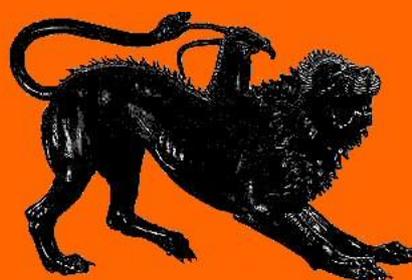


TUNNEL E TROLLI

SOTTERRANEO DI HALLOWEEN

Il Richiamo di Jack della Lanterna



CHIMERA E

Il Richiamo di Jack della Lanterna

Sotterraneo di Halloween per

TUNNELS & TROLLS

scritto da **A.R. Holmes**

In copertina:

The Headless Horseman

di **Chris Rawlins**

<http://chrisrawlins.deviantart.com/>

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



Copyright © 2012
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it
chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA32 – 1ª Edizione – Halloween 2012

Introduzione

(Da leggere a un solo giocatore, prima
che gli altri arrivino)

È la notte del 31 ottobre e i gelidi venti invernali continuano a soffiare dalla cima delle cupe montagne che si intravedono a nord, portando con loro sinistri ululati e freddi refoli che si insinuano tra le ossa. La città è davvero miserevole e gli abitanti sono in uno stato ancora peggiore. Nessun viaggiatore è passato di qua nelle ultime settimane e i cittadini sono impegnati soltanto a cercare di tenersi al caldo in vista dell'inverno imminente.

Approfittando di una pausa del temporale, decidi di portare i cani a fare una passeggiata, ti copri con dei vestiti pesanti ed esci dalla tua piccola abitazione, avviandoti per le strade fredde e umide, spazzate dall'ululato del vento che si lamenta come una banshee impazzita. Svolti un angolo e rimani sbalordito quando ti trovi di fronte un uomo, magrissimo e alto quasi tre metri! Lo straniero veste con stretti pantaloni neri, stivali di pelle nera alti fino al ginocchio e decorati con fibbie d'argento, una camicia nera, una fuciacca di seta anch'essa nera e una zucca sulla testa, con gli occhi che brillano di una sinistra luce gialla e i denti appuntiti che si allargano in un sorriso maligno. L'uomo se ne sta in piedi a braccia conserte e sembra osservarti, incurante della pioggia, e il suo corpo pare circondato da un pallido alone.

Di sicuro, questa non è la cittadina in cui ti aspetti di vedere in giro mostri o strane creature. Gli avventurieri che saltuariamente passano di qua sono solitamente dei mercenari di passaggio, diretti verso le grandi



Il Richiamo di Jack della Lanterna

città in cerca di un ingaggio, oppure poveri diavoli maltrattati dalla sorte in cerca di un rifugio tranquillo per qualche tempo e nessun altro posto dove andare. Il tizio che ti sta di fronte è del tutto fuori posto in città e la sua presenza è decisamente inquietante!

I cani uggiolano spaventati e si nascondono tra le tue gambe, proprio mentre lo sconosciuto ti si rivolge in tono monocorde:

“Salute! Sono Jack della Lanterna e ho un compito da affidarti! Non avere timore, perché non voglio farti del male. Tutto ciò che ti chiedo è di venire con me e aiutarmi, in cambio donerò la felicità alla tua città e ti ricompenserò con dell’oro!”

Prima che tu possa decidere sul da farsi (come se avessi scelta!), la creatura che dice di chiamarsi Jack della Lanterna punta un dito ossuto verso di te ed entrambi venite circondati da una luce giallastra. Senti uno sfarfallio nella tua testa e subito il mondo diventa tutto nero.

Mentre stai scivolando nell’incoscienza, senti una voce rimbombarti nella testa. È Jack della Lanterna: “Potresti volere l’aiuto di alcuni dei tuoi amici. Fai subito la tua scelta ed essi si uniranno a noi, ma sbrigati, perché siamo quasi arrivati a destinazione!”

Improvvisamente il mondo sembra esplodere all’interno della tua testa e ti ritrovi in piedi nel mezzo di un luogo davvero insolito. Assieme a te ci sono i tuoi amici, che Jack ha convocato dietro tua richiesta.

