

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO DI AVVENTURA



La Torre nel Lago

di A.R. holmes



CHIMERAE

La Torre nel Lago

Un sotterraneo di avventura per



Autore:

A. R. Holmes

<http://web.ukonline.co.uk/angora/>

In copertina:

Elaborazione grafica a cura del **Chimerae Hobby Group**

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del **Chimerae Hobby Group**.

Copyright © 2008 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

Introduzione (da leggere ai giocatori)

Sta piovendo ormai da tre giorni. Il terreno è fradicio e fangoso, il cielo cupo e deprimente. State viaggiando lungo una strada di terra battuta che si dirige a est, verso la vostra destinazione. Il viaggio avrebbe dovuto essere piacevole, visto che la strada si snoda tra grandi pianure erbose, vallate collinose ricche di torrenti che scendono dalle rocce scoscese e boschi di alti pini. Nelle vicinanze non ci sono villaggi e gli agguati tesi ai viaggiatori che transitano nella zona sono eventi più unici che rari.

Nonostante le premesse, il vostro viaggio finora si è rivelato tutt'altro che piacevole. La pioggia è caduta incessante su di voi negli ultimi tre giorni, inzuppandovi fino alle ossa e facendovi sentire infreddoliti e alquanto infelici. I teli impermeabili che avete acquistato per proteggervi dalle intemperie purtroppo si sono rivelati di qualità ed efficacia ben inferiori a quanto millantato dal bottegaio e i vostri stivali sono impregnati d'acqua e sembrano pesantissimi, con la pioggia che è penetrata nel cuoio e l'umidità che sale dalle suole. Il cielo non mostra segni di miglioramento e scure nuvole temporalesche si susseguono in una processione senza fine.

Vi avvicinate a una piccola foresta di pini e cercate riparo all'interno, tentando di accendere un fuoco per asciugare i vostri vestiti zuppi. Dopo esservi riposati e avere consumato un pasto caldo, riuscite persino a riscaldarvi un po'. Quando togliete il campo, proseguite lungo un sentiero roccioso, che vi conduce fino sulla riva di un grande lago, avvolto da una fitta nebbia. La pioggia continua a cadere, anche se con minore intensità, ma un gelido vento soffia dal lago. Il cielo all'orizzonte sembra schiarirsi, annunciando la venuta del bel tempo.

Dopo aver camminato per un'altra oretta, la pioggia smette di cadere, ma il vento freddo continua imperterrito a soffiare, spazzando via la nebbia che aleggia sul lago. Quando la foschia si dirada, davanti a voi potete vedere i ruderi di un

piccolo castello, con l'unica piccola torre ancora in piedi che emerge dalla superficie lacustre. Vi fermate per ammirare quell'insolito spettacolo e ben presto vi rendete conto che le rovine davanti ai vostri occhi sono tutto ciò che resta di una piccola fortezza che un tempo sorgeva probabilmente sulla riva del lago, ma da molto tempo è stata inghiottita dalle acque in espansione. Sulla cima della torre solitaria sembra esserci un grosso nido e potete vedere una finestra che si affaccia proprio sopra il pelo dell'acqua.

Forse queste rovine potrebbero nascondere dei tesori. Dopo tutto, le monete d'oro e d'argento mantengono inalterato il loro valore anche se sono bagnate...



Informazioni sull'avventura (riservate al Signore del Gioco)

Questa breve avventura è leggermente diversa dalle solite esplorazioni, in quanto si svolge quasi interamente sott'acqua! L'edificio che un tempo sorgeva sulle rive del lago è da tempo crollato e le acque sono cresciute, sommergendolo quasi completamente, tanto che oggi rimane in piedi soltanto la torre. Nessuno sa per quale scopo la fortezza era stata edificata, e non è lo scopo di questa avventura far luce sulla storia del maniero!

Ci sono cinque livelli all'interno della torre, quattro dei quali sono completamente sommersi

dalle acque, per cui gli avventurieri dovranno nuotare sott'acqua per poter perlustrare le varie stanze. I personaggi non possono indossare armature, ma il SG potrebbe permettere loro di portare delle armature di cuoio, anche se a mio parere tutti coloro che hanno intenzione di immergersi per esplorare le rovine dovrebbero abbandonare tutte le armature e gli scudi e rinunciare alle armi ingombranti (non è possibile, ad esempio, brandire una spada sott'acqua), lasciandole sulle rive del lago assieme al resto dell'equipaggiamento più pesante.

Il SG deve inoltre ricordare che alcuni oggetti, anche magici, potrebbero essere irrimediabilmente rovinati dall'acqua – si pensi alle pergamene magiche e ai libri degli incantesimi. Combattere sott'acqua è difficoltoso e gli avventurieri devono limitarsi ad utilizzare armi corte e penetranti. I pugnali sono l'arma ideale, ma anche le lance possono venire usate senza problemi. A discrezione del SG, le armi che scagliano proiettili potrebbero ugualmente funzionare, anche se personalmente ho deciso di renderle inefficaci. La magia funziona invece normalmente, a meno che il SG non voglia decidere altrimenti.

Dato che probabilmente tutti i personaggi saranno degli umanoidi o comunque appartenenti a stirpi incapaci di respirare sott'acqua, l'esplorazione della parte sommersa delle rovine potrebbe rivelarsi impegnativa e rischiosa, dato che ogni tanto gli avventurieri dovranno tornare in superficie per respirare. Per ovviare a questo problema, il SG dovrebbe fornire al gruppo dei mezzi magici che gli consentano di nuotare e rimanere immersi per un tempo superiore rispetto al normale. Inventate incredibili congegni che permettono di respirare sott'acqua, come ingombranti conchiglie con tubi di gomma, maschere magiche o simili. La soluzione migliore è quella di fornire ai personaggi questi oggetti prima che si immergano, oppure farglieli trovare durante l'esplorazione delle rive del lago.

