combattimento puoi provare a bloccarlo con una mossa di lotta libera e aprirgli la bocca. Fai un TSL3 sulla FO per riuscirci, e se hai successo l'alligatore si calma e se ne va (ottiene un bonus di 200 P.A.). Se invece fallisci il TS, devi subire il suo intero DTC!



LE TERRE DI BULLOW

- 4) Incontri un gruppo di uomini di fango di Mulgoth (ce ne sono un numero pari al tuo livello, più uno). Sono arrabbiati perché un estraneo sta insudiciando la loro magnifica palude. Questi feroci esseri di fango ti attaccano (ognuno ha VM 2D6x5 e ogni volta che ti infliggono danno penetrante devi fare un TSL1 sulla FO o rimani invischiato dal loro attacco melmoso che ti soffoca! Subisci 1D6 danni penetranti supplementari da questo attacco).
- 5) Sei entrato nel territorio di un piccolo serpente di palude, una sorta di drago senza ali nativo delle Terre di Bulow. Fai un TSL1 sulla FT per riuscire a vederlo per primo. Se hai successo, puoi tendergli un agguato e hai un turno di combattimento per attaccare senza che possa difendersi o per lanciare un incantesimo. Questa bestia feroce ha VM 200 e se ottiene almeno tre "6" lanciando i dadi per il suo attacco, ti soffia contro anche una nube di nocivo gas velenoso (fai un TSL2 sulla COS per evitare nausea e debolezza che ti fanno perdere temporaneamente 1D6 punti di FO). Se individui la creatura per primo puoi anche decidere di scappare... fai un TSL1 sulla VE per dartela a gambe ed evitare il combattimento! Se lo fallisci, invece perdi la possibilità di sferrare il tuo attacco di sorpresa e devi lottare normalmente. In ogni turno di combattimento puoi fare un TSL3 sulla DES per colpire il ventre molle del mostro e infliggergli il tuo intero DTC senza che possa difendersi né attaccarti... ma se fallisci è lui a causarti il suo pieno DTC senza che tu possa contrattaccare.
- 6) Arrivi a delle antiche rovine nelle paludi. Se vuoi evitarle, puoi farlo e tirare di nuovo. Altrimenti, mentre cominci ad attraversare i ruderi di pietra e le macerie, fai un TSL2 sulla FT. Se ti riesce, noti un gruppo di ghouls che si stanno avvicinando di soppiatto per tenderti un'imboscata! Se lo fallisci, ti saltano addosso nel primo round, causandoti il loro intero DTC con questo attacco! Ci sono 1D6 ghouls e ognuno ha VM 22. Se ti infliggono dei danni, fai un TSL1 sulla COS per evitare di rimanere paralizzato dal loro tocco (l'effetto dura 1D6 minuti, quanto basta alle creature per mangiarti vivo). Se li sconfiggi, fai un TSL2 sulla FT e segnati i punti in più che hai ottenuto rispetto al minimo necessario per avere successo. Questo numero determina quale tesoro nascosto riesci a scovare: **1-3**: 1D6x200 monete d'oro; **4-6**: come il precedente, più 1 dado di gemme preziose del valore di 100 MO ognuna; **7-9**: come i due precedenti, più una potente arma magica, una spada con la lama a spina di pesce che ottiene 20 extra addizionali quando la usi contro le creature acquatiche o anfibia! È chiamata Rovina-Rane; **10+**: come i precedenti, in più trovi un bel paio di Stivali Passapaludi. Ti rendono invulnerabile alle sabbie mobili e puoi persino camminare sull'acqua, se lo desideri.



LE TERRE DI BULLOW

17

Ti dirigi a sud nell'oscurità nebbiosa e dopo mezz'ora ti trovi a vagare in una zona caratterizzata da collinette curiosamente uniformi che punteggiano il territorio, ognuna alta circa 3 metri e con un raggio di 6 metri. Se vuoi esplorare una di queste colline allora vai al paragrafo **35**. Se preferisci continuare, vai al **36**. Se vuoi riposarti qui, invece vai al **37**.

