

IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

IL MANIERO DELLA STREGA DELLA NOTTE



IL SIGNORE DELL'AVVENTURA

CHASA3 IL MANIERO DELLA STREGA DELLA NOTTE

Avventura di gruppo per personaggi di 1° – 5° livello utilizzabile con **Tunnel e Troll®**

Ideazione, stesura e grafica: Chimerae Hobby Group

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

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

Mappa: <https://watabou.itch.io/one-page-dungeon>

Abbreviazioni utili:

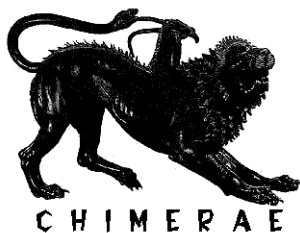
AB	Abilità	KR	Kremm	RES	Resistenza
BQD	Beccati questo, Demonio	m.a.	monete d'argento	SG	Signore del Gioco
CA	Carisma	m.o.	monete d'oro	T.&T.	Tunnel & Troll
DTC	Danno Totale in Combattimento	m.r.	monete di rame	TR	tiro di recupero
FO	Forza	ME	mostri erranti	u.p.	unità di peso
FOR	Fortuna	p.a.	punti d'avventura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

© 2026 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHASA3 – 1ª Edizione – Luglio 2026

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 impiegate 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!

