

IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

IL NIDO DELL'ANTICO SERPENTE



IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

CHASA2 IL NIDO DELL'ANTICO SERPENTE

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

Ideazione, stesura e grafica: Chimerae Hobby Group

Copertina: Georgiy da [Pixabay](https://pixabay.com/)

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

Mappa: Chimerae Hobby Group

Abbreviazioni utili:

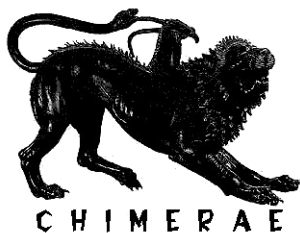
AB	Abilità	KR	Kremm	RES	Resistenza
BQD	Beccati questo, Demonio	m.a.	monete d'argento	SG	Signore del Gioco
CA	Carisma	m.o.	monete d'oro	T.&T.	Tunnel & Troll
DTC	Danno Totale in Combattimento	m.r.	monete di rame	TR	tiro di recupero
FO	Forza	ME	mostri erranti	u.p.	unità di peso
FOR	Fortuna	p.a.	punti d'avventura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

© 2024 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHASA2 – 1ª Edizione – Maggio 2024

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.

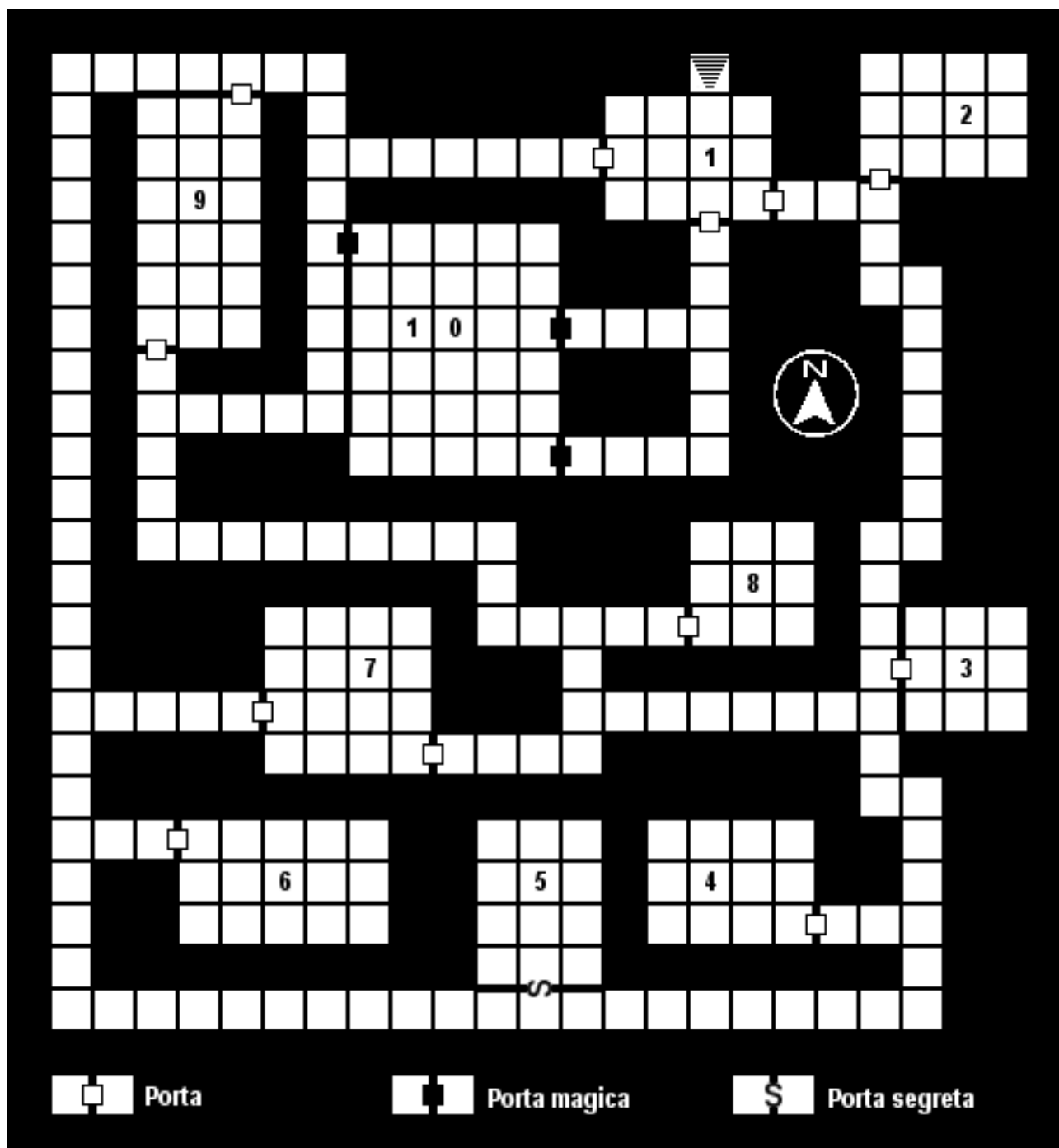
Il SG è incoraggiato a usare la propria immaginazione per inventare dialoghi o qualsiasi altro dettaglio aggiuntivo che ritenga utile per rendere la partita più interessante! Le avventure sono scritte soltanto come linee guida alquanto basilari – tocca al SG renderle epiche!