18

Mentre ritorni indietro alla strada (o almeno verso dove pensi che si trovi), incappi in una trappola! Fai un TSL2 sulla DES. Se ti riesce, schivi per un pelo una buca nascosta. Se lo fallisci, allora cadi in una fossa profonda 3 metri che ha conficcato sul fondo dei lunghi pali appuntiti di legno di 15 centimetri di lunghezza (tira 2D6 per stabilire quanti di essi ti infilzano e subisci 1D6 danni per ogni paletto). Se sopravvivi alla caduta nella buca, arriva un gruppo di uomini-rana toro cacciatori che era nascosto lì vicino e ti trascina via. Vai al **20** se sei in grado di lanciare incantesimi oppure al **21** se non puoi farlo.

Se hai evitato la buca coi paletti, 20 uomini-rana toro ti caricano uscendo dalla nebbia! Ognuno ha VM 8 e puoi colpirne fino a cinque alla volta (o suddividere i danni tra cinque di loro in ogni turno di combattimento). Tuttavia, per ogni cinque che ne attacchi, altrettanti cercano di azzannarti con le loro voluminose mascelle zeppe di denti. Fai un TSL1 sulla DES per ognuno dei cinque uomini-rana toro che provano a morderti. Per ogni fallimento, ti ritrovi la bocca di un uomo-rana toro saldamente afferrata a una parte del corpo. Subisci 1D6+4 danni nel primo round (subisci comunque 1 danno penetrante, indipendentemente dall'armatura che indossi, a meno che non sia a piastre) e 1 danno penetrante supplementare per turno di combattimento indipendentemente dall'armatura (a meno che non sia a piastre, nel qual caso puoi ignorare le ferite). In qualsiasi turno di combattimento puoi decidere di fare un TSL5 sulla DES per schivare tutti gli attacchi diretti contro di te e infliggere il tuo intero DTC a uno degli uomini-rana toro che ti stanno mordendo. Però se fallisci il TS devi subire l'intero DTC dei nemici senza poter contrattaccare!

Se li uccidi tutti, ricevi un bonus di 100 P.A. per l'impresa e puoi perlustrare la zona e i cadaveri (**38**) oppure dirigerti verso la strada (**39**).

19

Mentre attraversi le paludi fangose nell'oscurità, la tua fonte di luce illumina abbastanza la via da consentirti di individuare una trappola a fossa camuffata, proprio davanti a te. Subito dopo vedi gli ammiccanti occhi luminosi di una ventina di uomini-rana toro affamati! Vai al paragrafo **18** e ignora la prima frase (hai evitato la trappola).

20

Vieni trascinato per molte miglia attraverso le viscidie Terre di Bulow, finché vieni trasportato in una regione piena di tumuli accuratamente costruiti, tutti della stessa identica forma e dimensione. Gli uomini-rana toro ti portano in un'apertura nel fianco di una collinetta particolarmente grande. Finalmente ti scaricano per terra, nella totale oscurità di una qualche sorta di umido locale simile a una tomba nel cuore della collina. La debole luce che proviene dagli occhi degli uomini-rana toro fornisce a malapena abbastanza illuminazione per consentirti di vedere la forma scura e spettrale di un agghiacciante cadavere in decomposizione vestito con pesanti vesti regali e con indosso una corona, che si china sopra il tuo corpo malridotto. "Sssì miei cari, sì. Questo andrà benissimo!", strepita con una voce orribile mentre un brivido gelido ti scuote improvvisamente.

"Sei contento, padron Andralak?", chiede uno degli uomini-rana toro, emettendo un forte rumore gracitante. I tuoi rapitori sembrano nervosi, come se temessero le conseguenze di un eventuale fallimento.