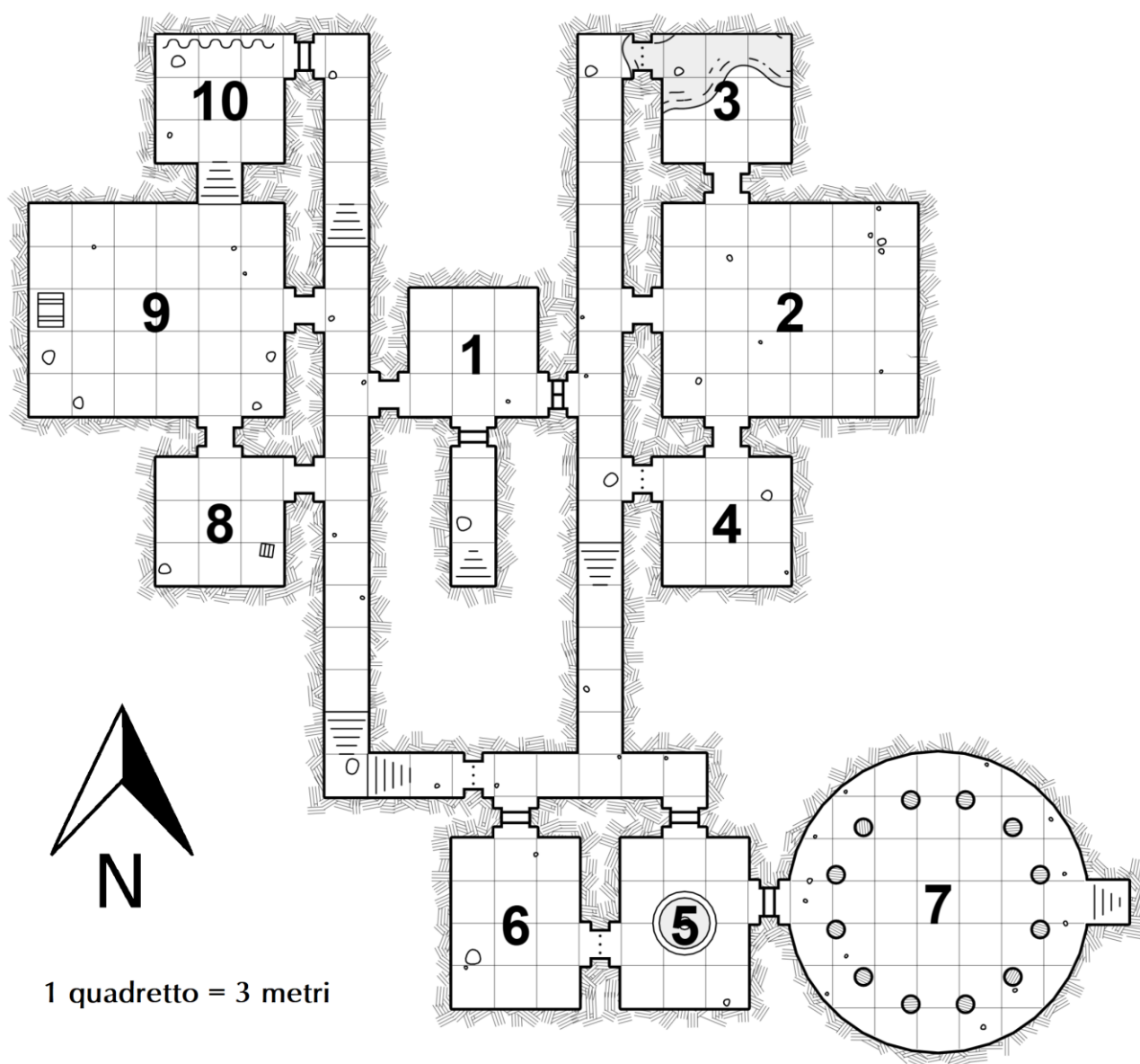
Bilanciare gli incontri

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

Il sotterraneo si trova sotto una torre diroccata, tutto quello che rimane di un antico maniero ormai andato in rovina e completamente crollato. La costruzione si trova sulla cima più alta di una serie di colline e serviva a sorvegliare il territorio circostante. Da qualche anno nelle stanze sotterranee si è stabilita una strega, per questo il luogo è evitato da tutti e persino considerato infestato o maledetto. Però è anche l'unico posto nei dintorni dove dei baldi giovani in cerca di avventura, gloria e ricchezze possono cercare di farsi una reputazione. Per questo motivo, è meta di cacciatori di tesori che sperano di trovare all'interno del labirinto la loro fortuna, sono disposti a sfidare il pericolo e la morte pur di arricchirsi.

Leggete la descrizione delle stanze prima di tentare di usare il sotterraneo in un gioco, per avere almeno qualche dimestichezza con le stanze. Tenete a mente che questo sotterraneo è molto piccolo e non ha grande profondità: se volete aggiungere livelli più profondi e più camere, accomodatevi!



Descrizione generale

L'ingresso al sotterraneo può avvenire dalla torre diroccata (stanza 7) oppure dalla scalinata principale (stanza 1). Il SG deve lasciare liberi i giocatori di decidere quale via prendere, ma non deve fornire informazioni su dove conducono le due possibili entrate. Deve semplicemente limitarsi a descrivere le due scalinate di accesso visibili dall'esterno. Entrambe sono invase dalle erbacce e dai rovi, e scendono ripide di circa 6 metri rispetto al livello del terreno di superficie, prima di terminare davanti a una massiccia porta di legno. Questi robusti portoni sono di quercia e rinforzati con strisce e borchie di ferro. Mostrano i segni delle intemperie e dell'incuria, ma sono ancora solidi. Non hanno serratura, ma un grande anello di metallo arrugginito proprio al centro. Basta tirarli verso l'esterno e si apriranno con un po' di fatica e un fastidioso cigolio.

Sulla mappa, ogni quadretto equivale a 3 metri. L'intero labirinto è scavato nel fianco della collina. Le stanze e i corridoi sono formati da blocchi e lastre di granito. In molti punti ci sono chiazze di umidità e muffa, e nelle fessure tra le pietre sono cresciuti muschi e licheni dai colori malsani. Gli ambienti sono al buio, a meno che la descrizione non dica diversamente, quindi i personaggi dovranno avere con loro delle fonti di illuminazione sufficienti per completare l'esplorazione (la lampada magica nella stanza 1 è un'ottima soluzione). Tutti i passaggi sono alti 3 metri. Le porte sono di legno e non sono chiuse a chiave, anche se molte si aprono con una certa difficoltà perché si sono gonfiate per l'umidità.