L’avventura ha inizio

Vi trovate in una desolata radura all’interno di un bosco. È notte e la luna è piena. Sbuffi di nuvole passano sopra la

vostra testa e una strana nebbiolina si protende dalla spettrale foresta. In lontananza potete udire dei lupi che ululano e il verso sepolcrale delle civette. Assieme a voi c’è anche Jack della Lanterna, che vi parla in tono piatto e monotono:

“Bene, eccoci qui tutti assieme! Sono Jack della Lanterna, ma voi potete chiamarmi Jack. Vi ho condotti qui perché ho bisogno dell’aiuto di alcuni mortali. Mi spiego meglio. Oggi è il giorno che voi chiamate Halloween. Nella mia lingua, è conosciuto come Theraguismanacht, ma questo ora non ha importanza. Io sono lo Spirito “Ufficiale” di Halloween e, per questa notte, ho il potere e il dovere di controllare l’evocazione degli altri spiriti, che saranno liberi di vagare dove preferiscono e giocare scherzi ai vivi, fino al sorgere del sole. Ma quest’anno il Re dei Morti mi ha ingannato e ha fatto sì che, anche dopo la notte, gli spiriti possano rimanere liberi di vagare nel regno dei vivi, aumentando così di potere e rischiando di provocare guai seri. Da solo non ho il potere di fermare ciò che sta succedendo, visto che il Re dei Morti me lo ha formalmente proibito, così ho scelto voi mortali per aiutarmi. Tutta questa faccenda potrebbe sembrarvi alquanto strana, ma purtroppo non ho il tempo di darvi ulteriori spiegazioni, dato che il tempo a nostra disposizione è davvero poco. È infatti quasi mezzanotte e dobbiamo agire in fretta!”

“Nascosti all’interno di questo spettrale bosco ci sono degli artefatti magici che mi permetteranno di sciogliere i vincoli imposti dal Re dei Morti. Egli mi ha proibito di toccarli e li ha nascosti, in

Il Richiamo di Jack della Lanterna

modo tale che io non sappia dove siano. Entrare nel bosco incantato mi sarebbe fatale e, se rimanessi al suo interno per più di un paio d'ore, la mia testa a forma di zucca si trasformerebbe in una carrozza con tanto di cavalli e fuggirebbe via, oppure marcirebbe, beh, insomma, o qualcos'altro del genere..."

"Vi spiegherò da dove iniziare le ricerche, indicandovi la direzione che ritengo giusta, poi toccherà a voi. Se riuscirete a trovare tutti e sei gli artefatti, avrete completato con successo la missione. Altrimenti, gli spiriti invaderanno la terra dei vivi e dovremo dedicarci alla caccia ai fantasmi per un bel po' di tempo! Mi aiuterete? Se non volete farlo, vi riporterò subito alle vostre case, ma ricordatevi che le orribili conseguenze saranno soltanto colpa vostra. Se deciderete di aiutarmi, vi ricompenserò con oggetti incantati e tesori, a vostra scelta. Allora, date una mano al vecchio Jack della Lanterna?"

Ovviamente i giocatori devono accettare, altrimenti addio partita!

Note per il Signore del Gioco

Jack della Lanterna ha detto la verità. Se i personaggi non riescono a recuperare gli artefatti magici nascosti e sorvegliati all'interno del Boscomorto, la terra dei vivi sarà invasa da spiriti e altre creature della notte fino al prossimo Halloween, quando il SG potrebbe decidere di far ritentare l'avventura al gruppo per riportare le cose alla normalità oppure dichiarare che Jack della Lanterna sia riuscito in qualche modo a fermare gli

spiriti e a confinarli nuovamente entro le oscure dimore da cui provengono e che possono lasciare soltanto una notte all'anno.



Nel corso dell'avventura è fondamentale per i giocatori utilizzare al meglio il poco tempo a disposizione, visto che i mostruosi abitanti del bosco, sotto l'influsso della magia del Re dei Morti, cercheranno di ostacolare i personaggi in ogni modo per impedirgli di portare a termine la ricerca. Jack della Lanterna non può prendere parte attivamente all'avventura dopo aver indicato agli esploratori la via da seguire, dato che non può lasciare la radura indicata con la lettera **a** sulla mappa. Il Boscomorto si trova in realtà in un'altra dimensione, dove è sempre notte e l'atmosfera è opprimente e spaventosa. Ai mortali non è solitamente permesso accedere a questo reame, ma in questo caso Jack è riuscito a farli entrare grazie alla sua magia, per ottenere un po' di aiuto. Se i personaggi completeranno la missione con successo e rispetteranno i patti, Jack li ricompenserà come promesso, con doni e oggetti

III Richiamo di Jack della Lanterna

incantati. Ricordate che sono dieci in punto quando i personaggi arrivano a Boscomorto, e a mezzanotte sarà troppo tardi per ricacciare indietro gli spiriti. Se gli avventurieri non saranno riusciti a trovare tutti gli oggetti e riportarli a Jack per quell'ora, avranno fallito la loro ricerca.