Altrimenti, gli avventurieri dovranno cavarsela da soli e trovare un modo per perlustrare il lago, escogitando qualche metodo pratico o ricorrendo

a una magia che gli permetta di respirare anche sott'acqua. In questo caso, il SG potrebbe ritenere opportuno far giocare al gruppo un mini scenario per trovare quanto necessario, prima di iniziare l'avventura vera e propria. Se scelgono di tuffarsi senza alcun aiuto, i personaggi non riusciranno a trattenere il fiato per più di un paio di turni di combattimento e dovranno poi tornare in superficie per riprendere aria. Spetta al SG decidere come risolvere il problema oppure se lasciare i giocatori a lambiccarsi il cervello per trovare una soluzione adeguata! In ogni caso, l'avventura parte dal presupposto che tutti gli avventurieri siano comunque in grado di nuotare senza problemi.

Considerazioni per il SG

Questa avventura dovrebbe essere risolta in una singola sessione di gioco, ma potrebbe richiederne un paio se il gruppo perde tempo. È stata scritta per un gruppo di 4-6 avventurieri di basso livello (1-3), almeno uno o due dei quali dovrebbero essere dei Maghi.

Il sotterraneo è pericoloso e subdolo, ma in fondo il gruppo si sta ficcando in una situazione difficile ed esplorare una torre sommersa non è certo una passeggiata! La VM più alta è 250, ovviamente assegnata al mostro nella stanza finale dell'avventura, mentre la VM delle altre creature varia tra 45 e 100. I mostri che abitano le rovine non sono così potenti da rappresentare una minaccia insuperabile per i personaggi, anzi mi aspetto che molti gruppi se ne sbarazzino con relativa semplicità, sempre che non decidano di dividersi e tuffarsi uno alla volta.

Dato che il combattimento è limitato ad armi di piccole dimensioni e alla magia, ho tenuto le VM piuttosto basse. Molti Tiri di Recupero sono di livello 1 o 2. Aggiustate queste difficoltà per adattare ai personaggi che affrontano l'avventura.

Questa avventura non include incontri per il lago. Se i personaggi decidono di farsi una nuotata in giro, il SG deve pensare a mostri in agguato e pericoli appropriati, basandosi su quanto descritto per la torre! Infine, se il SG lo consente,

può permettere agli avventurieri di tuffarsi nel lago ed entrare così nella torre direttamente dai livelli inferiori.

Note sulla mappa

La torre è tutto ciò che rimane di un piccolo maniero fortificato che un tempo sorgeva sulle rive del lago. Il SG è libero di espandere il sotterraneo e includere ulteriori sezioni di rovine sott'acqua ma, ai fini di questa avventura, vengono descritti soltanto i livelli della torre.

Livello 1 della Torre (Tetto)

La cima della torre si affaccia direttamente verso l'esterno e il tetto piatto è circondato da un muro alto 90 cm. Questa sommità è divenuta la dimora di un **Airone Gigante** con VM 60, pronto ad attaccare selvaggiamente gli intrusi che entrano nel suo territorio. L'Airone è lungo circa 4,5 metri, ha un'apertura alare di 12 metri, e il becco tagliente e appuntito come un'arma. Se subisce danni nei primi due turni di combattimento, si ritirerà dalla lotta e volerà via, ritornando dopo un giorno o due per dare un'occhiata e vedere se gli estranei se ne sono andati. In ogni caso, si terrà ben lontano e non combatterà nuovamente per il resto dell'avventura.



Il nido dell'Airone Gigante non contiene nessun tesoro. Se viene ispezionato e qualcuno dei personaggi effettua con successo un TR-L1 sulla FOR, scoprirà una grossa botola di legno sul pavimento della torre. La botola è chiusa da un lucchetto di ferro, ormai arrugginito e il cui meccanismo è irrimediabilmente bloccato. Per aprirlo, si può ricorrere alla forza bruta, spaccandolo con un singolo colpo che infligga almeno 20 punti di danno, oppure alla magia. L'incantesimo *Toc-Toc* riuscirà a far scattare la serratura, che è però troppo arrugginita per poter essere scassinata normalmente. Il pannello di legno che copre la botola è troppo spesso e resistente per poter essere distrutto.

Livello 2 della Torre

A questo livello si può accedere attraverso la finestra che si apre sul lato della torre oppure dalla botola sul tetto.

Vi è una singola stanza, con una botola di legno sul pavimento, che si apre per rivelare una scalinata di gradini di legno, umidi e consunti, che scendono verso il basso e conducono alla stanza 1 del livello 3. La botola non è chiusa a chiave ma è deformata dall'umidità e quindi difficile da aprire, tanto da richiedere un TR-L1 sulla FO per spalancarla. Il tentativo può essere fatto da un solo personaggio alla volta e chi fallisce non può provare nuovamente. Anche se non è bloccata da un meccanismo, la botola può venire immediatamente aperta da un incantesimo *Toc-Toc*.

Gli scalini si piegano e scricchiolano quando vengono calpestati e, dopo che il secondo avventuriero è passato, cadranno a pezzi sotto il peso del terzo personaggio che li utilizza.

La stanza è piena di vecchi mobili di legno fradicio (una scrivania, un paio di sedie, un tavolo, altri pezzi di legno non meglio identificabili, ecc.) e l'atmosfera è molto umida. Sui muri di pietra è cresciuto uno spesso strato di muffa verdastra, mentre il pavimento è coperto da qualche centimetro di acqua.