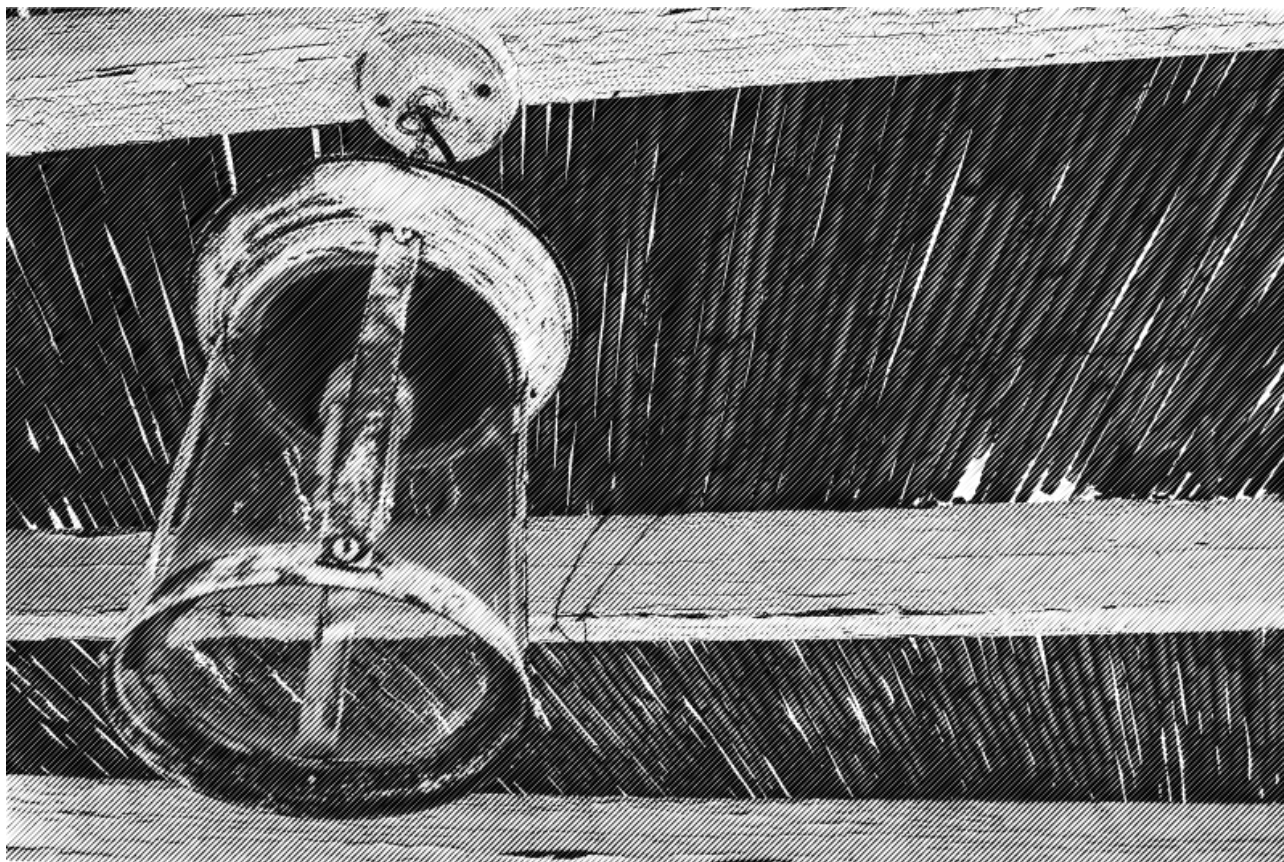
I cancelli di ferro che si trovano in vari punti del sotterraneo chiudono completamente il passaggio. Sono fatti di ferro meteorico, perciò annullano tutte le magie di livello da 1 a 3 lanciate nelle loro vicinanze e non possono essere aperti con l'incantesimo Toc-Toc. I personaggi non hanno due alternative a disposizione: sollevarli o aprirsi un varco fra le sbarre. Nel primo caso, serve riuscire in un TR del secondo livello sulla FO. Il tiro di recupero deve essere ripetuto a ogni giro di combattimento per continuare a tenere sollevata la saracinesca, a meno che gli avventurieri non trovino il modo di bloccarla. Una volta che un personaggio ha fallito un tentativo, non gli sarà possibile riprovare a sollevare nuovamente quella grata. Nel secondo caso, per piegare le sbarre serve un TR del quarto livello sulla FO se si prova a farlo a mani nude, ma se ci si aiuta con un attrezzo adatto, come un piede di porco, la difficoltà del tiro di recupero scende di un livello. In caso di successo, il personaggio riesce ad aprire un varco di grandezza sufficiente per permettere il passaggio di un umano. Se invece il tiro di recupero fallisce, l'avventuriero deve subire un danno penetrante alla RES pari alla differenza per cui ha mancato il tiro (ma può riprovare nuovamente a forzare le sbarre, se lo desidera). In ogni caso, se nel testo sono presenti istruzioni particolari, queste hanno la precedenza su quanto è riportato in questo paragrafo.

1 La lampada eterna. Questa stanza è illuminata dalla luce di una lampada appesa a un gancio nel mezzo del soffitto. La lampada emette delle vibrazioni magiche benigne. È incantata per bruciare molto più a lungo di una normale, e una volta riempita d'olio dura per 500 giri (invece dei normali 50), ma solo a patto che all'interno del serbatoio oltre al combustibile venga messo anche un frammento di osso umano.



Ci sono tre archi alti 3 metri che forniscono altrettante vie d'uscita. Quello a sud conduce alla scalinata che torna in superficie. Quello a ovest va verso un corridoio, mentre l'arco nella parete est è chiuso da una porta. Non è sbarrata, ma c'è una trappola. Chi tocca la maniglia o una qualsiasi altra parte della sua superficie viene colpito da una scarica di energia magica (come quella di un Beccati questo, Demonio) che

infligge un danno pari all'IN del personaggio moltiplicata per il suo livello. La protezione funziona solo una volta e può essere svelata da un Occhio Onnipotente. A discrezione del Signore del Gioco, potrebbe essere possibile rimuoverla con un Potere Neutralizzante.



2 La moneta maledetta. Questa stanza ha le pareti decorate con una greca blu, quasi completamente cancellata dall'umidità. Anche il soffitto è interamente dipinto con della vernice blu, ma grandi pezzi di intonaco si sono staccati e sono caduti per terra, lasciando intravedere la pietra sottostante. I muri sono pieni di crepe e fessure, ma per fortuna la struttura non è pericolante, anche se potrebbe sembrare tale ad una prima occhiata.

Un esame accurato della stanza rivela che in una delle fenditure più grandi c'è un sacchetto pieno di monete d'oro. Se più di un personaggio partecipa alla ricerca, a trovarlo sarà quello che riesce in un TR sulla FOR al livello più alto. Anche un incantesimo Rivelazione può ottenere lo stesso risultato. La borsa contiene un totale di 300 m.o. Sono tutte normali, tranne una, ma è impossibile distinguerla dalle altre se non usando la magia (per esempio con un Occhio Onnipotente). Questa moneta è maledetta e aumenta di un livello la difficoltà di tutti i tiri di recupero del proprietario. Se il personaggio non ha modo di individuarla (come spiegato più sopra) e vuole sbarazzarsene, dovrà abbandonare tutte le sue monete d'oro, visto che è perfettamente identica alle altre.



