

IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

LA TANA DELL'ORCO MAGICO



IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

CHASA1 LA TANA DELL'ORCO MAGICO

Avventura di gruppo per personaggi di 1° - 3° livello utilizzabile con Tunnel e Troll®

Ideazione, stesura e grafica: Chimerae Hobby Group

Copertina: kalhh da [Pixabay](#)

Illustrazioni: <https://openclipart.org/>

Mappa: donjon.bin.sh

Abbreviazioni utili:

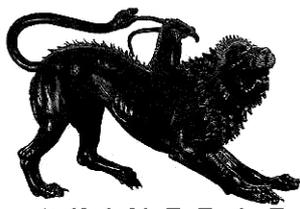
AB	Abilità	KR	Kremm	RES	Resistenza
BQD	Beccati questo, Demonio	m.a.	monete d'argento	SG	Signore del Gioco
CA	Carisma	m.o.	monete d'oro	T.&T.	Tunnel & Troll
DTC	Danno Totale in Combattimento	m.r.	monete di rame	TR	tiro di recupero
FO	Forza	ME	mostri erranti	u.p.	unità di peso
FOR	Fortuna	p.a.	punti d'avventura	VE	Velocità
IN	Intelligenza	p.e.	punti d'esperienza	VM	Valutazione del Mostro

TUNNEL E TROLL® e T.&T.® sono marchi registrati di proprietà della *Flying Buffalo Inc.*, una controllata *Webbed Sphere Inc.*, e il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto.

Questa avventura è protetta dalle leggi sul diritto di autore. È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto del *Chimerae Hobby Group*.

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.

© 2023 Chimerae Hobby Group



CHIMERA E

www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHASA1 - 1ª Edizione - Aprile 2023

IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

Il Signore dell'Avventura è una serie di avventure di gruppo per il secondo gioco di ruolo fantasy di tutti i tempi: **Tunnel & Troll**[®]. In particolare, fa riferimento a **Il Libro delle Regole** (conosciuto in lingua inglese come «quinta edizione»), tradotto e pubblicato in italiano nel 1988 nella collana Oscar Mondadori. Con un minimo lavoro di conversione, è comunque possibile adattarne i contenuti a qualsiasi altro regolamento. Vengono altresì utilizzate alcune regole opzionali, interamente descritte, che possono essere ignorate senza alcun problema se non si desidera utilizzarle.

Si tratta di brevi avventure autoconclusive, ideali per una o due serate di gioco, incentrate sull'esplorazione dei sotterranei, il combattimento con i mostri, la risoluzione di enigmi e la razzia di tesori, nel più puro stile di gioco «hack and slash». Sono volutamente scritte alla maniera delle prime avventure per i giochi di ruolo. Per questo le descrizioni sono stringate e il contesto in cui si svolgono è spesso lasciato alla completa immaginazione di SG e giocatori. Il SG può utilizzare i volumi della serie **Il Signore dell'Avventura** per una partita improvvisata oppure inserirli nella sua campagna di gioco.

REGOLE OPZIONALI

KREMM (KR)

È la misura dell'abilità di un personaggio di attingere alle energie magiche naturali del pianeta. Sostituisce integralmente la FO per quello che riguarda il lancio di incantesimi (e la resistenza alla magia). Elfi e folletti hanno un moltiplicatore di $\times 2$ a questo Attributo.

VALUTAZIONE DEL MOSTRO (VM)

Il numero di dadi che il mostro ottiene in combattimento non diminuisce mai, mentre gli extra sono calcolati in base alla sua VM attuale e si riducono man mano che subisce danno. Per esempio: il Grande e Orribile Balrog ha una VM di 250. Ha diritto a 26 dadi e 125 extra quando combatte. Se viene ferito, i colpi subiti vanno detratti dalla VM. Se in un giro di combattimento subisce 50 colpi, inizia il giro successivo con una VM di 200, sempre con 26 dadi ma con 100 extra.

TIRI DI RECUPERO DI LIVELLO 0

In alcuni casi, può accadere che la difficoltà di un TR scenda al livello zero. Per riuscire con successo in un TR di livello zero, l'avventuriero deve lanciare i dadi ed ottenere un punteggio minimo di 5, indipendentemente dal punteggio dell'Attributo utilizzato nel TR.

LIVELLI DEI PERSONAGGI

Ogni volta che un personaggio sale a un livello più alto, oltre alle opzioni già indicate nel Libro delle Regole, può scegliere anche uno di questi due modi per migliorare gli Attributi Primari:

H. Aggiungere il nuovo numero di livello alla VE.

I. Aggiungere il nuovo numero di livello al KR.

DANNO PENETRANTE

Quando si lanciano i dadi per calcolare il totale di combattimento, ogni "6" va contato come un punto di danno automatico che deve essere sottratto direttamente dalla RES o VM dell'avversario, ignorando qualsiasi tipo di armatura o protezione che può prevenirli. Questo accorgimento permette di simulare il fatto che in ogni duello anche un lottatore palesemente migliore del suo avversario può subire lievi ferite o tagli indipendentemente dall'esito dello scontro.