Quest'avventura deve essere intesa come un puro e semplice divertimento, dove i personaggi non possono morire nel senso vero e proprio del termine. Se qualcuno viene ucciso nel corso dell'avventura, si risveglierà nel suo letto, in un bagno di sudore e con qualche P.A. in più (a discrezione del SG) per le esperienze vissute in compagnia di Jack. Non dimenticare di tenere traccia del passare dei minuti mentre i personaggi combattono, esplorano e perdono tempo durante l'avventura. Gli avventurieri hanno soltanto due ore per trovare gli oggetti! Se il SG si sente particolarmente generoso, può concedere un'ora di tempo addizionale ai giocatori. I mostri in questa avventura hanno una VM che varia da 50 a 200 punti e la maggior parte dei TS è di livello 3 o inferiore. Questi dati potranno essere utili quando deciderete quali personaggi sono i più adatti per affrontare lo scenario.

All'interno del Boscomorto

Jack indica ai personaggi un oscuro sentiero, creatosi tra gli alberi e i rami intricati, che permette tuttavia un passaggio abbastanza agevole. Egli attenderà il gruppo nella radura fino a mezzanotte (ricordate che sono le dieci in punto) e, se per quell'ora gli

avventurieri non saranno tornati, dovrà ritornare alla sua dimora per evitare gli effetti nefasti della magia che permea la foresta. I personaggi saranno anch'essi trasportati alle loro case, con il marchio bruciante della sconfitta posto su di loro. Il passaggio continua per 30 m e, mentre i personaggi lo percorrono, sono costantemente avvicinati dai Fuochi Fauti che brillano tra la vegetazione ai bordi del sentiero, che termina con un'intersezione nel cui centro si trova uno Spiritello, vestito con una lunga giacca e pantaloni color verde scuro e un cappello a punta dello stesso colore. La creatura ha un aspetto malvagio e sbraita contro gli avventurieri:

"Voi, fermatevi! Siete dei mortali, perciò non potete entrare nel Boscomorto! Chi diavolo vi ha portato qui! Ditemelo subito! Ditemelo! Ditemelo! Ditemelo!"



Se i personaggi non raccontano la verità, lo Spiritello perderà quasi subito interesse per la loro storia e si allontanerà tra gli alberi, avvertendo gli

Il Richiamo di Jack della Lanterna

avventurieri che il Boscomorto non è posto per loro e che sicuramente finiranno per farsi male. Non farà alcunché per aiutare il gruppo, ma forse è meglio così.

Se invece i personaggi gli spiegano la loro incredibile storia, lo Spiritello assumerà un atteggiamento dispiaciuto, ma planterà i piedi per terra e sputerà disgustato, muovendo freneticamente le braccia in tutte le direzioni:

“Che furfante! Che imbroglione! Vi ha mentito! Gli artefatti sono magici e gli permetteranno di aggirarsi a suo piacere nel regno dei vivi quando vorrà, non più soltanto nella notte di Halloween! Non dovete aiutarlo! Datemi retta, andate subito dal Re dei Morti e raccontategli ciò che avete appena detto a me! Se volete vi condurrò io stesso da lui.”

Se il gruppo accetta l’offerta di farsi accompagnare dal Re dei Morti, lo Spiritello li condurrà da lui, aprendo un passaggio nascosto tra gli alberi e

guidandoli nelle viscere della terra. Il condotto prosegue nel sottosuolo con un’angolazione abbastanza inclinata e, dopo numerose intersezioni con altri tunnel, svolte e cambiamenti di direzione che lo fanno assomigliare sempre più a un labirinto, si apre in una grossa camera di roccia. Su di un trono di rami, fronde e muschio è assiso un Troll che indossa una corona di foglie e bacche. Una dozzina di servitori Hobgoblin stanno danzando lungo il perimetro della stanza, cantando ossessivamente una nenia stonata e facendo ondeggiare le loro lunghe vesti verdi e marroni. Lo Spiritello sarà il primo a entrare nella sala e, mentre il Troll ghignerà maliziosamente all’arrivo del gruppo, inizierà a saltellare su e giù, visibilmente eccitato.