3 La stanza allagata. Tutta la parte nord di questa camera è allagata. Ci sono pesanti infiltrazioni di acqua dalla superficie e le pareti sono ricoperte di muffa lanosa e strani funghi colorati. La stanza una volta era completamente affrescata, ma tutta la pittura si è disfatta viste

le condizioni del locale. Non c'è modo di capire cosa raffigurassero i dipinti. Il passaggio verso ovest è chiuso da una saracinesca. Tutti i tiri di recupero per aprirla aumentano di un livello di difficoltà, visto che il meccanismo di scorrimento è quasi bloccato dalla ruggine causata dall'umidità abbondante.

Il pavimento nella sezione nord è sprofondata progressivamente ed è coperto di melma. Chiunque si avventura nella pozza, che è profonda al massimo 1 metro e mezzo, deve fare un TR del primo livello sulla AB ogni volta che si sposta, combatte o fa un qualche altro movimento. Se fallisce, scivola e deve impiegare un giro di combattimento per rimettersi in piedi (se deve lottare in queste condizioni, il suo DTC viene dimezzato). In questa sorta di piscina non c'è nulla di prezioso, ma è diventata la tana di un grosso coccodrillo affamato con una VM di 10 punti per ogni componente del gruppo (ciò significa che, se gli esploratori sono in quattro, il coccodrillo avrà una VM di 40). Il lucertolone è in agguato sotto il pelo dell'acqua e nel primo giro combattimento non subirà danni, anche se perde lo scontro.



4 Infezione fungina. La stanza è identica alla numero 3, ma è in condizioni molto migliori. Gli affreschi raffigurano scene di vita contadina, come la semina, il raccolto, la transumanza del bestiame, la vendemmia, ecc. Sono piuttosto brutti e anche abbastanza sbiaditi dal tempo. Nel bel mezzo del pavimento c'è un cumulo di terriccio coperto di grossi funghi dai colori malsani (verde marcio, giallo pus, blu tenebra, viola infetto e via dicendo). Hanno delle strane forme, con gambi sottili e contorti e un cappello a punta pieno di escrescenze carnose. Dal mucchio di terra spuntano un paio di corte gambe ridotte a scheletro, con infilati ai piedi un paio di vecchi stivali di cuoio marrone.

Il corpo è quello di Nibble, uno sfortunato gnomo esploratore che qui ha incontrato la morte a causa delle spore letali dei funghi (una etichetta col nome è cucita all'interno dei suoi pantaloni). Quando qualcuno si avvicina entro 3 metri dai funghi, questi cominciano a pulsare come se volessero muoversi e le protuberanze sul cappello scoppiano, rilasciando una nuvola di polverina sottile che invade tutto la stanza. Ogni personaggio presente deve fare a ogni giro di combattimento un TR sulla RES di livello crescente, partendo dal livello uno. Per ogni fallimento, subisce un danno penetrante pari al punteggio per cui ha mancato il tiro di recupero. In più, se non ottiene almeno un 5 con i dadi, muore immediatamente soffocato con i polmoni pieni di spore. La nuvola malefica si disperde entro di 1-6 giri di combattimento. Se qualcuno si prende il disturbo di tirare fuori il cadavere dello gnomo, scopre che sono rimasti solo lo scheletro e l'equipaggiamento a brandelli. L'unica cosa ancora intatta è un paio di piccoli occhiali a stringinaso. Le lenti sono magiche e permettono a chi li indossa di lanciare l'incantesimo Doppia Percezione al costo di 25 punti di KR per ogni giro di attivazione.