COMBATTIMENTO CON DUE ARMI

Un personaggio che combatte con un'arma in ogni mano otterrà un potenziale offensivo pari alla somma dei dadi e degli extra di entrambe. Per poterlo fare, deve avere un punteggio di FO e AB tale da consentirgli di soddisfare contemporaneamente i requisiti per entrambe le armi. Ovviamente non deve portare uno scudo e deve utilizzare armi che possano venire brandite con una sola mano. Per esempio: per combattere contemporaneamente con una sciabola (FO 9, AB 10, 3 + 4) e un katar (FO 2, AB 8, 2 + 4), un personaggio deve avere un punteggio minimo di FO pari a 11 ed un punteggio minimo di AB pari a 18, e otterrà un potenziale offensivo pari alla somma dei dadi e degli extra di entrambe, cioè 5 dadi + 8 extra.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Un personaggio non può lanciare efficacemente incantesimi su bersagli con un punteggio di Kremm maggiore del suo. Può tentare di farlo, ma percepirà automaticamente delle «cattive vibrazioni», che gli permettono di interrompere il lancio senza penalità e di tentare un'altra azione o scegliere un bersaglio differente. Se decide di lanciare ugualmente la magia, spenderà il costo di KR ma l'incantesimo non avrà effetto, ridurrà però il KR del bersaglio di un valore pari al costo di lancio della magia. Nel caso in cui i punteggi di KR siano uguali, l'incantesimo avrà effetto. Quando si parla di punteggi di KR, si fa sempre riferimento al valore attuale dell'Attributo. Eccezioni: non c'è resistenza alla magia quando un personaggio lancia una magia su sé stesso; un mago non deve superare il proprio Kremm per azionare un incantesimo personale. Inoltre, il bersaglio di un incantesimo può volontariamente sopprimere temporaneamente la propria resistenza alla magia per consentire che una determinata magia abbia effetto su di lui. I mostri privi di Attributi hanno un punteggio di KR pari a 1/10 della VM attuale, arrotondata per eccesso. Per esempio: un mostro con VM 250 ha inizialmente KR 25.

INTRODUZIONE

Le informazioni di questa avventura sono riservate solamente al SG, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questa avventura rovinerà l'effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, fermati **qui** e non proseguire oltre nella lettura.

Note per il SG

Il SG deve leggere la descrizione delle stanze prima di tentare di usare il sotterraneo in un gioco, per avere almeno qualche dimestichezza con il contenuto. Le informazioni sono riservate al SG, il quale può rivelarle a sua discrezione.

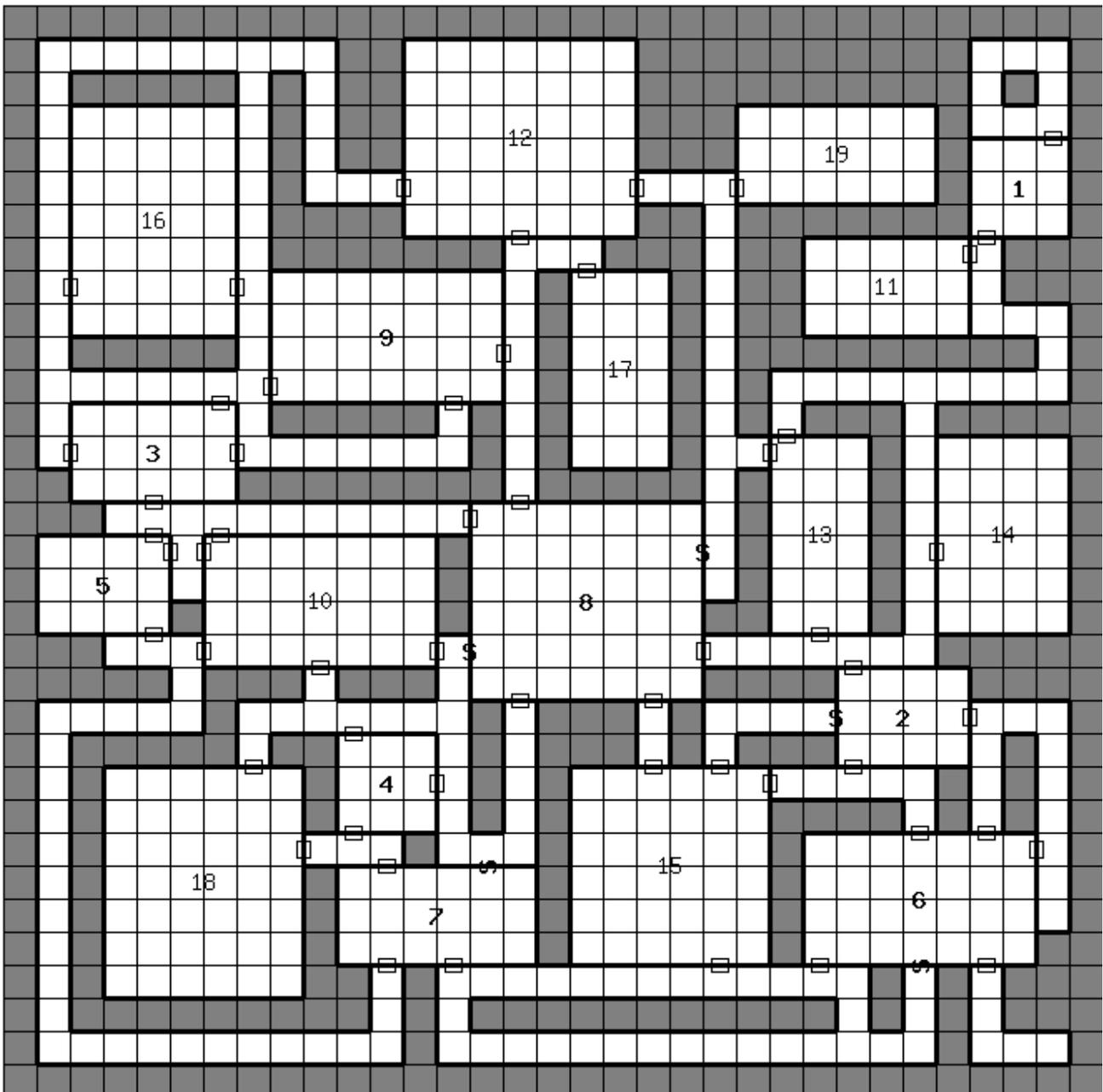
Il SG è incoraggiato a usare la propria immaginazione per inventare dialoghi o qualsiasi altro dettaglio aggiuntivo che ritenga utile per rendere la partita più interessante! Le avventure sono scritte soltanto come linee guida alquanto basilari – tocca al SG renderle epiche!