"Oh sì, certamente. Legatelo alla macchina!" Il terribile liche indica un angolo dove riesci a intravedere una qualche sorta di spaventoso marchingegno pieno di punte affilate incrostate di sangue che si collegano a dei tubi di drenaggio. "I suoi fluidi sanguigni placheranno la mia fame e mi

LE TERRE DI BULLOW

aiuteranno a risvegliare il mio prezioso figliolo.” Il liche si muove fino a uno strano aggeggio per controllare quell’orribile macchinario, mentre gli uomini-rana toro si avvicinano per acciuffarti. Questa è la tua grande occasione! Fai un TSL3 sulla VE per schizzare via e fuggire dalla tomba oscura prima di essere ucciso. Se ti riesce, ti precipiti fuori nella notte, correndo all’impazzata finché non arrivi a quella che speri possa essere la salvezza (vai al **39**). Se lo fallisci...

...Gli uomini-rana toro di Andralak ti legano al malefico altare ed egli tira una lunga leva. Improvvisamente un dolore lancinante ti sopraggiunge quando le punte cave penetrano nelle tue vene e perdi lentamente conoscenza mentre il sangue ti viene risucchiato via dal corpo e finisce in una strana macchina embrionale di vetro e tubi lì accanto. All’interno c’è un feto orrendamente deformato che emette un gracido di piacere mentre viene bagnato dal tuo sangue. La bestia inizia a nuotare nell’acqua fangosa velata di sangue, poi comincia a rosicchiare furiosamente il recinto del suo grembo di vetro coi suoi denti spaventosi, impaziente di finirti... ma per fortuna sveni a causa della perdita di sangue molto prima che ciò accada! **FINE.**

21

Gli uomini-rana toro ti trascinano nel mezzo di un grande accampamento costruito con canne, rami e fronde. Passi davanti a molte capanne piene di donne e bambini rana toro, che pregustano la tua carne umana con sguardi salaci. Alla fine, ti portano dal capocuoco, una bestia di nome Cookie che ti infila in una marinata fatta con gnomi stritolati di fresco e succo di pesce fermentato, poi ti frigge sopra un grande fuoco da campo, dopodiché l’intero villaggio ti salta addosso in una frenesia mangereccia! Accidenti! Divorato dalle rane! Ed eri così un buon ragazzo. Talmente buono da leccarsi le dita! **FINE.**

22

Gli uomini-rana toro ti saltano addosso e ti attaccano con le loro mascelle giganti scintillanti di denti. Devi affrontare 20 di questi mostri disgustosi. Ognuno ha VM 8 e lotta disarmato. Le creature sono abbastanza piccole da poterti affrontare otto alla volta, e tu puoi contrattaccarne simultaneamente solo tre. Però non puoi fare niente contro le altre e, per ognuna di quelle contro le quali non riesci a difenderti, devi fare un TSL2 sulla DES per evitare di essere morso. Se qualcuna ti morde, ti causa 1D6+4 danni (l’armatura li assorbe come normale), più 1 danno penetrante addizionale per turno di combattimento (che passa oltre l’armatura, per cui devi sottrarlo direttamente dalla COS). Se hai un’armatura a piastre, il morso riesce a penetrarla soltanto se infligge il massimo dei danni, altrimenti non ti causa nessuna ferita. Se riesci a sconfiggere gli avversari, scappi come se avessi il diavolo alle calcagna fino alla città costiera (**25**).

23

Ben presto distanzi quelle piccole creature lungo la strada. Alla fine, arrivi alla città costiera dei pescatori (vai al **25**).

24

Non trovi niente. Improvvisamente un altro gruppo di uomini-rana toro ti salta addosso. Ritorna al paragrafo che ti ha mandato qui (**12**) e sconfiggili, poi fai un’altra scelta.

25

Arrivi alla città di Nevall. Dici agli abitanti della carovana distrutta, dell’infestazione di uomini-rana toro e di tutto il resto. In quattro e quattr’otto mettono assieme una numerosa squadra di cacciatori ed entrano nelle paludi, uccidendo tutte quelle creature. Ti danno 200 monete d’oro come ricompensa per i tuoi servizi. Ottieni 10 P.A. per ogni paragrafo che hai giocato, 10 P.A. per ogni uomo-rana toro che hai ucciso, 10 P.A. per livello di difficoltà di tutti i TS che hai fatto con successo, e altri 200 P.A. complessivi per tutto quello che hai passato. **FINE.**

LE TERRE DI BULLOW

26

Mentre stai recuperando la tua roba, un altro gruppo di uomini-rana toro arriva e ti attacca. Ritorna al paragrafo che ti ha mandato qui (12) e risolvi il combattimento, poi fai un'altra scelta.