La muffa sulle pareti è una **Poltiglia Verde** con VM 45. Non appena qualcuno si avvicina troppo, attacca improvvisamente e, a ogni turno di combattimento infligge a tutti i nemici in mischia 1d3 punti di danno diretto, visto che secerne una sostanza corrosiva che brucia la pelle esposta e lascia vistose cicatrici, che potrebbero persino ridurre il CA della vittima (a discrezione del SG). Tutti i personaggi che attaccano la Poltiglia Verde dopo che questa ha già avvinto un bersaglio devono effettuare con successo un TR-L2 sulla AB; se falliscono, colpiscono normalmente il mostro ma danneggiano anche la vittima a cui è avvinghiato,

infiggendole 1d6 punti di danno (che può essere assorbito normalmente dall'armatura). La vittima della Poltiglia può tentare di togliersi di dosso la creatura, ma può usare soltanto pugnali o simili armi corte a tale scopo. Se più avventurieri si trovano contemporaneamente vicini alla parete, il SG dovrebbe far attaccare soltanto quello con il valore di Fortuna più basso.

Se il gruppo decide di perlustrare la stanza, ha diritto a un TR-L3 sulla FOR per tentare di scoprire un **Disco di Bronzo** del diametro di 15 cm, su cui è inciso un drago. Se nessuno riesce a effettuare con successo il TR ma gli avventurieri insistono nel cercare e dichiarano esplicitamente di ispezionare con attenzione il pavimento, il SG deve concedere un ulteriore TR sulla FOR, stavolta di livello 2. Il Disco è sul pavimento, celato da uno spesso strato di fango e sporcizia, per cui non è facile da vedere e non riflette la luce.

Livello 3 della Torre

Stanza 1

Gli scalini provenienti dal livello superiore arrivano in questa stanza, completamente sommersa dall'acqua del lago. Sulla superficie galleggiano numerose piante acquatiche, pezzi di detriti, resti dei mobili che un tempo arredavano il locale e piccoli pesci. Sul pavimento sono poggiati gli oggetti più pesanti, tra cui un paio di forzieri di ferro, lunghi poco più di un metro, sul cui coperchio è sbalzata una cresta araldica raffigurante un leone rampante.

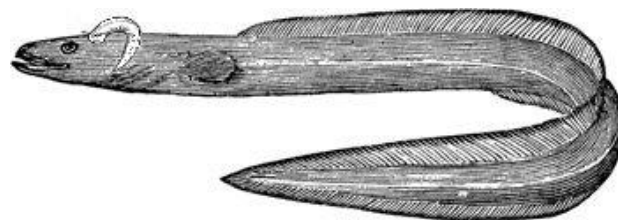
Gli scrigni sono chiusi a chiave e ognuno contiene 1.000 MO. All'interno di uno dei due c'è anche una collana di rubini, il cui valore è stimabile attorno alle 600 MO. Per aprire questi forzieri occorre fare ricorso alla magia, dato che il meccanismo della serratura è completamente bloccato e la chiave è andata perduta chissà dove.

Tra gli altri oggetti più pesanti che si trovano sul pavimento ci sono una campana di ottone, una strana intelaiatura di ferro (tutto ciò che resta del supporto di un cannone) e 1d6 palle di cannone. Su un lato della stanza c'è un'apertura circolare

del diametro di circa due metri, che un tempo era una finestra ma che ha subito notevoli danni strutturali. È possibile nuotare attraverso l'apertura ed entrare in questa stanza direttamente dal lago.

Se gli avventurieri esplorano la stanza, notano diversi scheletri appartenenti a creature umanoidi, coperti di melma e piante sottomarine. Colonie di granchi d'acqua dolce hanno costruito le proprie dimore all'interno delle casse toraciche e dei crani vuoti. Sul pavimento ci sono anche diverse armi, di cui rimangono soltanto le parti metalliche, del tutto inutilizzabili in quanto completamente incrostate e arrugginite.

In questa stanza vive un Diavolo d'Acqua Dolce, un creatura identica nell'aspetto a una grossa anguilla, eccezion fatta per la pelle rossastra e un paio di corna ritorte sulla testa.



Si tratta di un animale fiero e selvaggio, abbastanza raro da incontrare, ma le rovine deserte della torre sono un habitat perfetto per la creatura. La presenza del mostro è in effetti l'unica ragione per cui il tesoro si trova ancora qui, dopo tutti questi anni!

Il **Diavolo d'Acqua Dolce** ha VM 90 e combatte ferocemente. A ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri impegnati nella lotta devono effettuare un TR-L1 sulla media di FOR e AB per evitare di essere colpiti dalle corna della creatura. Se ciò accade, la vittima subisce un danno diretto pari al punteggio per cui ha fallito il TR. Questa anguilla troppo cresciuta è lunga circa sei metri e si muove con sorprendente velocità e agilità. Le pareti della stanza e lo spazio relativamente angusto non le impediscono di lottare furiosamente. Se il mostro viene ucciso, le sue corna possono essere recuperate e vendute per un prezzo fino a 1.000 MO l'una, dato che sono

molto rare. Molto probabilmente, gli avventurieri non saranno però a conoscenza di questo lucroso dettaglio e, qualora lo fossero, dovranno trovare il modo di trascinare il corpo del Diavolo d'Acqua Dolce sulla riva prima di poter estrarre le corna (l'animale pesa circa 8.000 u.p.).

Stanza 2

Anche questa stanza è invasa dall'acqua fino al soffitto. Al suo interno ci sono i resti di uno studio, con una grossa scrivania di quercia fissata al pavimento, mentre il resto dei mobili e delle suppellettili sono da tempo marcite oppure galleggiano in pezzi sul pelo dell'acqua.

Se gli avventurieri cercano di aprire il cassetto della scrivania (ma non suggeriteglielo, devono pensarci da soli), devono effettuare un TR-L1 sulla FOR. Un fallimento significa che il personaggio è stato morso da un piccolo **Piranha d'Acqua Dolce**, che vive all'interno del mobile. Si tratta di animali schivi e paurosi, ma pronti ad avventarsi con le loro fauci sugli incauti che avvicinano troppo la mano al cassetto. Se l'avventuriero che ha fallito il TR non indossa armatura (com'è probabile, visto che avrà dovuto toglierla per nuotare fin quaggiù) subite 1d3 punti di danno diretto dai morsi dei piranha.