Bilanciare gli incontri

Le VM fornite sono state concepite per un gruppo di quattro avventurieri. Se gli avventurieri sono in numero minore, il SG potrebbe voler adattare di conseguenza la VM dei mostri che incontrano. Se ci sono soltanto tre personaggi in gioco, moltiplicare la VM dei mostri per 3/4. Se gli avventurieri sono solo un paio, moltiplicare la VM per 1/2 e, nel caso di un esploratore solitario, moltiplicare la VM per 1/4. Se il gruppo è formato da un maggior numero di avventurieri, il SG potrebbe incrementare di conseguenza la VM. Per cinque personaggi moltiplicare la VM per 5/4, per sei avventurieri moltiplicare la VM per 3/2, e via dicendo.

INIZIARE L'AVVENTURA

Da qualche tempo, nella zona intorno alla cittadina dove vivono gli avventurieri si segnalano numerose razzie ai danni di fattorie isolate e viaggiatori solitari. Individuare i colpevoli non è stato troppo difficile, perché ci sono numerosi testimoni. Si tratta di una banda di briganti, capeggiata da un grosso orco. Fin qui, non ci sarebbe nulla di strano. La cosa insolita è che l'orco è in grado di usare la magia! Alcune pattuglie di guardie cittadine hanno cercato di mettersi sulle tracce dei malfattori, ma senza troppa fortuna. Infatti, anche se hanno arrestato o eliminato la gran parte dei banditi dopo aver teso loro una trappola ben congegnata, il caporione è riuscito a fuggire. Tuttavia, i soldati sono riusciti almeno a individuare il covo dei malviventi. Il compito di stanare l'Orco Magico tocca ora ai personaggi. È una missione perfetta per dei tipi tosti, in cerca di gloria e ricchezze!



Descrizione generale

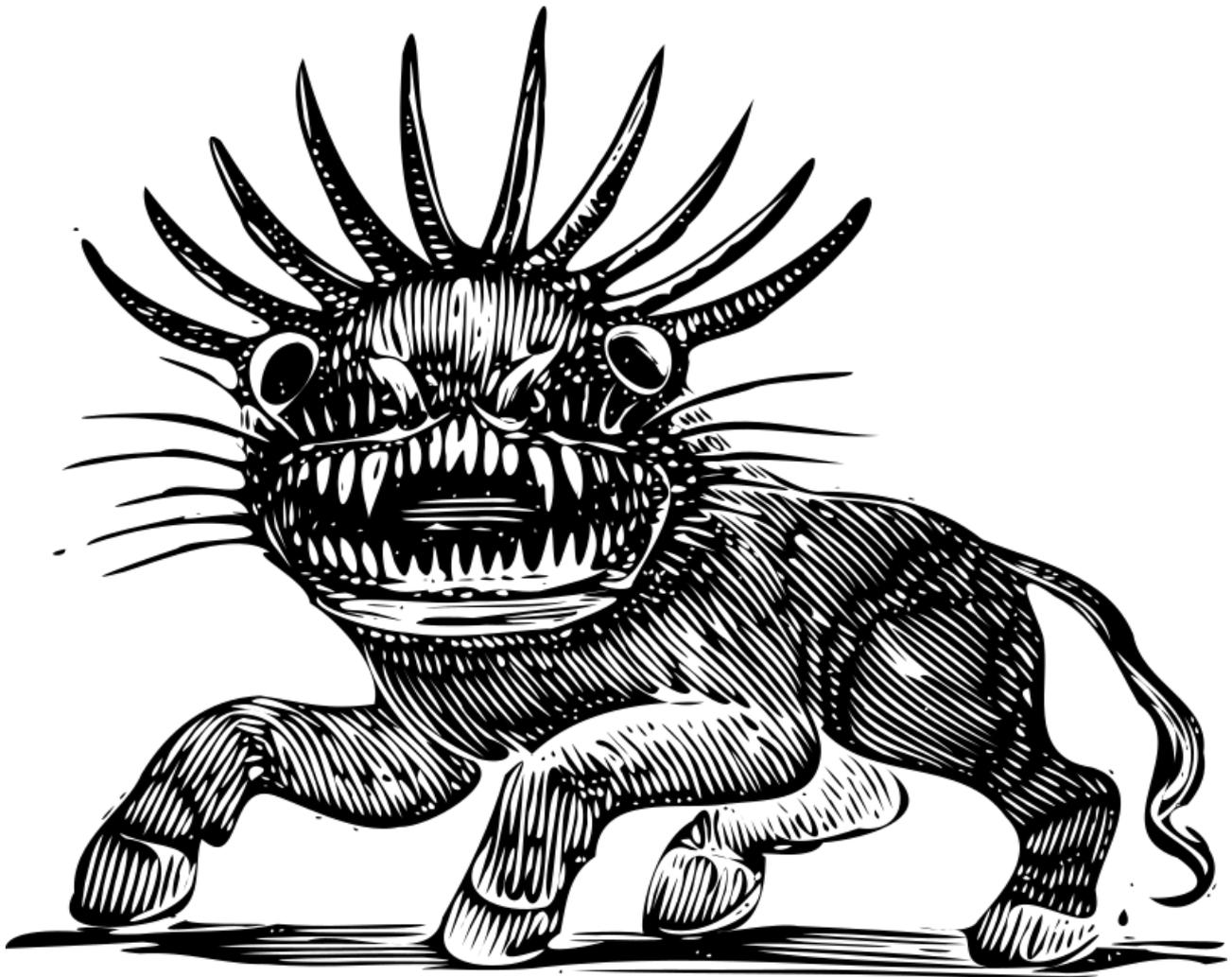
L'ingresso al sotterraneo avviene attraverso un passaggio nascosto, che porta al corridoio ad anello dal quale si accede alla stanza 1. Sulla mappa, ogni quadretto equivale a 3 metri. L'intero labirinto è costruito nel fianco di una collinetta. È scavato nella terra, e le stanze e i corridoi sono formati da blocchi di granito. Gli ambienti sono al buio, a meno che la descrizione non dica diversamente. Tutti i passaggi sono alti 4,5 metri. Le porte sono di legno. Quelle chiuse a chiave possono essere scassinate effettuando con successo un TR del primo livello sulla AB. È possibile abbattere quelle sbarrate riuscendo in un TR del primo livello sulla FO. I passaggi segreti sono individuabili con un TR del primo livello sulla FOR se li si sta cercando attivamente, oppure con un TR del terzo livello (sempre sulla FOR). Per scoprire una trappola, un personaggio deve specificare dove la sta cercando e deve inoltre riuscire in un TR del primo livello sulla FOR, mentre per disinnescarla (di solito) occorre un altro TR del primo livello sulla AB. In ogni caso, se nel testo sono presenti istruzioni particolari, queste hanno la precedenza su quanto è riportato in questo paragrafo.