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

È un lungo fino alla collina, un poggio scosceso nel bel mezzo di una bassa catena di alture di granito a nord-ovest della cittadina più vicina. In profondità, all'interno dell'altura, c'è il «nido dell'antico serpente», un complesso sotterraneo piccolo ma potenzialmente mortale, dove gli avventurieri all'inizio della loro carriera possono trovare ricchezza e un po' di magia, se stanno attenti, o la morte se non lo fanno...



Descrizione generale

Il labirinto è scavato nel granito di cui è fatta la collina. È ancora stabile e non c'è pericolo di crolli. Tutte le porte interne sono in legno quercia e ancora solide come il giorno in cui furono costruite. Nessuna è chiusa a chiave, ma quelle magiche della stanza 10 possono essere aperte soltanto con la giusta procedura, e non è possibile abatterle, scassarle o distruggerle in alcun modo. Sulla mappa, ogni quadretto equivale a 3 metri. I soffitti sono alti circa 2,5 metri nei corridoi e 3 metri all'interno delle stanze. Gli ambienti del sotterraneo sono bui, freddi, umidi e stantii. Gocce di umidità condensata ricoprono i soffitti e la parte alta delle pareti, e in alcuni punti cadono al suolo formando delle pozzanghere d'acqua stagnante. L'ingresso al labirinto si trova quasi in cima al versante orientale della collina, nascosto da una folta macchia di arbusti spinosi. Per scoprirlo è necessario riuscire in un TR del primo livello sulla FOR, che può essere ripetuto ogni mezz'ora di ricerche. Per passare incolumi attraverso i rovi, tutti i personaggi devono effettuare un TR del primo livello sulla AB (o del secondo livello sulla FOR, a scelta) e subiscono un danno pari alla differenza per cui hanno fallito il tiro di recupero. L'armatura funziona normalmente contro queste ferite.

1 Il passaggio franato. L'ingresso nel fianco della collina scende verso il basso in maniera abbastanza ripida per una decina di metri, poi svolta verso destra. Subito dietro l'angolo, c'è una piccola frana – probabilmente una trappola attivata da qualche incauto esploratore del passato – che ostruisce il passaggio. Per rimuoverla occorre riuscire in tre TR sulla FO: il primo del secondo livello, gli altri del primo livello. Per ogni fallimento, il personaggio subisce un danno penetrante pari alla differenza per cui ha mancato il tiro di recupero. Inoltre, una volta giunti nella stanza 1, gli avventurieri troveranno un mostro errante ad attenderli, se hanno fallito uno o più tiri di recupero.