“Ne ho presi un sacco! Ne ho presi un sacco!” urlerà lo Spiritello ormai incapace di trattenersi.

Si è trattato di uno sporco trucco. Il Troll non è infatti il Re dei Morti (almeno non più di quanto sia la Regina dell’Estate) e lo Spiritello ha mentito spudoratamente, visto che il Troll lo ricompensa ogni volta che gli porta dei prigionieri. Il losco figura è riuscito a convincere buona parte degli abitanti di questa zona del bosco che egli è effettivamente il Re dei Morti, sperando che ciò aumenti il suo



Il Richiamo di Jack della Lanterna

potere. L'impostore è comunque riuscito ad attirare un seguito di Spiritelli, Goblin delle Foreste, alcuni Hobgoblin e persino un paio di Orchi, che lo servono e gli procurano il cibo (cioè i prigionieri!), ottenendo in cambio dei "poteri magici", che ovviamente tali non sono. Il Troll ha scoperto una sorgente magica che scorre fino alle caverne sotterranee (i personaggi potrebbero scoprirla in seguito, esplorando la zona I del Boscomorto) e ha il potere di aumentare temporaneamente i punteggi di FO e COS di chi beve da essa. I servitori del presunto Re dei Morti credono che l'acqua sia intrisa del potere del Troll, visto che aumenta di 2D6 punti ognuno i valori di FO e COS per un'intera ora.

Il Troll per ora ha l'intenzione di tenere i personaggi come "giullari di corte" e "animali domestici", minacciando di mangiarne qualcuno nel caso non obbediscano o tentino di scappare. Il gruppo può evitare questo triste destino soltanto sconfiggendo in battaglia il Troll, che ha VM 180. Né lo Spiritello traditore, né gli Hobgoblin si uniranno all'eventuale combattimento. Se l'impostore vince lo scontro, rinchiuderà i personaggi in una solida gabbia di ferro per un'intera ora. Durante questo periodo, ogni 10 minuti gli avventurieri possono tentare di persuaderlo a liberarli, facendo leva sulla supponenza e soprattutto sulla scarsa intelligenza del mostro. Per riuscire nel tentativo, uno (e soltanto uno) degli avventurieri dovrà effettuare un TSL1 sul CA. In caso di successo, il Troll si stancherà ben presto delle insistenti lamentele del gruppo e farà scortare i personaggi in superficie,

fino al bivio in cui hanno incontrato lo Spiritello.

Se invece il Troll viene sconfitto in combattimento, si arrenderà e perderà la faccia. Tutti i suoi "sudditi" lo abbandoneranno e i 12 Hobgoblin si offriranno addirittura di aiutare i personaggi nella loro ricerca degli artefatti. Se i personaggi accettano questa offerta, gli Hobgoblin riusciranno a recuperare un artefatto (a discrezione del SG) in $1D6 \times 10$ minuti e lo riporteranno agli avventurieri, prima di dileguarsi nei meandri dei tunnel sotterranei. Questo aiuto insolito potrebbe rivelarsi molto utile per il gruppo, che avrà un oggetto in meno da cercare nelle due ore di tempo. Sia che i personaggi accettino di incontrare il Troll o che rifiutino l'offerta dello Spiritello, dovranno alla fine scegliere quale direzione seguire al bivio, per avventurarsi nel Boscomorto!

Luoghi di interesse nel Boscomorto

a) Questa è la radura dove Jack porta gli avventurieri all'inizio dell'avventura e dove ne attende il ritorno. Non c'è nulla di interessante in questo luogo.

b) Questo è il primo bivio a cui arrivano i personaggi, dove incontrano lo Spiritello. L'entrata segreta alle caverne del Troll non è mostrata sulla mappa e si trova poco lontano dal sentiero.

c) Le Cinque Dita

Questa zona del Boscomorto è chiamata Le Cinque Dita, a causa della sua conformazione. Qui dimora una Strega, intenta a rimestare all'interno di un