1 *Il forno abbandonato.* La porta nord è chiusa a chiave. La stanza è vuota, tranne che per un grosso forno che ne occupa quasi per intero la parte orientale. In passato veniva usato per cuocere il pane e altri cibi, ma dopo che il sotterraneo è stato occupato dalla banda dell'Orco Magico, è andato in disuso. Nella metà occidentale della sala ci sono vari sacchi di farina andata a male, un sacchetto di sale quasi interamente sparso per terra e un grosso blocco di lievito coperto con uno straccio. Due lunghi tavoli venivano usati per la preparazione del pane. Ci sono anche vari strumenti per la panificazione, tutti in cattive condizioni.

2 *Poker d'ossi.* Nella stanza c'è solo un tavolo rotondo. Quattro scheletri stanno giocando a carte, seduti davanti a un "piatto" di 2.500 m.r. Proprio davanti al passaggio segreto c'è un baule (pieno di vestiti), con un doppiofondo che nasconde 510 m.o. Sopra la cassapanca è seduto il cadavere di un avventuriero, che è stato ucciso dai banditi una ventina di giorni fa. Non ha tesori, lo hanno già depredata di tutto.

Appena i personaggi entrano qui dentro, gli scheletri si alzano per attaccarli. Ognuno ha VM 20 e le armi da punta usate contro di essi ottengono automaticamente il minimo potenziale, senza bisogno di tirare i dadi (per esempio, una lancia aggiungerà soltanto 4 punti al DTC). Il meccanismo che apre la porta segreta è una pietra mobile sotto il baule, quindi bisogna spostarlo per poterlo individuare. Le porte nord e sud sono due lastre di pietra, che scivolano in una fessura nel soffitto quando si aprono. Per azionarle, è necessaria una parola magica, che gli avventurieri non conoscono. Possono essere abbattute, ma serve riuscire in un TR del terzo livello sulla FO e, in caso di fallimento, l'ammontare per il quale il tiro di recupero viene fallito deve essere sottratto direttamente dalla RES del personaggio, come se fosse danno penetrante.

3 *La belva feroce.* Tutte le porte sono sbarrate dall'esterno, perché in questa stanza è rinchiuso l'animale «domestico» dell'Orco Magico. Per entrare, basta semplicemente rimuovere i paletti. Accostando l'orecchio a una qualsiasi porta, si può udire distintamente un rauco uggolare. È quello di una bestia magica, simile a un grosso mastino dal pelo fulvo, ma con le zampe che terminano con degli zoccoli. Ha una grande testa sormontata da una decina di corna, un'enorme bocca piena di denti aguzzi che grondano bava versastra e due occhi neri come il carbone (che gli permettono di vedere come se avesse sempre attivi gli incantesimi Occhi di Gatto e Doppia Percezione). La creatura ha VM 120 e attaccherà qualsiasi intruso, tranne il suo padrone.



Al centro della sala c'è una piccola fontanella, che il mostro usa per abbeverarsi. Il pavimento è coperto di paglia, fango e sterco. C'è una gran puzza di urina e di selvatico. Ci sono molte ossa (anche umane) rosicchiate, lunghi pezzi di corda masticati, brandelli di vestiti e poco altro di interessante. Però, in un vecchio zaino di cuoio tutto strappato, ci sono ancora due fiale di pozione «fuoco dell'inferno», miracolosamente intatte.