Una volta che i famelici pesci hanno attaccato la preda, fuggono all'esterno della torre, sfruttando piccole crepe nei muri attraverso cui i personaggi non riescono a passare. Il cassetto della scrivania contiene un sacchetto di cuoio al cui interno c'è una piccola chiave d'argento sagomata a forma di drago, un paio di vecchi occhiali, un libro imputridito (che va in pezzi al minimo contatto) e 1d10 MA.

Stanza 3

Questa stanza ha un grande buco nel muro, di circa due metri di diametro e, a parte la presenza di pesci e detriti, è completamente vuota.

(Il SG dovrebbe permettere fino a due ricerche di tesori all'interno della camera.)

Stanza 4

Le porte di accesso alla stanza sono chiuse a chiave e richiedono l'utilizzo della magia per essere aperte.

All'interno c'è una botola che conduce al livello inferiore (stanza 1 del livello 4) e le pareti sono solide e intatte. I muri della stanza erano un tempo riccamente decorati, ma la permanenza sott'acqua ha irrimediabilmente rovinato le pitture. Appese alle pareti ci sono ancora delle cornici, le cui tele sono andate distrutte da tempo, e un raffinato specchio d'argento circolare del diametro di 90 cm. La cornice che circonda lo specchio è sbalzata con dei draghi. Se gli avventurieri riescono a riportare in superficie lo specchio, che è ancora intatto, possono venderlo per 400 MO.



Nella stanza c'è anche uno scheletro umano, che galleggia sinistramente nell'acqua, e porta attorno al collo una catenina d'argento a cui è appesa una chiave dello stesso materiale, che è in grado di aprire tutte le porte del livello 4. I Maghi possono percepire delle vibrazioni maligne provenire dall'intera stanza. Ciò è dovuto proprio alla presenza dello scheletro. Se infatti qualcuno lo disturba o tenta di prendere la chiave, le ossa si animano e iniziano a pulsare di una diabolica luce verdastra. Lo **Scheletro** ha VM 65, per cui non dovrebbe rivelarsi troppo difficile da sconfiggere, ma è soprattutto un avvertimento per il gruppo sul fatto che strani fenomeni e forze misteriose sono all'opera tra le rovine dell'antica torre...

Livello 4 della Torre

Stanza 1

La botola nel pavimento della stanza 4 del livello 3 si apre in questa camera, ma non ci sono scalini che portano verso il basso, visto che erano di legno e sono marciti da tempo a causa dell'immersione nell'acqua del lago.

Nella stanza vive una creatura terribile, un Ragno Acquatico Gigante che attacca a vista tutti coloro che entrano nella sua tana.

Le pareti della sala hanno diverse aperture, le più grandi delle quali sono di circa 90 cm di diametro e possono essere usate dal mostro come via di fuga, in caso di necessità.

Il **Ragno Acquatico Gigante** ha VM 55 e fortunatamente non è velenoso. Il mostro attacca il primo avventuriero che nuota attraverso la botola, costringendolo a combattere almeno un turno di combattimento in una duello uno contro uno.

Nella stanza non c'è nulla di interessante e non ci sono tesori. Comunque, sul pavimento c'è una botola che si apre facilmente e conduce alla stanza 3 del livello 5.

Stanza 2

Questa stanza è interessante e sembra che un tempo fosse la dimora di un mago. Le pareti mostrano ancora flebili tracce di strani simboli e diagrammi mistici e una stella a cinque punte è scolpita nella pietra al centro del pavimento. L'intera camera, completamente sommersa, è piena di fogli e pergamene distrutte dall'acqua e ci sono mucchi di libri ormai inzuppati e ridotti in poltiglia.

Lungo una delle pareti c'è un forziere di ferro, con una serratura decorata a forma di drago. L'unico modo per aprire il lucchetto è usare la chiave d'argento a forma di drago che si trova nella stanza 2 del livello 3. La magia non è in grado di aprire lo scrigno, perché è incantato con sigilli magici che lo rendono immune alla magia e agli incantesimi (i Maghi percepiscono vibrazioni magiche neutrali dal forziere e dalla stanza). All'interno del cofano ci sono i resti di un vecchio libro (reso completamente inservibile dall'acqua), un **Disco d'Argento** del diametro di 15 cm che reca incisioni raffiguranti dei draghi, un sacchetto di cuoio con all'interno un anello con rubino (del valore di 150-200 MO) e un braccialetto d'argento.

Se il forziere viene aperto, un Demone Guardiano fa la sua comparsa, sorpreso dal fatto di trovarsi sott'acqua (anche se ciò non lo infastidisce minimamente), ma prontissimo ad

affrontare l'avventuriero che ha aperto lo scrigno e tutti coloro che decidono di prendere parte alla battaglia. Il **Demone Guardiano** ha VM 100 e combatte fino alla morte. Non gli importa nulla degli oggetti contenuti nel cofano e, se non viene ucciso durante lo scontro, sarà libero dalla magia che lo costringe a sorvegliare la stanza e fuggirà lontano da questi luoghi.

Stanza 3

Un tempo questa stanza doveva essere un laboratorio, dato che ci sono dozzine di provette, fiale e altri contenitori di vetro che galleggiano nell'acqua. Nella parete c'è un foro di 90 cm di diametro, coperto da una ricca e intricata vegetazione subacquea. Nella camera non c'è niente di interessante.

Stanza 4

Questa piccola stanza riserva una tetra sorpresa agli avventurieri. Alla parete sono infatti fissate delle catene di ferro arrugginito, le cui manette intrappolano ancora i miseri resti scheletrici di due prigionieri umani. Nella camera non c'è nient'altro, ma i personaggi proveranno una sensazione di profonda tristezza e disperazione che varcano la soglia. A meno che non riescano in un TR-L1 sulla IN, saranno talmente scoraggiati da abbandonare immediatamente l'esplorazione della torre e se ne andranno senza indugio, per non ritornare mai più. Chi fallisce il TR perde anche permanentemente un punto di IN.