Dopo aver liberato la via, il passaggio svolta ancora e giunge ad una scalinata scavata nella roccia, che scende per 3 metri fino a sbucare nella stanza d'ingresso del labirinto. Il pavimento è ricoperto di foglie secche, rami spezzati e sassi. È necessario spostarli per aprire le tre porte. Cercando tra questo strato di sporcizia, i personaggi possono trovare piccoli oggetti privi di interesse (es. ossa di piccoli animali, un'arma con la lama spezzata, la fibbia di una scarpa, una bottiglia rotta, ecc.).

2 Il pugnale ingioiellato. La stanza sembra un vecchio magazzino. Tra il ciarpame – barili rotti, botti sfondate, sacchi ammuffiti, casse sgangherate – è nascosto un forziere del tesoro. È eclissato sotto un mucchio di vecchi sacchi di iuta, quindi per individuarlo è necessario riuscire in un TR del secondo livello sulla FOR (o del primo livello, se i personaggi affermano di voler frugare nella stanza con attenzione, cosa che richiede almeno 30 minuti).

Il piccolo scrigno di legno è decorato con dei fregi che raffigurano serpenti intrecciati. È totalmente ricoperto di muffa e impregnato di umidità, e quasi si sbriciola quando viene toccato. La serratura è arrugginita, ma può essere aperta con il minimo sforzo a causa delle pessime condizioni in cui si trova. All'interno c'è un pugnale magico, con un grosso smeraldo incastonato nell'elsa (valore 360 m.o.). La lama è decorata con motivi di serpenti intrecciati. In combattimento, permette di aggiungere due volte gli extra per la FOR. Però, se viene usato contro qualsiasi tipo di creatura serpentina (come il mostro principale di questa avventura), dimezza automaticamente il DTC di chi lo impugna e inoltre ne riduce di 1 punto la FO per ogni di giro di combattimento in cui viene utilizzato. I punti persi vengono recuperati al ritmo di uno ogni 10 minuti.



3 La stanza crollata. Gran parte del soffitto ha ceduto. Sul pavimento ci sono mucchi di pietra e macerie. I mobili che un tempo arredavano il locale sono stati pesantemente danneggiati e distrutti dal crollo, tanto da essere irriconoscibili. Se qualcuno dei personaggi si prende il tempo di spostare la roccia franata (cosa che richiede almeno un'ora – ossia 6 giri), potrà fare una bella scoperta. Al termine del lavoro, ma prima che sia possibile ricevere la ricompensa, apparirà un mostro guardiano.

Sotto le macerie è sepolta una grande cassa di ferro, ammaccata ma ancora robusta. Ha decorazioni serpentine su tutta la superficie. Il buco della serratura è all'interno delle fauci spalancate di un serpente. Deve essere scassinato o forzato, cosa che richiede rispettivamente un TR del primo livello sulla AB o del secondo livello sulla FO. Chi compie questa operazione deve inoltre fare un TR del primo livello sulla FOR – se lo fallisce, viene punto da un ago avvelenato che gli infligge un danno penetrante pari alla differenza per cui ha sbagliato il tiro di recupero. Se il risultato dei dadi è inferiore al 5, inoltre, la vittima del veleno perde anche 1 punto di FO e COS per giro regolare, finché non viene curata in qualche modo oppure muore.

All'interno dello scrigno ci sono tre oggetti. Il primo è un sacco contenente 2d6x100 m.o. Il secondo è un amuleto magico a forma di testa di serpente, che aumenta di 2 punti la FOR di chi lo indossa. Il terzo è la chiave che serve ad aprire la porta occidentale della stanza 10.

4 Gli zombi dei seguaci. Sul lato esterno della porta è stato dipinto un teschio con le tibie incrociate. L'interno della stanza è illuminato da una lanterna d'argento (valore 80 m.o.), appesa a un gancio nel soffitto. È magica e ha la proprietà di far luce consumando soltanto metà della normale quantità di olio, quindi un otre durerà per 100 giri. Ci sono sei letti, ognuno occupato da una persona coperta completamente dalle lenzuola. In fondo a ciascun letto c'è un baule di legno e a fianco ci sono delle vesti appese a un gancio nella parete.