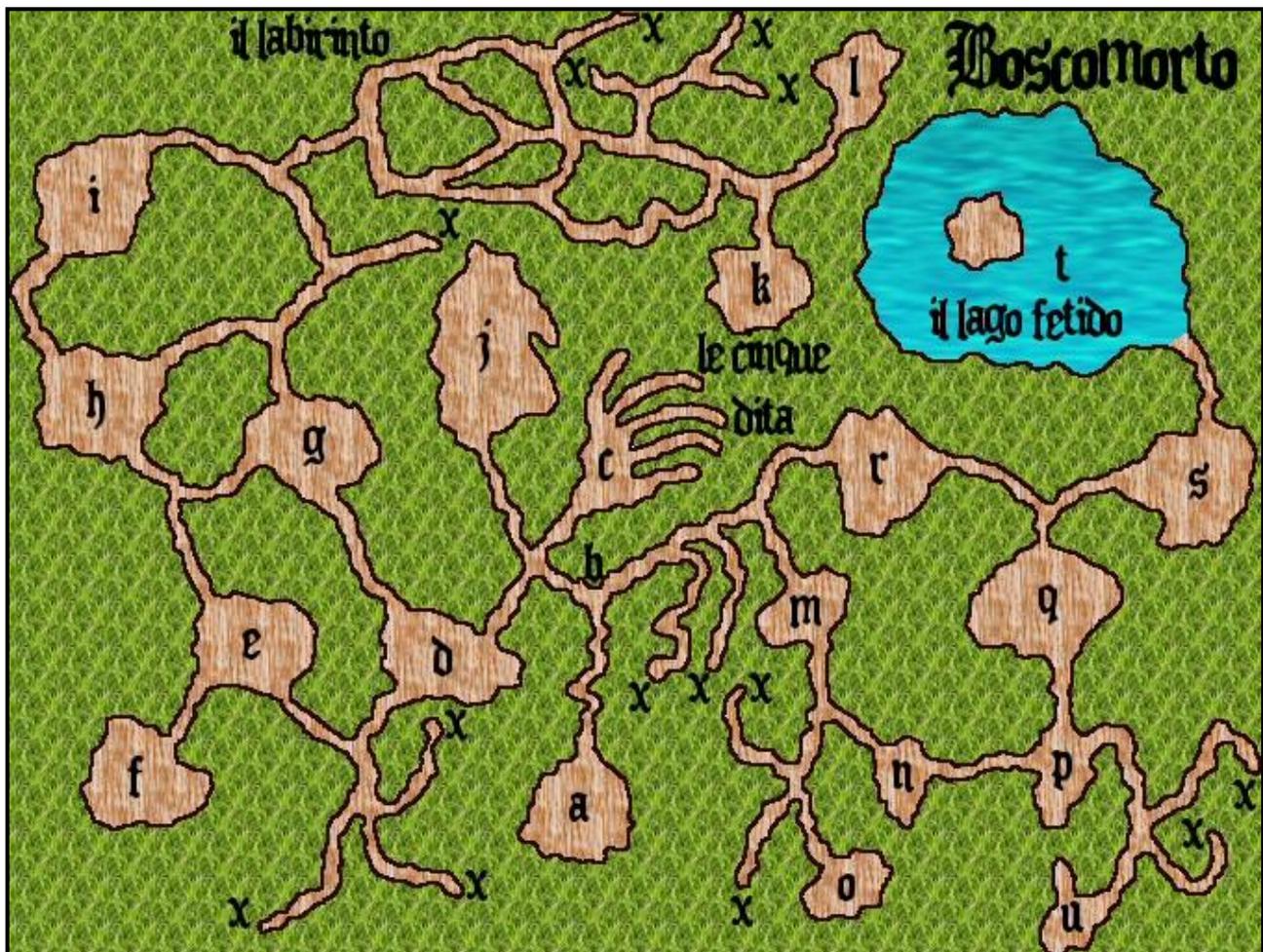
III Richiamo di Jack della Lanterna

grosso calderone posto sopra un fuoco acceso, in cui ribolle un denso liquido verdastro. La Strega è profondamente malvagia e offrirà ai personaggi un mestolo della sua zuppa, che ha il potere di aumentare la forza di chi la beve. In realtà, questa disgustosa poltiglia puzzolente ha un sapore orribile e dimezza la FO per $1D6 \times 10$ minuti!