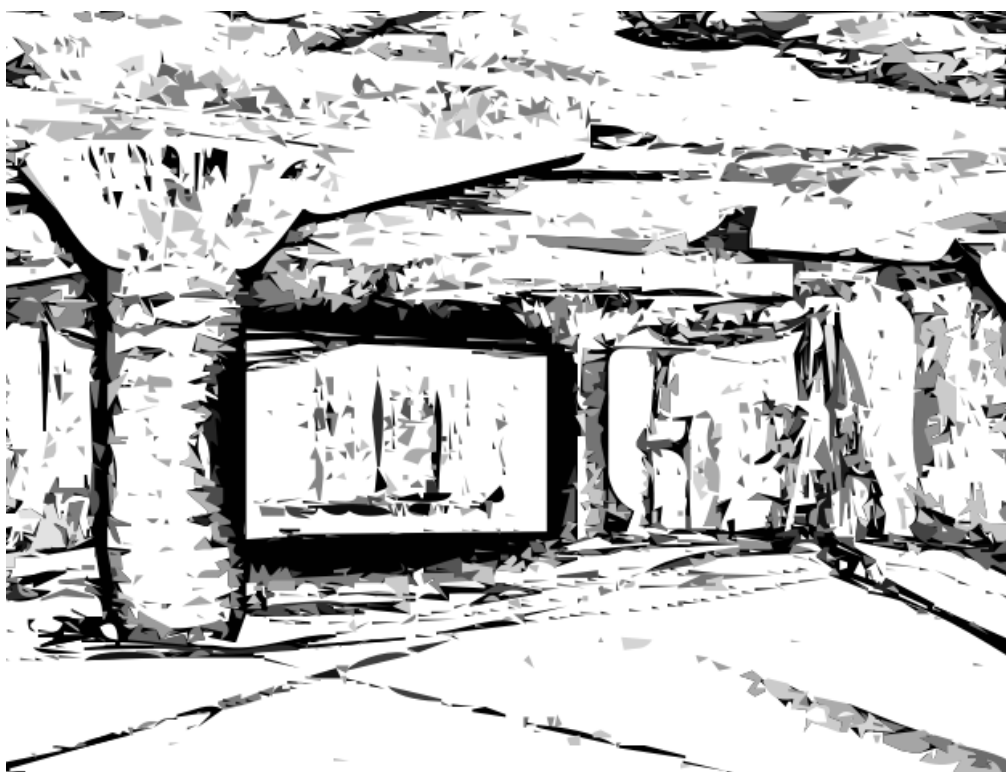


5 Fontana asciutta. La stanza è vuota e polverosa. Le pareti sono ricoperte da intonaco ammuffito e screpolato di colore giallo chiaro. Il passaggio ovest è chiuso da una cancellata. Al centro della camera c'è una fontana di marmo con delle venature azzurre e grigie. La vasca circolare ha un diametro di quasi 3 metri ed è piena di sporcizia e muffa. È sovrastata dalla scultura di un delfino che doveva gettare lo zampillo d'acqua dalla bocca aperta, ma non lo fa

più da molto tempo. Non ci sono tesori da trovare o segreti da scoprire ma, se il SG lo desidera, può far apparire qui dentro un mostro guardiano.

6 Stanza vuota. Questa stanza è identica alla numero 5, tranne che per l'assenza della fontana. È completamente vuota e il Signore del Gioco può usarla per inserire un incontro o un mostro speciale di sua invenzione, se lo desidera.

7 La torre diroccata. Queste sono le fondamenta della torre in rovina. Si tratta di uno dei due ingressi al sotterraneo; l'altro si trova nella stanza 1. Una scala ripida con i gradini tutti rovinati e invasi dalla vegetazione arriva nella parte est della camera. La stanza è buia, polverosa e abbandonata da anni. Delle escrescenze di funghi e muffa crescono sui muri e l'aria puzza di stantio. Per terra ci sono detriti caduti dal soffitto, piccoli sassi, mucchietti di ghiaia e terra, pezzi di legno e segatura, scheletri di piccoli roditori e nelle fessure tra le pietre sconnesse del pavimento crescono erbacce e piante infestanti.



Il soffitto è sorretto da 12 pilastri di pietra, su ognuno dei quali è inciso un mese dell'anno. Si comincia con gennaio sulla colonna più a nord e si prosegue in senso orario, fino ad arrivare a dicembre. Le scritte si trovano a circa un metro e mezzo di altezza da terra, ma sono molto rovinate e seminasconde da muffa e sedimenti, quindi per trovarle è necessario riuscire in un TR di livello uno sulla FOR se qualcuno esamina attivamente le colonne in cerca di qualcosa di insolito, altrimenti la difficoltà del tiro di recupero sale a livello due.

Una volta effettuata questa scoperta, se i personaggi esaminano con maggiore attenzione le scritte ed effettuano con successo un TR di livello uno sulla FOR, scoprono che l'iniziale del nome del mese può essere spinta come se fosse un pulsante. A questo punto, il Signore del Gioco deve stabilire in quale mese dell'anno si sta svolgendo l'avventura (per correttezza, è giusto che anche i giocatori lo sappiano). Quando un avventuriero preme una qualsiasi delle iniziali che non corrispondono al mese corrente, si sente uno scatto ma non succede niente.

Se invece viene pigiata la lettera corrispondente al mese in cui si svolge l'avventura, si apre un piccolo pannello nel fusto del pilastro. Dentro ci sono una fiala di curaro, una di pozione «Fuoco dell'Inferno» e un chakram (2 dadi). Quest'ultimo è magico e, quando viene scagliato contro un nemico, ha la strabiliante capacità di diventare intangibile a contatto con l'armatura, riprendendo consistenza quando l'ha superata. In questo modo, può ignorare la protezione dovuta all'armatura (e allo scudo) del bersaglio, ma non quelle magiche come un Muro Invisibile o un Muro di Pietra.

8 La stanza nera. Questa stanza è un cubo perfetto di 9 x 9 x 9 metri. L'interno è completamente dipinto di nero e ha un aspetto davvero tenebroso. La pittura sta venendo via in molti punti, formando delle chiazze e delle screpolature che lasciano intravedere la pietra sottostante. Al centro del soffitto è dipinto un occhio molto realistico, lungo quasi mezzo metro, con la pupilla tutta nera. Uno identico si trova raffigurato sul pavimento, ma è molto rovinato dal calpestio dei passi di quelli che ci hanno camminato sopra, così tanto da essere quasi irriconoscibile.