Prima di entrare nella stanza, gli avventurieri sentono un cupo lamento provenire dall'interno del locale e gli sembra persino di vedere delle ombre che si aggirano nell'acqua, se osservano la prigione senza entrarvi. Comunque, non possono essere sicuri di ciò che le attende, visto che i suoni sembrano originarsi dal nulla e le figure spettrali compaiono soltanto per un attimo, come miraggi o illusioni, prima di svanire nuovamente nel nulla...

Livello 5 della Torre

Stanza 1

In questa stanza si trova la botola che conduce

verso il piano inferiore, precisamente alla stanza 2 del Livello 6. Il legno con cui è costruita la botola, che peraltro si apre con facilità, è quasi completamente marcito. Le pareti hanno molte piccole aperture e una più grande, con un diametro di 150 cm.

La camera è la dimora di un **Granchio d'Acqua Dolce Gigante**, con VM di lotta 80 e VM di resistenza 130, che può assorbire fino a 12 punti di danno grazie alla resistenza del carapace. In ogni turno di combattimento, tutti gli avventurieri impegnati nella lotta contro il mostro devono effettuare un TR-L1 sulla FOR e un TR-L1 sulla AB per evitare di essere colpiti dalle chele giganti. Se la vittima fallisce uno solo dei TR, subisce un danno diretto di 1d4 punti, se invece li sbaglia entrambi viene afferrato da una delle chele e intrappolato! La vittima subisce immediatamente 1d6 punti di danno diretto e, a meno che qualcuno non la aiuti a liberarsi, rimarrà imprigionata senza possibilità di fare nulla finché non affoga e diviene cibo per il granchio. Una volta che il mostro ha afferrato un nemico, non può catturarne altri e combatterà normalmente. Se più di un avventuriero fallisce entrambi i TR nello stesso turno di combattimento, il SG deve decidere se far catturare il personaggio che ha sbagliato i TR per il maggior numero di punti oppure quello con il punteggio di FOR più basso.

Se il Granchio Gigante inizia a perdere lo scontro e viene ferito gravemente, scapperà nuotando

fuori dalla torre attraverso l'apertura più grande nella parete.

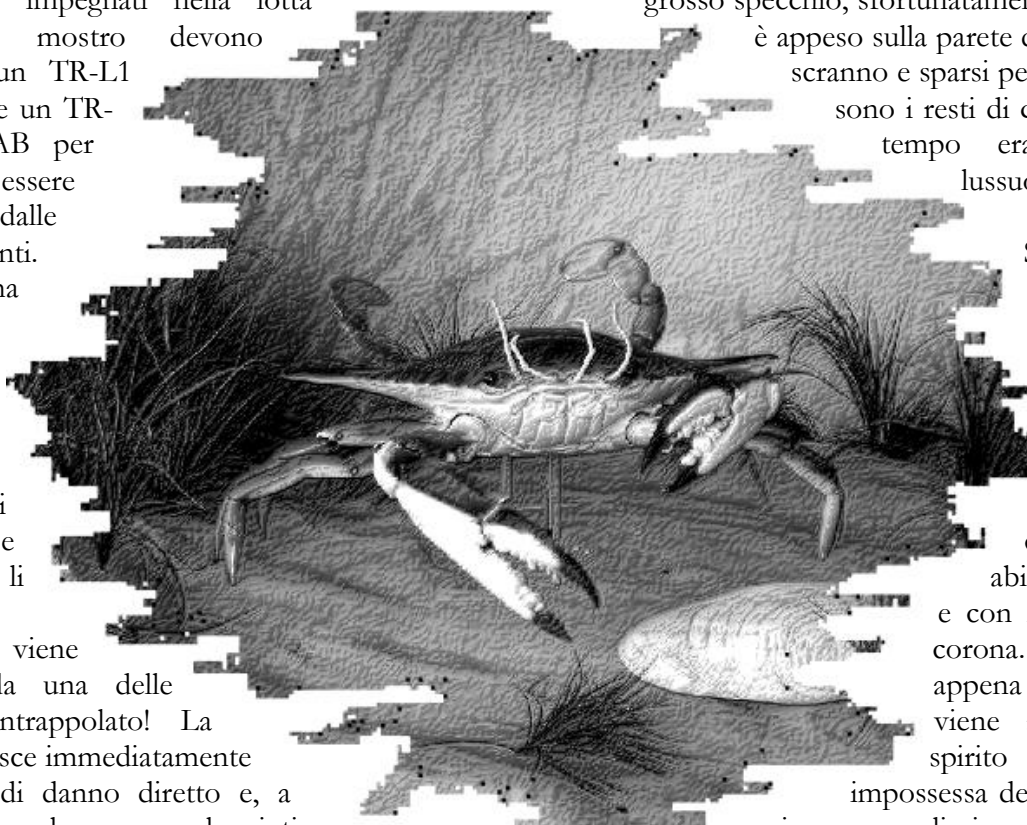
La stanza è semplicemente la tana del Granchio Gigante e non nasconde tesori né segreti.

Stanza 2

Questa dovrebbe essere l'ultima stanza di questo livello visitata dagli avventurieri. Al suo interno ci sono un grosso forziere parzialmente rovinato, che può quindi essere facilmente aperto, e una sedia simile a un trono, fissata al pavimento. Un grosso specchio, sfortunatamente spaccato, è appeso sulla parete di fronte allo scranno e sparsi per la stanza ci sono i resti di quelli che un tempo erano mobili lussuosi.

Seduto sul trono c'è uno scheletro, vestito con i brandelli di quello che era un abito sfarzoso e con in testa una corona. Non appena la porta viene aperta, uno spirito maligno si impossessa dello scheletro e si prepara a eliminare gli intrusi.