I cinque stretti passaggi, che costituiscono le "dita" da cui la zona prende il nome, sono oscuri e minacciosi. Il loro ingresso è coperto da un fitto strato di arbusti e rovi, che si spostano per impedire l'accesso ai personaggi non appena il gruppo mette piede nella radura.

Se gli avventurieri attaccano la Strega oppure la minacciano per ottenere

l'accesso ai passaggi chiusi dagli arbusti, la megera si trasforma in una Rana Gigante con VM 60. Se viene uccisa, il corpo svanisce e la voce disincarnata della Strega echeggia nell'aria con una risata inquietante: *"Non troverete mai quello che state cercando. Per voi c'è soltanto MORTE!!!"* Un forte soffio di vento spazza la radura, dissipando per sempre lo spirito della fattucchiera. Ora il gruppo può esplorare i cinque passaggi, ma occorre farsi strada tra i rovi e subire 2D6 punti di danno penetrante per riuscire ad aprirsi un varco, visto che la tenace vegetazione non può essere danneggiata in alcun modo, nemmeno con le armi, il fuoco o la magia. All'interno di uno dei condotti si trova uno degli artefatti, la



III Richiamo di Jack della Lanterna



Rana d'Oro, mentre gli altri passaggi sono completamente vuoti.



d) Il terreno di questa radura è in realtà una gigantesca pozza di sabbie mobili. Gli avventurieri che vi si inoltrano devono effettuare con successo un TSL2 sulla FO o rimarranno intrappolati e moriranno nel giro di un turno, inghiottiti dal terreno, se non vengono aiutati. Ovviamente il gruppo può oltrepassare questa zona volando, se ne ha la possibilità.

e) In questa zona si trova un Golem di Pietra, che sbarrava il passo ai personaggi. Il mostro è alto 3,6 m e ha gli occhi che pulsano di luce verde. Non appena il gruppo entra nell'area, il Golem parla:
"Io sono Ghol, custode del tesoro che cercate. Per avere la via libera, dovrete uccidermi oppure risolvere un indovinello.

Dovete sapere che io ho tre vite:

*una calma e gentile con cui la pelle
accarezzare,*

*una così leggera che il cielo mi permette di
toccare,*

una talmente forte che la roccia può spaccare.

Cosa sono?"

La risposta all'indovinello è l'acqua.

Ghol ha una VM di lotta di 100 e una Costituzione di 200. Se i personaggi rispondono al suo indovinello, il Golem si ritirerà dietro agli alberi e subito dopo tornerà per consegnare al gruppo la **Coppa di Pietra**, uno degli artefatti. Se gli avventurieri sconfiggono Ghol, il mostro si frantuma in una miriade di schegge di pietra e la Coppa rivela la sua presenza

con un tenue bagliore tra gli alberi. Se il SG vuole evitare uno scontro diretto con il Golem, potrebbe far sì che questi ponga tre indovinelli al gruppo e in caso di almeno una risposta corretta, consegnerà spontaneamente l'artefatto. A tale scopo, di seguito sono riportati altri due indovinelli:

*Aculei scintillanti che verso il basso
colpiranno. Lance luccicanti che mai
arrugginiranno. (Ghiaccioli)*

*Io sono nell'acqua del mare e degli oceani che
si fonde assieme al cielo all'orizzonte.*

*Io sono nell'arcobaleno ma non nelle nuvole e
nei lapislazzuli ma non nel diamante. (Blu)*

f) In questa radura c'è un trio di Gargoyle, disposti a triangolo e seduti su tronconi di alberi di diverse altezze (rispettivamente 90 cm, 150 cm e 240 cm). In fondo allo spiazzo si trova un forziere di ferro, alto 1,2 m e largo 60 cm.

Lo scrigno è pieno di rocce e serve soltanto come esca per attirare gli incauti, visto che i Gargoyle si animano e attaccano con VM 40 tutti coloro che mettono piede nella zona.



g) L'area è la dimora di un Mostro Errante.

h) Questa zona è infestata da un malvagio Albero Demoniaco con VM 150, che attacca tutti coloro che tentano

III Richiamo di Jack della Lanterna

di attraversare la radura. In ogni turno di combattimento il demone può scagliare un *BQD* che infligge 12 punti di danno, dirigendolo contro l'avversario che gli ha inflitto il maggior numero di ferite nel turno precedente. Se l'Albero Demoniaco viene ucciso, verrà avvolto dalle fiamme e continuerà a bruciare per il resto dell'avventura, pur senza appiccare il fuoco al resto del bosco.

i) In questa grossa radura c'è un vecchio, intento a lavorare a uno strano congegno meccanico. Si tratta di un grosso barile di rame da cui si dipartono condutture e valvole. Da un beccuccio sgocciola un liquido denso e chiaro, che viene raccolto in una vecchia tazza di stagno, piena per circa un terzo della capienza.