Nella camera c'è soltanto una cassa di ferro meteorico. Sul davanti ha tre serrature tutte uguali. Rappresentano dei volti abbastanza grotteschi, con la bocca aperta. Il buco della chiave è all'interno della bocca. Visto il materiale di cui è composto, il forziere non può essere aperto con la magia. I personaggi dovranno forzarlo con un attrezzo o un'arma adatta. Ogni tentativo richiede un TR del secondo livello sulla FO e servono tre tiri di recupero effettuati con successo per scardinare tutte le serrature. In caso di fallimento non ci sono conseguenze, a meno che il risultato del tiro di recupero non sia inferiore a 5, nel qual caso l'arma o l'attrezzo utilizzato si rompe. In alternativa si può provare a scassinare le tre serrature, ma è necessario avere gli strumenti adatti per farlo, altrimenti la difficoltà del tiro di recupero viene aumentata di un livello. Ogni toppa richiede un TR del primo livello sulla AB per essere aperta, ma in caso di fallimento scatta una trappola! Un ago avvelenato pungerà il personaggio. La vittima deve fare un TR del terzo livello sulla RES e incassare direttamente sulla RES la differenza per cui lo manca. Però, se indossa un paio di guanti spessi o una protezione simile, la difficoltà del tiro di recupero diminuisce al secondo livello. Se il Signore del Gioco si sentisse particolarmente magnanimo, potrebbe concedere all'avventuriero di fare un TR del terzo livello sulla media di FOR e VE per riuscire a evitare del tutto di essere punto. Anche in questo caso, occorrono tre tiri di recupero effettuati con successo

per aprire tutte le serrature. I personaggi possono anche adottare un approccio misto, forzando alcuni chiavistelli e manomettendone altri, ma finché non riescono a scardinarli tutti, non possono aprire il baule.

Dentro, la cassa è piena di trucioli di segatura e paglia. Con il tempo e le condizioni del sotterraneo, si è trasformato tutto in una specie di poltiglia puzzolente. Ma se qualcuno è abbastanza coraggioso da rovistarci nel mezzo, troverà una grossa chiave di metallo con la testa dell'impugnatura a forma di



occhio. È una delle due che serve per aprire il forziere del tesoro nella stanza 9.

9 La dimora della strega. Il laboratorio della strega della notte è così buio che la luce del sole sembra fuggita via da molto tempo e non osi rientrare in questo luogo. L'aria è ferma, pesante, come se ogni respiro fosse costretto a passare attraverso una cortina di antiche maledizioni e incantesimi proibiti. A ogni passo, il pavimento scricchiola come se protestasse contro la presenza di coloro che osano avventurarsi qui dentro.

Le pareti sono tappezzate da drappi scuri che sembrano muoversi da soli, mossi non dal vento ma da un'invisibile energia magica. Antichi simboli mistici, tracciati da una mano malferma con gesso bianco, carboncino e sanguigna, ricoprono il pavimento e la superficie visibile dei muri. Sopra lunghi scaffali di legno annerito sono appoggiati oggetti che nessuna persona sana di mente vorrebbe sfiorare: teschi di varie creature attraversati da ragnatele di crepe, mazzi di erbe appassite, contenitori di cristallo trasparente dalle strane forme che emettono un sordo ronzio e tenui bagliori multicolori anche se sono completamente vuoti. In un angolo, una sfera di cristallo pulsa come un cuore vivo, con la superficie che un attimo è opaca e quello dopo sembra turbinare di strani colori.

Al centro del laboratorio troneggia un antico banco da lavoro, ingombro di pergamene macchiate, candele consumate, foglie essiccate, piume e ossicini. In un angolo, un calderone scuro ribolle lentamente con un bagliore verdastro anche se il fuoco sotto di esso è spento, proiettando orme deformi sulle pareti che sembrano contorcersi come se fossero dotate di vita propria. Alle pareti ci sono mensole stracolme di libri rilegati in pelle sconosciuta, fiale di liquidi iridescenti e vasetti pieni di occhi, denti, unghie e artigli. A volte, un fruscio corre tra gli scaffali, troppo rapido per essere colto ma troppo evidente per essere frutto dell'immaginazione.

Dal soffitto pendono amuleti costruiti con pietre irregolari e talismani acchiappasogni fatti di ossa e piume tenuti insieme da tendini. Trave Le travi sono avvolte dalle ragnatele e alcune catene rugginose penzolano verso il basso. Ad esse sono appese le zampe di strane creature, alcune radici contorte dalle fattezze antropomorfe, e una gabbia vuota che oscilla lentamente, come se fosse stata fatta ondeggiare solo pochi istanti prima. Il laboratorio sembra quasi un'estensione della volontà della strega: oscuro, impenetrabile, sempre vigile. In questo luogo, ogni ombra sembra ascoltare, ogni oggetto pare essere in vigile attesa e ogni angolo potrebbe celare qualcosa di terribile.

La strega della notte non si vede, semplicemente perché si è resa invisibile con un Manto Mimetizzante. Dedicherà un po' di tempo ad osservare gli esploratori, cercando di valutarne i punti di forza e quelli deboli. Appena il Signore del Gioco lo riterrà opportuno, si paleserà con una risata sottile, tagliente come vetro infranto, e ritornerà visibile insieme ai suoi alleati (vedi sotto). A meno che i personaggi non fuggano oppure si arrendano, la battaglia avrà subito inizio. Se in un qualsiasi momento gli avventurieri decidono di arrendersi, la strega proverà innanzitutto a soggiogarli per sempre con uno Yassa-Massa e, se non dovesse riuscirsì, li ucciderà e poi li divorerà. Se invece le cose si mettono male per lei, proverà a fuggire (per esempio con un Batter d'Occhio) ma comunque preferirà la morte alla resa.