Lo **Scheletro Mago** conosce tutti gli incantesimi di livello 1-8 e può lanciarne uno per turno durante i primi tre turni di combattimento, indipendentemente dalla spesa di forza richiesta, dopodiché il suo potere si esaurisce. Se viene attaccato, non reagisce ma continua a scagliare le sue magie. La creatura è incredibilmente resistente agli attacchi e dimezza il DTC ottenuto dagli avventurieri durante la lotta. Lo Scheletro viene infine distrutto quando subisce almeno 100 punti di danno. Il SG deve decidere quali incantesimi vengono utilizzati dallo scheletro e il



mostro dovrebbe avere la possibilità di lanciare almeno una magia. Una volta sconfitto il nemico, gli avventurieri scoprono che porta attorno al collo un **Disco d'Oro** del diametro di circa 15 cm, decorato con simboli che raffigurano draghi. Se qualcuno dei personaggi dichiara di voler cercare più a fondo tra le ossa ed effettua con successo un TR-L2 sulla FOR, trova anche un piccolo anello di smeraldo al mignolo della mano destra dello scheletro. Chiunque lo indossa sullo stesso dito guadagna permanentemente 1d20 punti di FO e RES (lanciate il dado separatamente per ciascun attributo). Una volta esaurito il suo potere, l'anello può essere tolto senza conseguenze e l'incremento si verifica una sola volta.

All'interno dello scrigno ci sono 2.500 MO. Se il SG è particolarmente generoso, potrebbe far trovare nel forziere anche una maschera incantata che permette di respirare sott'acqua, il cui funzionamento esatto è lasciato alla discrezione del SG.

Stanza 3

Questa stanza è piena d'acqua e non ha nessuna apertura sulle pareti. All'interno ci sono due scheletri, che galleggiano in prossimità del soffitto. La stanza un tempo era riccamente decorata, come dimostrano i frammenti di decorazioni ancora presenti sulle pareti, sul pavimento e sul soffitto.

Sul muro c'è una grossa leva di ferro, posizionata verso l'alto. Chiunque tenta di spostarla verso il basso deve effettuare con successo un TR-L2 sulla FO. Date le dimensioni della leva, il tentativo può essere compiuto da un solo personaggio alla volta. Se qualcuno degli avventurieri ha successo, la gabbia di ferro che si trova nella stanza 3 del Livello 6 si solleva, liberando la creatura imprigionata...

Stanza 4

Questa stanza ha le pareti quasi completamente crollate e le numerose aperture sono invase da piante acquatiche. Nella camera vivono un paio di grosse **Tartarughe di Acqua Dolce**, ognuna con VM 80, che

attaccano solo se vengono molestate. Vista la resistenza del guscio che le protegge, capace di assorbire qualsiasi danno viene inflitto loro, in ogni turno di combattimento gli avventurieri devono effettuare con successo un TR-L2 sulla AB per riuscire a colpire una delle zone meno protette, altrimenti non infliggeranno nessun danno per quel turno. Nella stanza non c'è nulla di interessante.

Livello 6 della Torre

Stanza 1

Le pareti della stanza sono quasi completamente distrutte. Sembra che gran parte del danno subito dalla torre durante l'inabissamento abbia interessato questo livello. L'ingresso è ostruito da macerie e grovigli di piante acquatiche, tanto che occorrono due turni regolari per ricavare un passaggio utile. Una volta aperta la strada, gli avventurieri possono accedere alla camera, anche se da questo momento in poi rischiano di essere attaccati dalle creature del lago, che potrebbero essere attratte nella zona dal movimento e dalle attività intraprese dai personaggi. La stanza è vuota, ma le pareti mostrano i segni di bizzarri affreschi e incisioni alquanto raccapriccianti sono scolpite sul soffitto e sul pavimento. Molti pesci nuotano all'interno della camera, ma non ci sono creature ostili quando il gruppo fa il suo ingresso nelle rovine. I problemi iniziano se i nostri eroi decidono di sgomberare l'apertura che si apre sull'esterno della torre, di circa 8 metri di diametro, attraverso la quale potrebbero entrare pericolose creature lacustri.

Stanza 2

Questa camera ha le pareti piene di buchi e aperture, da cui entrano numerosi pesci. Quando il gruppo fa il suo ingresso nel locale, non ci sono creature pericolose, almeno non immediatamente visibili! Infatti, sul pavimento della stanza è appostato un **Pesce Sasso**, una creatura estremamente velenosa, che appare simile in tutto e per tutto a una comune roccia, con tanto di piantine acquatiche che ci crescono sopra.

Se viene toccato con la pelle nuda, il Pesce Sasso

conficca nella carne della vittima dei minuscoli aculei avvelenati, che causano un dolore lancinante e atroci sofferenze. A meno che il veleno non venga neutralizzato (un *Antidoto Magico* è un perfetto rimedio) nel turno di combattimento successivo a quello in cui ha effetto, la vittima muore, senza possibilità di ricorrere a nessun Tiro di Recupero. Il pesce può venire ucciso facilmente se viene scoperto, ma non si muoverà finché non viene individuato. Se viene spaventato o toccato, scapperà velocemente nuotando attraverso una delle aperture nelle pareti. Se invece viene catturato e riportato alla superficie, potrà fruttare diverse centinaia di monete d'oro se viene venduto a un alchimista, qualcuno capace di preparare veleni o qualche altro acquirente interessato.