In un angolo dello spiazzo si trova una cadente capanna, al cui interno è possibile intravedere piume, campanelli e scheletri di piccoli animali. Non ci sono segreti o ricchezze particolari all'interno dell'edificio.

Il vecchio è talmente impegnato da non notare nemmeno i personaggi, che possono attraversare indisturbati la radura, se lo desiderano. Se il gruppo parla o attira in altro modo l'attenzione dell'uomo, questi sarà felice di avere degli ospiti e offrirà agli avventurieri un po' del liquido che cola dallo strano macchinario, che cigola e sbuffa nel corso del processo di distillazione.

Il liquido è alcolico e al gusto di arancia.

Chi ne beve un piccolo sorso si sente immediatamente inebriato e deve effettuare un TSL2 sulla COS o si addormenterà per $1D6 \times 10$ minuti! Se il TS ha successo, il personaggio guadagna 1D6 punti di FO per tutto il resto dell'avventura, uno dei quali sarà permanentemente sommato al suo punteggio di FO. Se qualcuno beve l'intero contenuto della tazza, perde immediatamente conoscenza per 1D6 ore e pertanto deve essere considerato fuori dall'avventura a tutti gli effetti!

Il SG deve prendere nota del tempo trascorso dal gruppo a parlare con il vecchio, che si chiama Felix, visto che questi sarebbe capace di parlare per tutta la notte se i personaggi glielo permettono. Chiunque parla con Felix deve effettuare un TSL2 sul CA e, in caso di successo, il vecchio gli rivelerà che prima di avventurarsi sul Lago Fetido sarà bene procurarsi la **Chiave d'Ossso** che si trova nel Labirinto, poco più avanti.

j) Questa radura è orribile, satura di malsani gas palustri, sciame di mosche e disgustosi insetti striscianti. Non appena gli avventurieri entrano nello spiazzo, devono effettuare un TSL1 sulla COS o subire un danno penetrante pari al punteggio per cui lo hanno eventualmente fallito. Malevoli occhi giallastri scrutano il gruppo da dietro uno spesso ammasso di intricate ragnatele, che sembrano ricoprire ogni cosa. L'area è



III Richiamo di Jack della Lanterna

la tana di un Ragno Gigante con VM 110, che attaccherà gli intrusi se questi si spingono nella zona più lontana della radura, attraverso dei veri e propri tunnel di ragnatele. Tutti coloro impegnati in mischia contro il mostro devono effettuare con successo in ogni turno di combattimento un TSL2 sulla FT per evitare di venire morsi dal Ragno, il cui veleno paralizza le vittime temporaneamente. Dopo un turno di combattimento, la vittima ha perduto metà della sua efficienza e dopo due turni di combattimento non riesce più a muoversi. L'effetto del veleno svanisce dopo cinque turni di combattimento. Il veleno del Ragno non è abbastanza potente per avere effetto sui mostri molto più grandi degli umani (come troll e draghi). La ragnatela è piena di scheletri di piccoli animali, ma per il resto non nasconde alcun segreto o tesoro.



k) In questa sinistra radura si trovano tre scrigni del tesoro. Uno è piccolo e riccamente decorato, un altro medio e senza fregi, l'ultimo è grande e interamente dipinto di nero. Tutti i forzieri sono ricoperti da uno spesso strato di ragnatele, anche se la zona non è infestata da ragni. Lo scrigno più piccolo custodisce la *Bacchetta di Bambù*, uno degli artefatti magici cercati dai personaggi. Il forziere di dimensioni

medie è pieno di gas tossico, che riempie interamente la radura nel giro di pochi istanti, infliggendo a tutti gli avventurieri 1D6 punti di danno penetrante, a meno che non siano immuni al veleno. Il cofano grande è in realtà il sarcofago di uno Spettro con VM 130 e immune agli attacchi non magici, che attacca il gruppo non appena viene alzato il coperchio.