Euralia, la strega della notte, è una maga di ottavo livello con questi Attributi Primari: FO: 27, IN: 26, FOR: 21, RES: 46, AB: 15, CA: -21, VE: 13, KR: 32; ottiene +27 extra personali. Conosce tutti gli incantesimi di livello 1-3; più Batter d'Occhio, Nube Velenosa, Doppio-Doppio e Stella Protettiva (di livello 4); Stato Confusionale, Zingum, Percezione Extra Sensoria, Doppia Percezione e Cristallino (di livello 5); Visioni Mistiche e Muro di Fuoco (di livello 6); Zappathingum (di livello 7); e Zombi (di livello 8). È armata con un kukri (2 dadi + 5 extra) e possiede anche un bastone magico di lusso (2 dadi) di nome Azazel che usa per ridurre il costo di lancio degli incantesimi. Il BML ha anche una riserva di 32 punti di Kremm, che si rinnova ogni giorno e alla quale la strega può attingere per utilizzare questi punti come

se fossero effettivamente suoi, sia ai fini del lancio degli incantesimi sia della resistenza alla magia (vedi «Regole opzionali»). Assieme a lei, sempre nascosti dal Manto Mimetizzante, ci sono anche otto zombi con una VM di 20 ciascuno. Sia la strega che i morti viventi sono immuni ai veleni e agli effetti o incantesimi che influenzano la mente, come Panico, Miraggio, Il Tessitore del Sonno, Senzacervello, Stato Confusionale, ecc.

Dopo aver sconfitto la strega della notte, gli esploratori possono perlustrare il suo laboratorio con tutta calma. È pieno di oggetti ripugnanti, molti dei quali potrebbero essere maledetti, a discrezione del Signore del Gioco. Cercare di usarne qualcuno comporta sempre un grande rischio per chiunque non sia una strega e i personaggi non troveranno niente di davvero utile tra gli scaffali o sul bancone da lavoro, ma anzi correranno il rischio di andare incontro a conseguenze nefaste (che spetta al SG stabilire con esattezza) se tenteranno di adoperare questi oggetti.

Nella stanza però c'è anche un forziere, nascosto sotto un mucchio di cianfrusaglie. È di ferro meteorico (quindi non può essere aperto con l'incantesimo Toc-Toc) e ha delle borchie a forma di occhio e due serrature: una bianca e una nera. Per



aprirlo servono le chiavi che si trovano nelle stanze 8 e 10. Gli avventurieri devono ricordarsi in quale stanza hanno recuperato ciascuna chiave, perché sono identiche. Infatti, la chiave nella stanza bianca deve essere messa nella toppa bianca, e quella nera nella toppa nera. Se i giocatori non si ricordano e provano a casaccio, hanno il 50% di probabilità di azzeccarci. Il SG deve chiedere loro di scegliere tre numeri fra 1 e 6, poi lancerà un dado e le chiavi

saranno al posto giusto se il risultato corrisponde a uno dei numeri scelti dai giocatori. In caso contrario (o se si prova a forzarlo o manometterlo), il forziere non solo non si aprirà, ma si sentirà un ticchettio provenire dal suo interno. A questo punto, il Signore del Gioco deve cominciare un conto alla rovescia a voce alta, partendo da dieci. Quando arriverà a zero, lo scrigno esploderà demolendo la stanza, facendo crollare il soffitto e uccidendo sul colpo tutti quelli che saranno rimasti all'interno. Se il forziere viene aperto in modo corretto, dentro è possibile trovare tre oggetti incantati: la giusta ricompensa per gli esploratori.

- Una scimitarra che ottiene 8 dadi in combattimento e ha un serbatoio per il veleno. Questo serbatoio può contenere fino a tre dosi di veleno per un tempo indefinito e ne inietta automaticamente una ogni volta che l'avversario subisce dei danni effettivi, riducendo quindi lo spreco di veleno e impedendo che perda la sua efficacia dopo il terzo giro di combattimento consecutivo.
- Una armatura completa di maglia di ferro che assorbe 22 colpi e rende immune chi la indossa a tutti i danni diretti causati dagli incantesimi (es. Beccati questo, Demonio, Potere Distruttivo, Cascata di Ghiaccio, ecc.). L'armatura protegge solo contro le ferite, non da altri effetti come quelli provocati, ad esempio, Panico, Handicap, Miraggio, Maledizione, Il Tessitore del Sonno, Nube Velenosa, Stato Confusionale, Mutatum Mutandorum, Medusa, Incantesimo di Morte n. 9, Incantesimo Disintegrante, Vai in cerca, Rapina-poteri, ecc.
- Una fiala piena di oro potabile. Questa è la più grande scoperta realizzata dalla strega della notte, il culmine delle sue ricerche alchimistiche. I maghi sono in grado di percepirne l'aura magica (molto potente) che circonda l'elisir, ma per sapere esattamente quali sono i suoi poteri sono necessari tre Occhio Onnipotente. Il primo OO rivelerà che l'elisir ha due funzioni. Il secondo OO rivelerà il primo utilizzo. Il terzo OO rivelerà il secondo utilizzo. Questo elisir può essere usato in uno di questi due modi; spetta ai giocatori decidere quello che preferiscono. Il primo utilizzo consiste nel versare qualche goccia sopra un metallo vile per trasformarlo in oro purissimo, con un valore in m.o. pari al suo peso in u.p. Per esempio, se si versa una goccia di oro potabile su un lingotto di piombo che pesa 5 chilogrammi (cioè 1.000 unità di peso), questo si trasmuterà in oro per un valore di 1.000 m.o. Nella boccetta c'è abbastanza liquido da consentire la trasmutazione di 10.000-60.000 u.p. (il Signore del Gioco deve stabilire la quantità esatta lanciando un dado e moltiplicando il risultato per 10.000). Il secondo utilizzo richiede di bere tutto l'elisir. Il personaggio che lo fa diventa immune per sempre ai veleni e alle malattie, e invecchia a un ritmo molto più lento e può vivere per migliaia di anni, a patto che non vada incontro a una morte violenta o qualche altra tragica dipartita.