27

Gli dèi scendono sulla terra e ti schiacciano tra le dita, perché non c'è nessun rimando al numero 27, idiota, e se stai leggendo questo paragrafo allora naturalmente vuol dire che hai barato!



28

Durante la notte, invisibile nel tuo Nascondiglio, vedi una grossa banda di uomini-rana toro bipedi che vagano in cercano di cibo. Mentre passano, uno entra nel Nascondiglio! Per farlo stare zitto, fai un TSL2 sulla FT. Se ti riesce, fai in tempo a colpirlo prima che urli. Allontanatosi il pericolo, continua il tuo viaggio andando al 7. Se invece lo fallisci, emette un potente gracidio e ti ritrovi addosso uno sciame di uomini-rana toro che ti attaccano (vai al 22).

29

Lanci un Miraggio di qualcosa di molto grosso e molto cattivo. Fai un TSL1 sulla FT. Se ti riesce, allora tutti i predatori notturni vengono ingannati dall'illusione. Allontanatosi il pericolo, continua il tuo viaggio andando al 7. Se lo fallisci, una banda di uomini-rana toro bipedi ti attacca (vai al 22).

30

Ti fermi appena in tempo, prima di mettere il piede oltre il bordo di una profonda depressione (un fenomeno di Lingusia che ogni tanto fa sprofondare senza motivo di una quindicina di metri una vasta area di terreno). Scruti attentamente nella nebbia, ma non riesci a penetrarla. Per cercare un modo di scendere nella depressione, vai al 40. Se vuoi scivolare lungo il crinale, vai al 41. Se vuoi allontanarti in un'altra direzione, vai al 42.

31

Sei sul fondo della depressione. Cercherai di risalire (43) o vuoi esplorare il posto (44)?

LE TERRE DI BULLOW

32

In poco tempo sei fuori dalla palude. In lontananza vedi una città lungo la costa. Mentre ti dirigi verso di essa, vai al **25** se hai incontrato degli uomini-rana toro oppure al **45** se non ti ci sei imbattuto.

33

Tira 1D6. Con un risultato di 1-3, eri sprofondato di poco quando hai lanciato Consolidare. Con un risultato di 4-6 eri già affondato per metà. Nel primo caso, riesci a liberarti. Nel secondo caso, resti imprigionato e soltanto Melma Disgustosa (o un incantesimo che ti permette di volare o levitare) ti trarrà d'impaccio. Se devi recuperare il Kremm necessario per lanciare l'incantesimo, ritorno al paragrafo che ti ha mandato qui (**16**) e fai il TS indicato, perché non hai abbastanza KR per fare magie.

34

Melma Disgustosa trasforma le sabbie mobili in acqua e nuoti fino alla sponda. Per fortuna è successa questa stranezza! Ora ritorna al paragrafo che ti ha mandato qui (**16**) e continua l'avventura.

35

Scopri che ogni collina ha un ingresso simile a quello di una tomba posizionato su un lato in modo da non essere immediatamente visibile. Le alture sono disposte in circolo e nel mezzo c'è una collina più grande delle altre. Il suo ingresso è sbarrato. Per entrare, vai al **46**. Per andartene da questo posto, vai al **36**.