4 La maschera mortuaria. La porta est è chiusa. I mostri non sono in grado di aprirla, perché la chiave è andata perduta. Nella stanza ci sono quattro goblin con una VM di 15 ognuno. Vivono qui dentro, fra disordine, sporcizia e puzza. Uno di loro possiede una fiala sigillata, che se viene rovesciata sopra una serratura ha lo stesso effetto di un incantesimo Toc-Toc. In un forziere c'è il tesoro della banda, che ammonta a 4.800 m.r. e una maschera mortuaria di gesso, ricoperta di foglia d'oro. Raffigura un viso maschile, con tanto di barba, ma è molto rovinata e vale solo 30 m.o.

5 Stanza vuota. Se il SG lo desidera, può far apparire qui dentro un mostro guardiano.

6 L'incudine magica. Tutte le porte sono di ferro. Quelle a nord e sud sono chiuse a chiave. L'unica sbloccata è quella est, ma quando viene aperta fa spalancare una buca profonda 6 metri e con dei pali acuminati piantati sul fondo. Serve un TR del secondo livello sulla AB per evitare di caderci dentro quando si apre la prima volta, oppure un TR del primo livello sulla AB

per riuscire a saltarla. Se qualcuno degli avventurieri ci cade dentro, subisce un danno penetrante pari alla differenza per la quale ha fallito il tiro di recupero. Il passaggio segreto si apre scivolando nel soffitto ed è sicuro.

Il pavimento della stanza è ricoperto da uno strato di segatura. Ci sono degli scaffali sulle pareti, tutti vuoti. In una cassa ci sono dei lingotti di ferro coperti da uno strato di ruggine. Al centro della camera si trova una grossa incudine, ancorata al pavimento. Pesa 100 chilogrammi ed è magica. Se un'arma viene posta sopra di essa e percossa col martello che si trova nella stanza 8, il suo potenziale aumenta di un numero di extra pari al risultato del lancio di un dado. Lo stesso vale per le armature e gli scudi, che aumentano di 1-6 punti i colpi ricevuti. L'incudine funziona una sola volta per ogni pezzo di equipaggiamento e non ha effetto sugli oggetti che sono già incantati. L'incudine magica cessa di funzionare dopo che è stata utilizzata 12 volte, oppure se viene rimossa dalla sua sede.

7 Il draghetto dove lo metto? La prima volta che viene aperta la porta nord, scatta una trappola che scaglia una freccia contro l'avventuriero. Il malcapitato deve fare un TR del secondo livello sulla VE (o del terzo livello sulla FOR) e, se lo fallisce, subisce un danno penetrante pari alla differenza per la quale lo ha mancato.

L'interno della sala è dipinto completamente di color argento. Proprio nel mezzo c'è un piccolo mucchio di monete (1.600 ma in tutto), sopra il quale è acciambellato un draghetto con VM 105, lungo circa 2 metri. Ha le scaglie bianche e non è in grado di soffiare fiamme, visto che è molto giovane. Attaccherà il gruppo ma, se rischia di venire ucciso, preferisce arrendersi. In questo caso, però, cercherà la fuga a ogni occasione utile.

Sotto le monete c'è una tibia cava, dentro la quale ci sono tre pergamene con gli incantesimi Nube Velenosa, Yassa-Massa e Svela Magia. Un mago, un vagabondo o un guerriero-mago possono usarle per imparare queste magie. In alternativa, possono leggere una pergamena per lanciare l'incantesimo scritto su di essa senza spendere nessun punto di KR. In entrambi i casi, i fogli si sbriciolano in polvere dopo l'uso.



8 L'Orco Magico. Questa è la stanza centrale del labirinto, dove si nasconde l'Orco Magico! Tutte le porte sono di ferro e sono sbarrate dall'interno. Per sfondarle occorre riuscire in un TR del secondo livello sulla FO, ma in caso di fallimento l'avventuriero subirà un danno penetrante pari alla differenza per cui ha mancato il tiro di recupero. Entrambi i passaggi segreti hanno delle trappole. Una grossa rete metallica cadrà sopra il primo personaggio che oltrepassa l'uscio. La vittima deve fare un TR del primo livello sulla VE (o del secondo livello sulla FOR) e rimarrà intrappolata per un numero di giri di combattimento pari al punteggio per cui ha fallito il tiro di recupero.

Il pavimento e le pareti della stanza sono tutti macchiati da schizzi di sangue e imbrattati con disegni osceni e simboli malvagi. Dagli angoli del soffitto pendono festoni di ragnatele. Nella stanza c'è anche un grosso forziere di ferro chiuso a chiave. La serratura è protetta da un ago avvelenato che, se scatta, costringe la vittima a fare un TR del quinto livello sulla RES. Se lo fallisce, deve subire un danno penetrante pari alla differenza per la quale ha mancato il tiro di recupero. La chiave è nascosta dietro una pietra mobile nel pavimento sotto il forziere, che può essere scoperta come se si trattasse di un passaggio segreto. Dentro lo scrigno c'è il tesoro messo insieme dai briganti. Ammonta a 2.700 m.o., 960 m.a. e cinque pietre preziose, determinate causalmente lanciando i dadi sulla tavola del tesoro. Qui è custodito anche il martello che serve per far funzionare l'incudine magica della stanza 6

Nella stanza vive l'Orco Magico. È un vagabondo di 5° livello con i seguenti Attributi: FO 91, IN 14, FOR 28, RES 102, AB 11, CA 21, VE 10, KR 32. Ha 95 extra personali e conosce gli incantesimi Handicap, Piè Veloce, Triplo, Il Tessitore del Sonno, Potere Neutralizzante, Cascata di Ghiaccio e Ali Magiche. Questo grosso orco con la pelle grigiastra ha gli occhi e i capelli neri. È alto più di 3 metri e mezzo e pesa sui 5 quintali! Parla l'Orchesco, il Goblin e la forma «da viaggio» della Lingua Comune. È in grado di vedere al buio e la sua pelle coriacea prende 14 colpi. In più, indossa un enorme schienale e pettorale, che assorbe altri 5 colpi. È armato con una mazza d'arme (5 dadi + 2 extra) e una partigiana (4 dadi + 5 extra), che usa contemporaneamente perché riesce a brandirle con una sola mano. Porta un anello magico che raddoppia il suo punteggio di Kremm ai soli fini della resistenza alla magia, ha una pozione che quando viene bevuta permette di guarire un punteggio di RES pari alla metà del KR attuale.