La sola cosa interessante all'interno della stanza è un massiccio portone di ferro, che conduce alla stanza 3, sulla cui superficie ci sono tre incavi circolari di 15 cm di diametro, disposti a triangolo nel centro della porta. All'interno di essi vanno collocati i tre Dischi (d'Oro, d'Argento e di Bronzo) che sono sparsi all'interno delle rovine. Non c'è altro modo di aprire la porta, che si spalancherà non appena i tre Dischi vengono inseriti nella giusta sequenza (quello d'Oro in alto, quello d'Argento in basso a sinistra e quello di Bronzo in basso a destra). Una volta inseriti, i Dischi non possono venire tolti dagli incavi, perché scivolano letteralmente all'interno della porta, attivando il meccanismo di apertura. Sulla porta ci sono delle rune che pulsano di energia, che dicono in linguaggio Elfico:

La camera di Goth.
Entrate a vostro rischio e pericolo!

Stanza 3

Quando la porta di ingresso si apre, accade una cosa davvero strana. L'acqua infatti non entra nella stanza, rimanendo all'esterno! La camera è completamente asciutta (anche se le pareti presentano lievi tracce di umidità), grazie a una magia che impedisce all'acqua di penetrare nella sala. Le pareti non presentano danneggiamenti e tutto nella stanza è intatto, anche se leggermente umido. Sul pavimento c'è una botola, che però

esula dagli scopi di questa avventura e quindi si apre sul fondo roccioso del lago, senza portare da nessuna parte. Se invece il SG ha intenzione di espandere l'avventura, questo passaggio è il punto ideale da cui iniziare.

Nella stanza c'è una gabbia di ferro, al cui interno si trova una creatura orribile, un mostruoso abominio che rappresenta un incrocio tra un drago e una rana. Se gli avventurieri hanno azionato la leva nella stanza 3 del Livello 5 (e sicuramente lo avranno fatto, altrimenti che avventurieri sarebbero?) allora Goth sarà libero e li attenderà con impazienza, visto che la gabbia sarà stata sollevata fino al soffitto da un complesso sistema di pulegge e contrappesi, abilmente celati all'intero dei muri.

Goth ha VM 250 ed è immune ai veleni. Se la gabbia è ancora al suo posto, Goth osserva i personaggi con interesse mentre il gruppo fa il suo ingresso nella stanza, tenendo semiaperti gli occhi verdi e gialli simili a quelli di un grosso felino, ma rimanendo del tutto immobile. Se invece la gabbia è stata sollevata, il mostro si getterà sui personaggi per banchettare con le loro carni. Se qualcuno tenta di comunicare con la creatura, deve effettuare un TR-L2 sulla IN. Se fallisce, leggete al giocatore il testo che segue: *“Senti una presenza che entra nella tua mente, oltrepassando le tue difese psichiche. È molto antica e molto saggia, e ti senti intimidito dalla forza e dalla sapienza che emana. La presenza ti parla, e soltanto tu puoi udirla nella tua mente. «Liberami e ti ricompenserò con tanto potere e ricchezze oltre ogni immaginazione. Solleva la gabbia che mi tiene prigioniero, e gloria e tesori saranno tuoi.» La voce si affievolisce e scompare dalla tua mente e, per quanto tenti di contattarla nuovamente, la presenza sembra svanita del tutto.”*

Ovviamente la “presenza” è Goth, e ha mentito spudoratamente.

La stanza nasconde un segreto. C'è un pannello nascosto nel pavimento, all'interno della gabbia, che può essere individuato da tutti coloro che dichiarano espressamente di osservare con attenzione l'interno della prigione ed effettuano con successo un TR-L2 sulla FOR. Per aprire la

nicchia occorre riuscire in un TR-L2 sulla AB, e all'interno è nascosto un potente oggetto magico, la...

Lavagna dei Desideri.

Si tratta di una lavagna di ardesia nera di forma quadrata, con i lati lunghi circa 30 cm, con un pezzetto di gesso assicurato a una catenella che pende da uno degli angoli. Il gesso non può venire rimosso in alcun modo e la Lavagna perde tutti i suoi poteri se l'ardesia, la catenella o il gesso vengono danneggiati in qualsiasi modo. Se su questo manufatto incantato viene lanciato un *Occhio Onnipotente*, il mago percepirà il seguente messaggio (ulteriori indagini magiche non daranno ulteriori risultati):

"Conferisco grandi doni se per tre volte vengo usata, ma attenti all'insidia che nell'ardesia è celata!"

Avidità e odio, o agli altri recar danno, sono queste le cose che ti divoreranno!"

Usami con saggezza e senza malvagità, e allora vedrai che il desiderio si avvererà."

La Lavagna dei Desideri può essere utilizzata soltanto per tre volte ed esaudisce i desideri che vi vengono scritti sopra con il gesso attaccato alla catenella. Dopo tre utilizzi, il gessetto scompare per sempre. I desideri espressi devono essere di minore importanza e vengono concessi a insindacabile giudizio del SG. Come l'avvertimento in rima suggerisce (se gli avventurieri non hanno la possibilità di usare un *Occhio Onnipotente*, fategli trovare il messaggio inciso sul retro della lavagna), se il desiderio è troppo avido, mira a danneggiare qualcun altro, oppure ha lo scopo di rendere estremamente potente chi lo esprime, non sarà esaudito, ma si avranno due conseguenze molto spiacevoli. Infatti, non solo il desiderio non concesso conterà per il limite dei tre che possono essere espressi, ma chi lo ha formulato sarà immediatamente divorato e ridotto in cenere da una colonna di fuoco magico, senza alcuna possibilità di salvezza! Questo oggetto magico è molto potente, se usato con saggezza, e va gestito con rispetto per l'avvertimento e intelligenza nel formulare le richieste, altrimenti il prezzo da pagare sarà molto alto.

Se gli avventurieri sono particolarmente avidi di tesori, il SG dovrebbe anche aggiungere all'intero del pannello segreto alcune gemme.