Appena i personaggi fanno l'ingresso qui dentro, un grosso cane spaventoso inizia ad abbaiare, attirando l'attenzione degli occupanti della camera. Il segugio infernale ha una VM di 40, è ricoperto da un pelo innaturalmente folto e completamente nero, e ha gli occhi rossi e fiammeggianti. I suoi alleati sono sei zombi, un tempo seguaci del culto dell'antico serpente, che stanno sdraiati sotto le coperte. Ognuno di essi ha una VM di 20 ed è pronto a combattere non appena il segugio si mette ad abbaiare.

Se gli avventurieri vincono questo combattimento, possono finire di esplorare la stanza. Le vesti appese ai ganci nel muro sono ridotti a stracci. Alcuni erano tuniche verdi, ricamate per sembrare coperte da squame di serpente, i paramenti indossati dai seguaci della setta. I bauli contengono vecchi vestiti, scarpe logore e altri oggetti personali di nessun valore. In due di essi, tuttavia, ci sono dei tesori: una fiala di olio profumato del valore di 1-6x50 m.o. e un anello magico d'argento a forma di serpente che si morde la coda, che aggiunge 3 punti alla FO di chi lo indossa.

5 La stanza segreta. La porta segreta di questa stanza può essere scoperta soltanto se qualcuno che vi passa accanto riesce in un TR del secondo livello sulla FOR (o del primo livello, se la sta cercando attivamente). Per aprirla, occorre riuscire in un TR del primo livello sulla AB per azionare correttamente il meccanismo che la sblocca oppure in un TR del secondo livello sulla FOR per forzarla.

La stanza è completamente vuota, tranne che per una statua proprio al centro. Il pavimento è ricoperto da uno spesso strato di polvere, segno che nessuno mette piede qui dentro da moltissimo tempo.

La statua è poggiata su un piedistallo circolare di marmo verde e rappresenta un orrendo ibrido tra un uomo e un serpente. Ha la parte inferiore del corpo di un rettile e quella

superiore di uomo, con tanto di braccia, ma la testa di un grande serpente con due smeraldi al posto degli occhi. È scolpita in serpentino (un marmo verde) a grandezza naturale, visto che raggiunge 1,8 metri, torreggiando sopra gli avventurieri dato che il piedistallo è alto altri 50 centimetri. L'intero locale irradia vibrazioni magiche maligne, concentrate specialmente intorno alla statua.

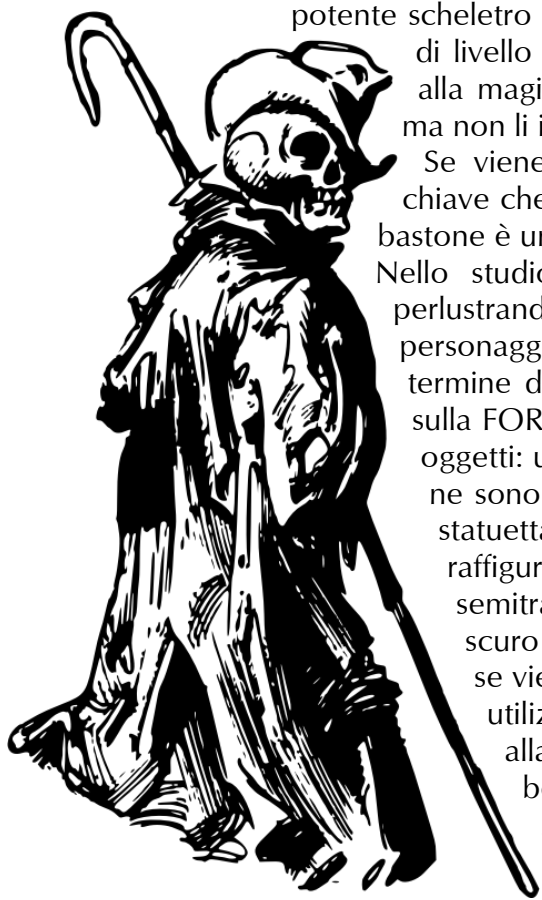
Se qualcuno prova a rimuovere le gemme degli occhi, deve riuscire in un TR del primo livello sulla AB per ognuna di esse. In caso di successo, estrae lo smeraldo (valore 1.500 m.o. ognuno). Se invece fallisce, deve immediatamente fare un TR del secondo livello sulla FOR oppure viene istantaneamente trasformato in polvere! (L'equipaggiamento del malcapitato rimane intatto.) Un avventuriero che sopravvive a questa prova guadagna permanentemente 1 punto di COS.