Assieme a lui ci sono quattro orchi (VM 40 ognuno), che indossano delle armature di cuoio (possono subire 6 colpi). Per stabilire il tesoro di ognuno, il SG deve tirare i dadi sulla tavola del tesoro.

9 La sala del trono. Tutte le porte sono chiuse. Le chiavi sono in possesso dell'Orco Magico. Quella a sud è protetta da una trappola. Quando viene aperta, si spalanca una buca profonda 12 metri. Serve un TR del secondo livello sulla AB per evitare di caderci dentro quando si apre la prima volta, oppure un TR del primo livello sulla AB per riuscire a saltarla. Se qualcuno degli avventurieri ci cade dentro, subisce un danno penetrante pari al triplo della differenza per la quale ha fallito il tiro di recupero.

Questa è una sala del trono, o almeno è stata arredata per sembrare tale. Per terra ci sono delle tende, disposte come se fossero dei tappeti. Sono fissate al pavimento con denti animali, dei canini molto aguzzi. Queste passatoie conducono tutte fino a una specie di padiglione nel mezzo della stanza. È formato da lunghi teli di stoffa pesante, appesi a delle guide nel soffitto. Nascondono un grosso trono di legno, imbottito con dei cuscini di velluto. Qui l'Orco Magico «riceve» i suoi ospiti e quelli che vengono a tributargli omaggio.

10 Guardiani dall'oltretomba. Le porte nord e sud sono chiuse, ma le chiavi sono andate perdute. Quella a est è protetta da una trappola magica, che può essere scoperta e disattivata

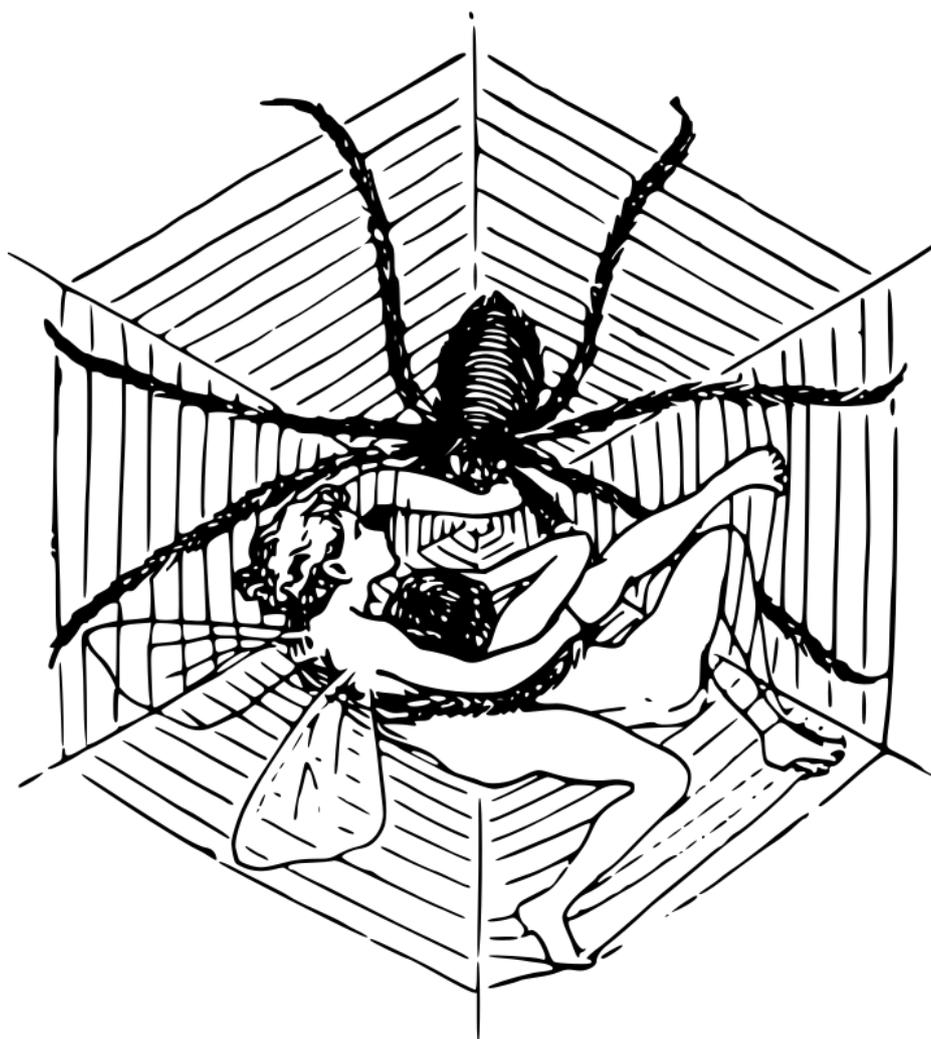
solo con la magia. Il primo avventuriero che tocca la maniglia subisce gli effetti di un Beccati questo, Demonio che gli infligge un danno pari alla sua IN.