36

Mentre te ne vai, ti ritrovi circondato da oltre duecento uomini-rana toro. Se li attacchi, devi combatterli tutti. Ognuno ha VM 8 e ti assaltano in otto alla volta, e se ti mordono ti restano attaccanti addosso causandoti 1 danno penetrante per turno di combattimento, indipendentemente dall'armatura che indossi. Puoi lottare per un numero di turni di combattimento pari alla tua FO, ma poi cominci a perdere 1 punto di FO per turno di combattimento finché non crolli a causa della stanchezza. Se ciò accade prima che tu abbia ucciso tutti i nemici, allora vai al **20** se sei in grado di lanciare incantesimi oppure al **21** se non puoi farlo. Se sconfiggi tutti gli avversari, alla fine riesci a uscire dalle Terre di Bulow e ritrovi la Strada del Re (vai al **47**).

37

Vai al **36** per sapere cosa accade.

38

Non trovi niente sui cadaveri e un'altra banda di uomini-rana toro ti attacca. Ritorna al paragrafo che ti ha mandato qui (**18**, ma ignora la prima frase relativa alla trappola) e risolvi questo combattimento, poi fai un'altra scelta.

39

Ben presto arrivi alla strada e ti dirigi verso la costa e il più vicino villaggio di pescatori (vai al **25**).

40

Trovi un piccolo sentiero che scende. Ti arrischierai a seguirlo (**48**) o preferisci voltarti e andartene (**42**)?

LE TERRE DI BULLOW

41

Scivoli lungo il ripido crinale e presto infrangi la barriera del suono. Quando arrivi giù, le tue urla sono ancora dietro di te. Ah ah ah! Ehm... Subisci 1D6x10 danni. Se sopravvivi, hai toccato il fondo della depressione (31).

42

Ti perdi quasi subito. Fai un TSL2 sulla FT. Se ti riesce, alla fine ritrovi la strada e la segui fino al villaggio di pescatori sulla costa. Se hai incontrato gli uomini-rana toro, allora vai al 25. In caso contrario, vai al 45.

43

Fai sei TSL3 sulla DES. Se fallisci il primo, cadi e subisci 1 danno penetrante. Se sbagli il secondo o il terzo, subisci 1D6 danni penetranti e ricomincia dall'inizio. Se manchi il quarto o il quinto, subisci 2D6 danni penetranti e prova ancora dall'inizio. Devi sottrarre tutti i danni subiti direttamente dalla COS (l'armatura non li assorbe). Se fallisci il sesto, allora fai un TSL4 sulla DES per riuscire ad afferrare il bordo della depressione e tirarti su in qualche modo (vai al 42 e allontanati da qui). Se lo fallisci, scivoli sul fondo e devi ricominciare daccapo. Se dopo aver fatto più di otto TS sei ancora nella depressione, allora i 200 uomini-rana toro che vivono in questo buco fangoso arrivano tutti insieme. Ognuno ha VM 8 e ti assaltano in otto alla volta, ma tu puoi contrattaccarne soltanto tre. Gli altri tenteranno morderti e attaccarsi a te, causandoti l'intero DTC e poi 1 danno penetrante per turno di combattimento, indipendentemente dall'armatura che indossi. Per evitare che ciò accada, fai un TSL2 sulla DES per ogni uomo-rana toro che cerca di morderti. Se la lotta si protrae per un numero di turni di combattimento superiore al tuo punteggio di FO, perdi i sensi (vai al 20 se puoi lanciare incantesimi oppure al 21 se non sei in grado di farlo). Se vinci, puoi continuare a cercare di arrampicarti fuori dalla depressione finché non ci riesci oppure muori nel tentativo.

44

Non trovi niente, tranne che un esercito di disgustosi uomini-rana toro bipedi. Sono 200 in tutto. Vai al paragrafo 43, ignora tutto il resto e leggi la parte relativa al combattimento contro gli uomini-rana toro.

45

Gli abitanti del villaggio ti offrono un pasto caldo e ti ringraziano per le informazioni sulla carovana. Assegnati 10 P.A. per livello di difficoltà di tutti i TS che hai effettuato con successo, 10 P.A. per ogni paragrafo giocato e un numero di P.A. pari alla somma di tutte le VM dei mostri sconfitti. In più, guadagni altri 200 P.A. per lo sforzo. Ora prosegui verso Hyrkania! **FINE**.