Se i personaggi cercano di abbattere o danneggiare la statua, devono avere gli attrezzi adatti per farlo. Occorrono un totale di 10 colpi per ridurla in pezzi e, per ognuno di essi, chi lo sferra deve fare un TR del primo livello sulla media di FOR e COS e subire un danno penetrante pari alla differenza per cui lo fallisce. Una volta ridotta in frantumi la statua, al suo interno c'è il cuore dell'antico serpente, un grosso diamante magico che può lanciare per tre volte l'incantesimo Stella Protettiva al normale costo di 12 punti di KR, a comando di chi lo tiene in mano. Una volta esaurito questo potere, mantiene comunque un valore di 1.000 mo. Tutti i personaggi che partecipano alla distruzione guadagnano permanente 1 punto di FOR o 2 di KR (a scelta).

6 Lo scheletro mago. Questa stanza sembra essere una sorta di studio, arredato con grandi librerie alle pareti, una scrivania di legno massello e una grande sedia imbottita. Su di essa è seduto un curioso scheletro, vestito con una tunica nera e con in testa un cappellaccio. Stringe fra le mani ossute un lungo bastone di legno, con la sommità di avorio. Questo potente scheletro mago ha una VM di 60 e conosce tutti gli incantesimi di livello 1 (ha un KR di 60 ai fini del lancio e della resistenza alla magia). Attaccherà i personaggi senza nessuna esitazione, ma non li inseguirà se decidono di fuggire.

Se viene ucciso, in una tasca interna della sua veste c'è la chiave che apre la porta di nord-est della stanza 10. Il suo strano bastone è un bastone magico ordinario.

Nello studio ci sono altri tesori, che possono essere trovati perlustrando il locale ma solo dopo aver sconfitto il mostro. Ogni personaggio deve fare una ricerca di almeno 10 minuti, al termine dei quali ha diritto a effettuare un TR del primo livello sulla FOR. In caso di successo, viene scoperto uno dei seguenti oggetti: un antico tomo di sapienza (valore 50 m.o., in totale ce ne sono un numero pari al risultato del lancio di 1 dado); una statuetta a forma di serpente antropomorfo – come quello raffigurato nella stanza 5 – alta 30 centimetri e fatta di olivina semitrasparente (valore 300 m.o.); una bottiglietta di liquido scuro e puzzolente che irradia vibrazioni magiche benigne, se viene bevuta guarisce fino a 10 punti di RES ma, se chi la utilizza non è ferito, aggiunge permanentemente 1 punto alla sua COS, un kukri ingioiellato (valore 200 m.o.); e un borsello con 400 m.o. nascosto all'interno di un falso libro su uno degli scaffali più in alto della biblioteca.



7 Il fantasma vendicativo. Questa stanza quadrata sembra essere stata teatro di una scena tragica. Al centro c'è un grande forziere di legno, rinforzato in metallo, con un grosso lucchetto. Proprio di fronte a esso, un gigantesco masso staccatosi dal soffitto ha schiacciato a morte quello che sembra essere un precedente esploratore del labirinto. Sicuramente si tratta di una trappola che è scattata, uccidendo il malcapitato. Lo scheletro della vittima è spiacciato per terra, con le ossa ridotte in frantumi. Una chiazza di sangue secco e nero si allarga sul pavimento, e molti schizzi imbrattano sia lo scrigno che l'area circostante.