Nella stanza ci sono quattro zombi (VM 30 ciascuno), che sono immuni ai veleni. Uno di loro indossa un'armatura a scaglie. È magica: assorbe 20 colpi e raddoppia la protezione contro i danni causati dal fuoco, anche magico (per esempio, le fiamme di un drago o quelle di un Potere Distruttivo). Nelle loro tasche, i mostri hanno un totale di 30 m.o.

11 *La stanza vuota.* Se il SG lo desidera, può far apparire qui dentro un mostro guardiano.

12 *La tana del ragno.* la porta est è chiusa a chiave. La stanza è piena di ragnatele appiccicose, tra le quali è possibile intravedere alcuni mobili in cattive condizioni (dentro uno di essi c'è un vasetto di spezie esotiche in polvere che vale 40 m.o.), un grosso braciere col fondo bucato e un arcolaio di legno. C'è anche un grosso baule, non chiuso a chiave, pieno di vecchi vestiti puzzolenti ridotti a stracci.

La stanza è la tana di un ragno gigante (VM 65). Si muove con facilità in questo ambiente e il suo morso inietta del veleno che paralizza temporaneamente le vittime (proprio come il veleno di ragno nelle liste dell'equipaggiamento). Questo effetto si manifesta quando un avventuriero subisce dei danni alla RES. Se il mostro viene ucciso, è possibile rimuovere le ghiandole velenifere con un TR del terzo livello sulla AB. In caso di successo, si ottengono 1-6 dosi di veleno di ragno.



13 *Trappola mordace.* La stanza è vuota, eccetto per grande cassa di legno posta proprio al centro. Il locale è molto umido. Grosse gocce di umidità colano dal soffitto e lungo le pareti, e sul pavimento si sono formate alcune pozzanghere. In un angolo c'è un mucchio di stracci e vecchi vestiti.

La cassa non ha il coperchio ed è piena per metà di altri abiti e pezze consunte. Tra le stoffe è possibile intravedere il luccichio di alcune monete d'oro. Se qualcuno infila la mano per prenderle, deve fare un TR del secondo livello sulla AB, perché in mezzo agli stracci è nascosta una grossa tagliola. In caso di fallimento, subisce un danno penetrante pari alla differenza per cui ha fallito il tiro di recupero. In totale, è possibile recuperare 3 dadi di monete d'oro.

14 *La camera abbandonata.* La porta della stanza è una lastra di pietra. Per spostarla, è necessario riuscire in un TR del secondo livello sulla FO. Nessuno usa più questa camera da anni. Ci sono un letto disfatto, con lenzuola e coperte sudice, un tappeto impolverato e una cassapanca aperta e vuota. Il tutto è ricoperto da molte ragnatele, tessute da ragni di dimensioni normali e quindi non pericolosi per gli avventurieri.

15 *Sentinelle zombi.* La stanza è completamente vuota. Il pavimento è coperto da frammenti di legno, pezzi di mobili rotti, cocci e altra immondizia. Nell'aria aleggia una puzza terribile, di morte e decomposizione. Al centro del locale ci sono tre cadaveri, ritti in piedi sull'attenti. Sono vestiti di stracci e il fetore proviene da loro. Si tratta di tre zombi (VM 30 l'uno), che sono immuni ai veleni. Appena gli avventurieri entrano qui dentro, cominciano a muoversi per attaccarli. Il tesoro dei mostri consiste in 85 m.o., sparpagliate sul pavimento tra i rifiuti. Per ogni giro regolare (10 minuti) di ricerca, ogni personaggio può recuperare un numero di monete pari alla sua FOR.



16 La statua esplosiva. Entrambe le porte sono dipinte, piuttosto male, con un disegno che richiama delle fiamme. Al centro della stanza c'è un piedistallo di granito, alto circa 1 metro, sopra il quale è poggiata una statua di marmo rosso con venature nere. Raffigura un drago in miniatura (altezza 50 centimetri), seduto sulle zampe posteriori e con la bocca spalancata.

La scultura vale 320 m.o. ma, appena viene toccata, scaglia dalle fauci un Potere Distruttivo da 8 dadi contro tutti quelli presenti nella stanza. Questo effetto si rinnova ogni ora (6 giri regolari), se la statuetta è in possesso di qualcuno.

In uno scompartimento segreto nel piedistallo, che è possibile scoprire con un TR del primo livello sulla FOR e soltanto se lo si sta cercando attivamente, c'è un anello incantato con un grosso rubino, che permette a chi lo indossa di lanciare l'incantesimo Potere Distruttivo al normale costo di Kremm.

17 La vergine di ferro. L'unica porta è di ferro ed è sbarrata. Richiede un TR del secondo livello sulla FO per essere sfondata. Il soffitto è a volta e dal centro pende una lunga catena, alla quale è appesa una lanterna che può essere accesa per illuminare il locale. Al centro c'è un tavolaccio con delle catene, tutto coperto di sangue rappreso e rovinato dai segni di colpi e lame. Lungo le pareti est e ovest ci sono due lunghe panche di legno. Sotto una di esse, ci sono alcuni secchi vuoti. Sopra degli scaffali sono poggiati alcuni coltellacci, pinze e altri strumenti di tortura. Ci sono anche tre otri d'olio per lanterna, un martello e 3 metri di corda di canapa.