46

Entri nella tomba buia e scendi per una scala ripida. Arrivi in fondo e all'improvviso la stanza viene illuminata da un fioco bagliore. Di fronte a te c'è un cadavere, morto da molto tempo, seduto su un trono. Sibila verso di te, *"Io sono Andralak, uno dei primi maghi di Lingusia, al tempo in cui la magia era giovane. Dopo tremila anni di imputridimento, da quando sono stato ucciso dall'apprendista Xauraun Vestillios, la maledizione che mi impediva di tornare in vita come liche si è dissolta. Ora ho schiavizzato gli uomini-rana toro delle Terre di Bullow affinché catturino dei maghi per rinviare il mio sangue cosicché io possa nuovamente ottenere la capacità di lanciare incantesimi. Tu ti sei intromesso, perciò ora è naturale che io debba avere il tuo sangue."* Ti guardi alle spalle e vedi una massa di uomini-rana toro che sorvegliano la porta. Di fronte a te c'è il liche. Se sei un guerriero, puoi attaccare (49) o verrai privato della tua essenza vitale (**FINE**). Se sei un mago, puoi combattere (50) oppure sarai defraudato della tua linfa vitale (**FINE**).

LE TERRE DI BULLOW

47

Assegnati un numero di P.A. pari alla somma delle VM degli uomini-rana toro che hai ucciso, 10 P.A. per ogni livello di difficoltà di tutti i TS che hai eseguito con successo, altri 2.000 P.A. per l'impresa che hai compiuto e 10 P.A. per ogni paragrafo che hai giocato. Ora è tempo di raggiungere la capitale di Hyrkania. **FINE.**

48

Ti avvii lentamente per il sentiero, quanto all'improvviso il terreno ti sfugge da sotto i piedi e ti ritrovi sul fondo della depressione. Vai al **31**.

49

Attacchi. Fai un TSL3 sulla DES. Se ti riesce, colpisci il liche prima che riesca a completare il suo incantesimo, ma la magia funziona comunque perché era già stata preparata. Il liche ha VM 100. L'incantesimo che ti ha scagliato contro è Colpo di Sonno e ti addormenti se non fai un TSL4 sulla IN. In questo malaugurato caso, il liche risucchia la tua essenza e muori. **FINE.** Se ti riesce, combatti uno scontro regolare contro il liche. Il tuo avversario impugna Cralltester, una spada magica che ottiene 10D6. Ogni volta che ti infligge dei danni, devi sottrarli sia dalla COS che dalla FO. Quando la tua FO arriva a zero, la tua essenza vitale è stata interamente consumata e muori per mano del tuo sarcastico nemico. Gli uomini-rana toro divorano il tuo cadavere. **FINE.** Se sconfiggi il liche, gli uomini-rana toro fuggono in preda al terrore e puoi saccheggiare la tomba (vai al **51**).



50

Sferra il tuo attacco. Se è fisico, allora vai al **52**. Se è magico, vai al **53**.

51

Trovi la spada magica Cralltester, che ti avviserà silenziosamente di qualsiasi pericolo entro 6 metri da te. Trovi anche 3D6x100 monete d'oro e 1D6 pezzi di gioielleria (tira sulla tavola del tesoro). Se sei un mago, puoi prendere anche un libro che contiene tutti gli incantesimi dal livello 6 al livello 8. Fuggi rapidamente dalla palude e arrivi alla città sulla costa (**25**).

52

Vai al **49** e segui le istruzioni di quel paragrafo.

53

Trova nell'elenco che segue l'incantesimo che hai lanciato, poi vai al paragrafo corrispondente per vedere cosa succede. Segnati che il liche ha VM 100 e usa la spada magica Cralltester che ottiene 10D6. Se non puoi lanciare nessuno di questi incantesimi, devi andare al **50** e scegliere un altro tipo di attacco. Beccati questo, Demonio (**54**), Potere Distruttivo (**55**), Ghiaccio per Favore (**56**), Oh Vai Via (**57**), Picchiaduro / Lama di Vorpai (**58**), Padroneggiare lo Spirito (**59**), Incollati (**60**), Colpo di Sonno (**61**), Disperdi Magia (**62**), Sciocco Babbeo (**63**).