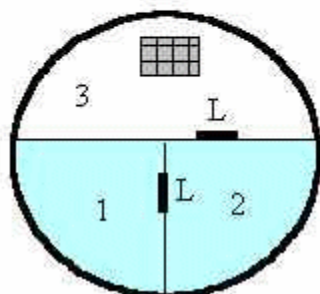
Tabella dei Tesori Casuali

Il SG deve utilizzare questa tabella per stabilire casualmente cosa trovano gli avventurieri che esplorano le stanze della Torre in cerca di tesori

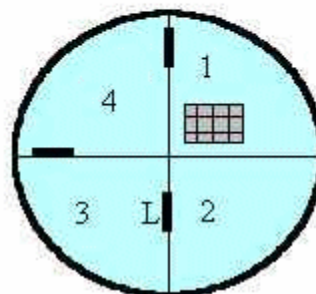
1d6	Tesoro
1	Un piccolo monile d'argento, valutato $1d6 \times 10$ MA.
2	Un piccolo monile d'argento con incastonate delle gemme, valutato $2d6 \times 10$ MA.
3	Un piccolo monile d'oro, valutato $1d6 \times 10$ MO.
4	Un piccolo monile d'oro con incastonate delle gemme, valutato $2d6 \times 10$ MO.
5	Un oggetto ingioiellato, il cui valore va determinato usando la Tavola del Tesoro riportata ne <i>Il Libro delle Regole</i> .
6	Un monile ingioiellato, valutato $3d6 \times 100$ MO.

Gli avventurieri possono compiere una sola ricerca per ogni stanza della torre, indipendentemente da chi la effettua. Se il personaggio effettua con successo un TR-L2 sulla FOR, ha diritto a lanciare un dado sulla tabella e vedere quale ricompensa ottiene. Sia che il tentativo abbia successo o fallisca, nessun altro avventuriero può cercare nuovamente tesori in quella particolare camera.

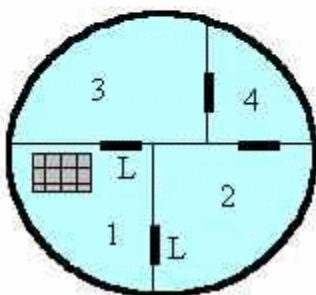
La Torre nel Lago



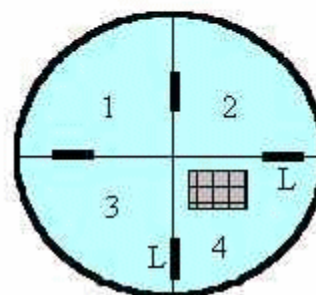
Livello 6



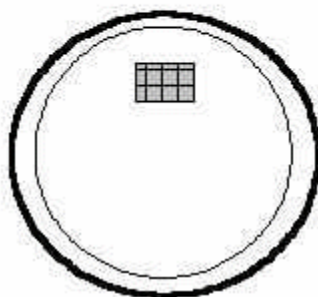
Livello 5



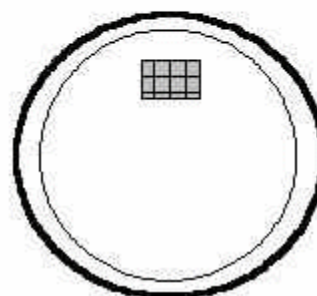
Livello 4



Livello 3




Livello 2



Livello 1 (Tetto)

Legenda

 Porta
 Botola

 Porta chiusa (lucchetto)
 Scala: 1 cm equivale a 3 m

Sommario

Introduzione	3
Informazioni sull'avventura	3
Considerazioni per il Signore del Gioco	4
Note sulla mappa	5
Livello 1 della Torre (Tetto)	5
Livello 2 della Torre	5
Livello 3 della Torre	6
Livello 4 della Torre	7
Livello 5 della Torre	8
Livello 6 della Torre	10
Tabella dei Tesori Casuali	12
Mappa de La Torre nel Lago	13

Elenco delle abbreviazioni usate

AB	Abilità	MA	Moneta d'Argento
CA	Carisma	ME	Mostri Erranti
BML	Bastone Magico di Lusso	MO	Moneta d'Oro
BQD	Beccati Questo, Demonio	MR	Moneta di Rame
d	Dado / Dadi a 6 facce	P.A.	Punti Avventura
DTC	Danno Totale in Combattimento	RES	Resistenza
Ex. Pers.	Extra Personali	SG	Signore del Gioco
FO	Forza	SL	Signore dei Labirinti
FOR	Fortuna	TR	Tiro di Recupero
IN	Intelligenza	u.p.	Unità di Peso
Liv	Livello	VE	Velocità
Lx	Livello di Difficoltà del TR	VM	Valutazione Mostro

Manuale di riferimento:

Tunnel & Troll Il Libro delle Regole 5ª Edizione, Ken St. Andre, ©1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

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 versione modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

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

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

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

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

www.chimerae.it

La Torre nel Lago

Di A. R. Holmes

Sta piovendo ormai da tre giorni. Il terreno è fradicio e fangoso, il cielo cupo e deprimente. State viaggiando lungo una strada di terra battuta che si dirige a est, verso la vostra destinazione. Il viaggio avrebbe dovuto essere piacevole, visto che la strada si snoda tra grandi pianure erbose, vallate collinose ricche di torrenti che scendono dalle rocce scoscese e boschi di alti pini.

Quando la foschia si dirada, davanti a voi potete vedere i ruderi di un piccolo castello, con l'unica piccola torre ancora in piedi che emerge dalla superficie lacustre. Vi fermate per ammirare quell'insolito spettacolo e ben presto vi rendete conto che le rovine davanti ai vostri occhi sono tutto ciò che resta di una piccola fortezza che un tempo sorgeva probabilmente sulla riva del lago, ma da molto tempo è stata inghiottita dalle acque in espansione. Sulla cima della torre solitaria sembra esserci un grosso nido e potete vedere una finestra che si affaccia proprio sopra il pelo dell'acqua.

Forse queste rovine potrebbero nascondere dei tesori. Dopo tutto, le monete d'oro e d'argento mantengono inalterato il loro valore anche se sono bagnate...