In un angolo c'è una massiccia vergine di ferro, chiusa con un grosso lucchetto di ferro meteorico. Può essere scassinato (TR del secondo livello sulla AB) oppure rotto (TR del terzo livello sulla FO). Dentro la vergine di ferro c'è il corpo, dissanguato e rinsecchito, di un uomo completamente nudo, con un perizoma di stracci che gli copre le pudende. Nel giro di combattimento successivo a quello in cui viene liberato, dal cadavere si materializza uno spettro con VM 60, immune ai veleni e a tutti gli attacchi non magici. Appena si manifesta, tutti gli avventurieri con la somma di IN, FOR e CA inferiore alla VM del mostro fuggono via in preda al terrore.

Se e quando lo spettro viene sconfitto, il corpo nella vergine di ferro si sbriciola in cenere, rivelando un doppiofondo all'interno dello strumento di tortura. Per aprirlo, è necessario riuscire in un TR del primo livello sulla AB. Dentro ci sono 475 m.o. e una spada magica, che in combattimento ottiene 6 dadi + 12 extra e pesa soltanto la metà del normale (60 u.p.).

18 Divieto di accesso. Le due porte sono di pietra, sbarrate e senza serratura. Su ognuna è scritta, con della vernice nera e nella lingua degli orchi, la frase: «Vietato l'accesso». Per sfondarle occorre riuscire in un TR del secondo livello sulla FO. In caso di fallimento, l'avventuriero che ha effettuato il tentativo subisce un danno penetrante pari alla differenza per cui ha mancato il tiro di recupero.

All'interno della stanza c'è soltanto un grosso forziere di ferro. Seduta sopra di esso c'è una statua di ferro a grandezza naturale, che raffigura un guerriero in armatura di squame, con un elmo greco, che imbraccia un pilum e una rotella. Questo guardiano è animato. Ha RES 32 e KR 10. In combattimento, ottiene 5 dadi dal pilum, più 60 extra personali, e può assorbire 11 colpi. È immune ai veleni e a tutti gli incantesimi di livello 1-3, visto che è composto in piccola parte di ferro meteorico.

Se viene sconfitto, il SG deve tirare i dadi tre volte sulla tavola del tesoro per determinare il contenuto del forziere (che non è chiuso a chiave).



19 La stanza pietrificante. Nella porta di questa sala c'è uno spioncino, che può essere aperto per guardare all'interno. Chi lo fa, deve immediatamente effettuare un TR del secondo livello sulla RES per evitare di trasformarsi in pietra, assieme a tutto l'equipaggiamento che trasporta! L'effetto è momentaneo e dura un numero di giri regolari pari al risultato del lancio di un dado (da 10 a 60 minuti). Però, se la vittima ottiene un risultato di 3 con i dadi nel tiro di recupero, la magia sarà permanente.

Il pavimento della stanza è coperto da uno strato di paglia. C'è un tavolo rettangolare, lungo e stretto, apparecchiato con una tovaglia di lino bianco. Per ogni avventuriero, c'è una sedia di fronte alla quale sono disposti un piatto pieno di zuppa fumante, un calice di vino e una mela. Delle vibrazioni magiche benigne provengono dall'intera sala e da tutto il suo contenuto.

Se un personaggio consuma l'intero pasto, il suo punteggio di RES viene riportato al massimo. In più, deve fare un TR sulla media di RES e KR al suo livello (cioè un avventuriero del 3° livello dovrà tentare un tiro di recupero del terzo livello, mentre un personaggio del 1° livello dovrà fare un TR del primo livello). Se ha successo, aggiunge permanentemente al suo valore massimo di RES il suo numero di livello.

Ogni avventuriero può mangiare un solo pasto, ma non deve farlo necessariamente la prima volta che entra in questa stanza. Se mangia di nuovo dopo la prima volta, il cibo si rivelerà buono ma non avrà alcuna proprietà magica.



Tabella dei mostri guardiani

Quando gli esploratori entrano in una stanza vuota, oppure se il SG ritiene che sia il momento adatto, può lanciare un dado per vedere in quale tipo di mostri si imbattono. Poi deve tirare di nuovo un dado per sapere in quale numero (da 1 a 6). I mostri attaccheranno sempre, a meno che le istruzioni del sotterraneo (o la volontà del SG) non stabiliscano altrimenti.

1. Orco	VM = 28. Tirare sulla tavola del tesoro per determinare i loro averi.
2. Ratto gigante	VM = 14. Alla fine del combattimento, tutti gli esploratori che hanno subito ferite da questi mostri devono riuscire in un TR del primo livello sulla RES oppure contraggono una febbre maligna, che ne dimezza gli extra personali per i successivi 1-6 giorni (tirare un dado). Un incantesimo Toccasana guarisce immediatamente da questa infermità.
3. Pipistrello gigante	VM = 10. Per riuscire a colpirli bisogna fare con buon esito un TR del primo livello sulla AB.
4. Lucertolone gigante	VM = 24. La sua pelle è in grado di assorbire 7 colpi, proprio come un'armatura.
5. Scheletro	VM = 20. Le armi da punta usate contro di essi ottengono automaticamente il minimo potenziale, senza bisogno di tirare i dadi (per esempio, una lancia aggiungerà soltanto 4 punti al DTC).
6. Goblin	VM = 12. Ognuno possiede 1 dado di monete d'argento.

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.

TUNNEL E TROLL® e **T.&T.®** sono marchi registrati di proprietà della *Flying Buffalo Inc.*, una controllata *Webbed Sphere Inc.*, e il loro utilizzo **NON** intende costituire una 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 modulo è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it