LE TERRE DI BULLOW

54

L'incantesimo colpisce in pieno il liche. Calcola i danni che gli infliggi e se lo uccidi vai al **51** per vedere cosa c'è nella tomba. Se non lo ammazzi, allora è lui a scagliarti contro un incantesimo, Colpo di Sonno. Somma la tua FO, IN e CA. Se il totale è inferiore alla VM del liche, ti addormenti (vai al **20**). Se invece è uguale o più alta, ritorna al **53** e scegli un altro incantesimo.

55

Il dardo colpisce il liche e gli causa il doppio dei normali danni (ehi, se ti fossi avvizzito per quasi 2.000 anni prima di tornare in vita, non saresti anche tu un po' disseccato e particolarmente infiammabile? Ma sono sicuro che sei troppo impegnato a saltare di gioia per discuterne). Se hai distrutto il liche, esplora la tomba andando al **51**. Se non ci sei riuscito, ti colpisce con un incantesimo Padroneggiare lo Spirito. Confronta la somma della tua IN, KR e CA con la VM del liche. Se il tuo totale è inferiore, diventi suo schiavo (vai al **20**). Se invece il tuo totale è uguale o superiore, ritorna al **53**.

56

Ghiaccio per Favore fa soltanto metà dei normali danni al liche, perché il suo corpo morto ha poco da temere dal freddo. Se lo uccidi comunque, vai al **51** per perlustrare la sua tomba. Se sopravvive, tocca a te subire un Beccati Questo, Demonio di livello 2. Il liche lancia l'incantesimo causandoti 72 danni ma, se questo ammontare è sufficiente a ucciderti, può depotenziare la sua magia (è abbastanza potente da riuscirci) in modo che tu venga soltanto messo fuori combattimento (COS 1). Se ti sconfigge, vai al **20**. Se resisti allo shock, vai al **53** e vendicati.

57

Tutti gli uomini-rana toro che stanno osservando il combattimento fuggono via. Il liche invece risponde bombardandoti con un'Esplosione Infernale. Per te è la **FINE**.

58

La tua arma ora è incantata e abbastanza potente per attaccare il liche. Però, mentre tu lanciavi il tuo incantesimo, il liche scagliava il suo Sei una Rana. Improvvisamente ti ritrovi a lottare per alzarti da terra, ma tutto quel che puoi fare è rotolare sul tuo nuovo corpo viscido e viola. Il liche ti ha trasformato in un cucciolo di verme viola – lo stadio embrionale di quelle temibili bestie che si suppone si siano estinte centinaia di anni fa. Poi il liche ti lancia contro Il Tessitore del Sonno e, quando ti svegli, il tuo corpo è tornato di nuovo normale. Vai al **20**.

59

L'incantesimo non ha effetto sul liche, che prima ti insulta e poi ti vaporizza con un'Esplosione Infernale. **FINE**.

60

L'incantesimo Incollati impedisce al liche di raggiungerti, ma lui ti scaglia contro l'incantesimo Medusa. Ti ritrovi all'istante trasformato in solida pietra, incapace di muoverti. Poi inverte l'effetto e vieni catturato e portato via dagli uomini-rana toro. Vai al **20**.

61

L'incantesimo non ha effetto sul liche, che invece ti scaglia contro uno Sciocco Babbeo. Gli uomini-rana toro ti afferrano e ti portano al **20**.

LE TERRE DI BULLOW

62

Qualsiasi incantesimo il liche stesse lanciando, viene disperso. Adesso puoi tornare al **50** e scegliere in che modo combattere. Se decidi per il corpo a corpo, ignora qualsiasi istruzione relativa all'incantesimo Colpo di Sonno.

63

Il liche è offeso che tu abbia provato a usare questo incantesimo su di lui e ti riduce a pezzettini con un'Esplosione Infernale. **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 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