Dopo un numero di giri di combattimento pari al risultato del lancio di 1 dado, la temperatura della stanza si abbassa di colpo e si materializza uno spettro. È lo spirito vendicativo dell'avventuriero ucciso dalla trappola, mentre esplorava il sotterraneo, molti anni fa. Ha una VM di 75, ma è vulnerabile soltanto agli incantesimi e alle armi magiche. Il DTC di chi impugna un'arma normale, infatti, viene automaticamente dimezzato nel combattimento contro il fantasma. Se i personaggi fuggono, l'anima inquieta non li inseguirà, ma si manifesterà immediatamente non appena qualcuno rimette piede nella stanza.

Se il gruppo ha la meglio sul mostro, può esaminare il forziere. Il lucchetto può essere scassinato con un TR del secondo livello sulla AB oppure aperto con la magia, ma non è possibile distruggerlo. Purtroppo la chiave è andata persa, quindi non è possibile riutilizzarlo. Non ci sono pericoli nel manomettere lo scrigno, perché la trappola che lo proteggeva è già stata azionata. All'interno del forziere ci sono 1-6x100 m.o., 2-12x100 m.a. e 3-18 x 1.000 m.r., tutte alla rinfusa.

8 La fontana misteriosa. In questa stanza quadrata c'è soltanto una fontana circolare di marmo verde. La vasca è piena di detriti e foglie secche, mentre l'ugello che spruzzava l'acqua è a forma di serpente con le fauci aperte, ma è asciutto da molto tempo. Irradia vibrazioni magiche sia benigne che maligne.

Si tratta di una fontana magica, che deve essere riattivata perché funzioni. Un pannello segreto nella base (può essere scoperto cercandolo e riuscendo in un TR del primo livello sulla FOR) nasconde un rubinetto. Se viene aperto, l'acqua ricomincia a zampillare dalla bocca spalancata del serpente nel giro di pochi secondi. Però non basta per ridarle le sue qualità incantate, occorre anche ripulirla dalla sporcizia che la ricopre.

Una volta fatte entrambe queste operazioni, chiunque si disseta allo zampillo oppure si bagna con l'acqua della vasca ne gode delle proprietà incantate. Ogni personaggio può godere di questo effetto una sola volta e deve fare un TR del primo livello sul KR, poi lanciare due dadi e consultare la tabella che segue:

RISULTATO DEI DADI	EFFETTO IN CASO DI...	
	TR RIUSCITO	TR FALLITO
2	+2-12 alla COS	+1-6 alla COS
3	+1-6 al CA	+1 al CA
4	+1-6 alla AB	+1 alla AB
5	+1-6 alla FO	+1 alla FO
6	+1-6 alla COS	+1 alla COS
7	+1-6 alla FOR	+1 alla FOR
8	+1-6 al KR	+1 al KR
9	+1-6 alla IN	+1 alla IN
10	+1-6 alla VE	+1 alla VE
11	+2-12 alla FOR	+1-6 alla FOR
12	+2-12 al KR	+1-6 al KR

Tutti gli effetti magici della fontana sono permanenti.

9 I custodi della chiave. La stanza è arredata con un grande tavolo rettangolare di quercia. Alle pareti sono appesi vecchi arazzi, quasi del tutto rovinati dall'umidità del sotterraneo, che raffigurano scene di battaglia fra uomini serpente e altre razze. Attorno al tavolo sono seduti sei zombi, ognuno con una VM di 15, vestiti con le tuniche verdi coi motivi a scaglia di serpente indossate dai seguaci del culto. A capotavola c'è un altro zombi, più grande degli altri, con una VM di 30 e che porta intorno al collo la chiave che apre la porta sud-orientale della stanza 10. Questi custodi combattono fino alle estreme conseguenze e inseguiranno gli avventurieri anche nel resto del sotterraneo, se necessario.

10 Il santuario del serpente. Tutte le porte della stanza sono magiche. Non possono essere scassinate, forzate, abbattute o aperte in nessun modo, se non con le rispettive chiavi, che si trovano nascoste nel labirinto.