10 La stanza bianca. Questa camera è identica alla stanza 8, con la differenza che è completamente dipinta di nero. Ci sono anche i disegni degli occhi nel centro del soffitto e del pavimento (quest'ultimo è molto rovinato a causa dei piedi che lo hanno calpestato nel tempo), ma questi hanno la pupilla completamente bianca, come quelli di un cieco. Diversamente dalla stanza nera, qui non c'è nessuna cassa di ferro meteorico, ma una grossa tenda copre per intero il muro nord. È fatta di tessuto pesante, una volta doveva essere bianca ma adesso è tutta sporca e impolverata. Ci sono chiazze di muffa e buchi fatti dalle tarme. Il tendaggio può scorrere lungo un palo di ferro attaccato alla parete, vicino al soffitto. Se viene spostato, dietro c'è un muro bianco. Nel mezzo, a circa 1 metro di altezza da terra, c'è una piccola teca di cristallo con dentro una grossa chiave di metallo con la testa dell'impugnatura a forma di occhio. È una delle due che serve per aprire il forziere del tesoro nella stanza 9.

Sotto la vetrinetta c'è un cartello rosso con una scritta bianca in molti dei linguaggi superiori (Lingua Comune, Elfo, Nanesco, Trollico, Orcaico, Hobbit, Gigantesco, Orchesco e Goblin) che dice: «ROMPERE IL VETRO IN CASO DI EMERGENZA». La lastra è normale, quindi è semplice infrangerla. Il problema è che all'interno della teca c'è un gas incolore e inodore, che si espande rapidamente riempiendo l'intera stanza in un solo giro di combattimento. Tutti i personaggi che lo respirano vengono rallentati come se fossero soggetti all'incantesimo Handicap. Non c'è possibilità di resistere a questo effetto, che dura per 1-6 giri regolari (il Signore del Gioco deve tirare un dado per stabilirlo). Ogni giro regolare equivale a cinque giri di combattimento. Una volta attivato, questo rallentamento rimane efficace anche se gli avventurieri lasciano la stanza bianca e si spostano in altre sezioni del sotterraneo. Contemporaneamente, nella camera c'è un lampo di luce e si materializza dal nulla un numero di zombi pari ai personaggi. Ogni zombi ha una VM di 20. Quando viene ridotto a zero, si accascia per terra e la sua carne decomposta si disfà velocemente, lasciando solo le ossa. Queste si alzeranno in piedi nel giro di combattimento successivo, per continuare a combattere come scheletri con una VM di 40. I morti viventi lottano fino alla morte e sono immuni a tutti i veleni e agli incantesimi che influenzano la mente, visto che sono esseri privi di intelletto.

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. Zombi	VM = 20. Sono immuni ai veleni e agli effetti che influenzano la mente.
2. Pipistrello gigante	VM = 15. Per riuscire a colpirli bisogna fare con buon esito un TR del primo livello sulla AB.
3. Scarafaggio gigante	VM = 35. Carnivori e disgustosi, questi insetti sono lunghi quasi 1 metro. Si nutrono di tutto quello che riescono a catturare. Il loro duro carapace funziona come una corazza protettiva che assorbe 5 colpi.
4. Scolopendra Gigante	VM = 25. Sono lunghe più di 1 metro e di colore rosso bruno. Possono infilarsi nelle crepe, strisciare negli interstizi, e camminare sui muri e sui soffitti. Il loro morso è molto doloroso, tanto da causare 2 punti di danno alla RES per ogni punto di danno penetrante (vedi «Regole opzionali») inflitto agli avversari.
5. Ratto gigante	VM = 15. Alla fine del combattimento, tutti gli esploratori che hanno subito ferite da uno di 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.
6. Scheletro	VM = 20. Sono immuni ai veleni e agli effetti che influenzano la mente. 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).

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.*, concessi in licenza di pubblicazione a *Rebellion Games* tramite la sua etichetta *Rebellion Unplugged* 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