Questa grande stanza è il santuario dove l'antico serpente era adorato dai suoi seguaci. Dall'intero locale provengono potenti vibrazioni magiche maligne. Quattro colonne di marmo verde, scolpite come le spire di un serpente, reggono il soffitto. Un massiccio altare, sempre ricavato da un blocco di serpentino, sta al centro della stanza. È lungo 2,5 metri, largo 1,5 metri e altrettanto profondo. La sua superficie è decorata con motivi di ossa, teschi, spire e zanne. Le pareti e il soffitto erano decorati con affreschi di uomini serpente, ma l'umidità li ha rovinati e restano soltanto pezzi di intonaco sbiaditi e ammuffiti.

Di fronte a ogni colonna c'è uno zombi, ognuno con una VM di 20, armato con una falce lunga, che aggiunge 4 dadi + 2 extra supplementari al suo DTC. Sono vestiti con le tuniche verdi dei seguaci del culto e si animeranno non appena il gruppo entra nella stanza, attaccando immediatamente. Non lasceranno il santuario se gli avventurieri fuggono, ma chiuderanno di nuovo la porta e si rimetteranno di sentinella.

Una volta che tutti gli zombi sono stati uccisi, i personaggi possono esplorare la stanza. Gli unici tesori sono nascosti in un pannello segreto sotto l'altare, che richiede un TR del primo livello sulla FOR per essere scoperto e un TR del primo livello sulla AB per essere aperto (oppure si può usare la magia per farlo). All'interno ci sono una statuetta d'argento che raffigura un serpente accovacciato con due piccoli rubini al posto degli occhi (valore 550 m.o.), un sacchetto con 180 m.o., 2-12 gemme (da determinare sulla tavola del tesoro), uno scrigno contenente 1-6 gioielli (valore 30-180 m.o. ciascuno) e un bank magico col manico ricoperto in pelle di serpente, che ha la lama sempre ricoperta di curaro quando colpisce il nemico.

Tuttavia, prima che gli avventurieri possano godersi il tesoro, dovranno affrontare l'essenza immortale dell'antico serpente. Questa si manifesterà sotto forma di un orrendo ibrido tra un uomo e un serpente. Ha la parte inferiore del corpo di un rettile e quella superiore di uomo, con tanto di braccia, ma la testa di un grande serpente con gli occhi che brillano di una sinistra luce verde. Appare come uno sbuffo di fumo sopra l'altare, dopo 10 minuti dall'ingresso del gruppo nel santuario, e immediatamente si solidifica per attaccare i profanatori. Ha una VM di 100 e, se riesce a uccidere un personaggio, aggiunge immediatamente la FO della vittima alla sua VM attuale!

L'antico serpente inseguirà gli avventurieri per tutto il sotterraneo, ma non può uscire all'aperto. Se i personaggi si dividono per cercare la fuga, darà la caccia a quello che gli sembra più potente e pericoloso. Tutti quelli che hanno partecipato alla sconfitta di questo pericoloso nemico ottengono 100 p.a. supplementari. Una volta eliminata la creatura, gli eventuali zombi ancora presenti nel labirinto perderanno il potere che li anima e diverranno dei cadaveri inoffensivi.

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. Seguace zombi	VM = 30.
2. Segugio infernale	VM = 40. Se il branco è composto di cinque o più mostri, uno di essi è in grado di soffiare fiamme contro i nemici, come per l'incantesimo Potere Distruttivo, ottenendo 5 dadi + 20 extra. Questo attacco è in aggiunta a quello normale, ma riduce di 8 punti la VM del segugio ogni volta che viene utilizzato.
3. Serpente velenoso	VM = 25. Le sue zanne si considerano sempre coperte di curaro ai fini del calcolo del DTC.
4. Ratto gigante	VM = 10. 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.
5. Seguace scheletro	VM = 45. 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. Scarafaggio gigante	VM = 30. Il robusto carapace è in grado di assorbire 3 colpi, proprio come un'armatura.

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