l) Nel centro di questa piccola radura c'è un grosso macigno con una spaccatura nel centro, da cui gocciola costantemente un rivolo di acqua limpidissima che scompare nel terreno sottostante. Il suolo della zona è umido e fangoso. Questa è la sorgente che arriva fino alle profonde sale sotterranee del "re" Troll (come descritto nella sezione "All'interno del Boscomorto"). Chi beve da questa fonte può aumentare di 2D6 punti i valori di FO e COS per un'intera ora, ma gli effetti si verificano solamente la prima volta che l'acqua miracolosa viene bevuta. Mentre i personaggi sono intenti a esaminare la peculiare fontana, verranno attaccati da 12 Goblin con VM 12 ognuno, che emergono dal folto degli alberi e tentano a ogni costo di proteggere l'accesso alla roccia. Se il gruppo decide per una ritirata strategica, i mostri non lo inseguiranno ma resteranno di sentinella per altri 30 minuti.

m) In questa radura si trova un tronco d'albero alto 3,3 m e scolpito in forma di leone rampante che si erge sulle zampe posteriori. Davvero impressionante! Non

Il Richiamo di Jack della Lanterna

appena il gruppo entra nello spiazzo, il leone si anima e si rivolge al personaggio con il maggior punteggio di CA (ignorando tutti gli altri), concedendogli la possibilità di porre tre domande sul Boscomorto. Deve trattarsi di domande semplici e dirette, a cui il leone possa rispondere con "Sì" o "No". In cambio, l'oracolo pretende parte dell'essenza vitale dell'avventuriero e gli sottrarrà due punti di COS (consideratelo come danno penetrante) per ogni domanda posta. I punti di COS devono essere sacrificati prima di porre le tre domande (per un salasso totale di 6 COS) e possono venire recuperati normalmente, con il riposo o tramite mezzi magici. Il SG deve tenere conto del tempo che i personaggi trascorrono in quest'area, decidendo su quali domande porre al leone. Se il gruppo si comporta in maniera accomodante, il leone avverte agli avventurieri che devono trovare la **Chiave d'Osso** prima di poter oltrepassare il Lago Fetido. Non svelerà però il luogo dove si trova questo artefatto, indirizzando semmai il gruppo alla radura di Felix (zona i) per ottenere informazioni più precise.

n) Una turbinante nebbia nera rende questa radura oscura e opprimente, tanto che è impossibile vedere il lato opposto dello spiazzo. Occhi luccicanti scrutano tra la foschia, mentre suoni ovattati e

fruscianti squittii provengono da tutto intorno agli alberi. Gli avventurieri che entrano nella zona vengono attaccati dalle Ombre Oscure, apparizioni simili agli spettri che infestano il Boscomorto. Ogni personaggio deve effettuare tre TSL1 sulla FO consecutivi per riuscire ad attraversare la radura liberandosi dalla presa dei morti viventi, che tentano di trascinarli nella nebbia tra gli alberi. Il fallimento anche di un solo TS comporta che lo sfortunato personaggio venga trascinato via dalle Ombre, andando incontro a una morte terribile quanto certa.

o) Al centro dello spiazzo c'è un albero nudo e contorto, da cui pende una gabbia di ferro al cui interno si trova uno scheletro. Il suolo è punteggiato da ossa rotte e crani spaccati. Non appena gli avventurieri entrano nella radura, le ossa sparpagliate al suolo si sollevano in aria e si riuniscono a formare sei Scheletri Viventi con VM 30 ognuno, che attaccano fino a che non vengono sconfitti. Esaminando da vicino i poveri resti all'interno del patibolo, si nota che al collo dello scheletro c'è una catenina d'argento da cui pende un ciوندolo a forma di artiglio d'argento che stringe un rubino. Si tratta proprio dell'**Amuleto dell'Artiglio**, uno degli artefatti che il gruppo sta cercando per conto di Jack della Lanterna. Il patibolo è maledetto e il



Il Richiamo di Jack della Lanterna

primo avventuriero che lo tocca subisce una scossa elettrica che gli causa 1D6 punti di danno penetrante.

p) Una grande area paludosa invasa dal muschio. Qui vivono grosse rane fosforescenti, che gracidano minacciosamente e sputano contro i personaggi. Si tratta di animali del tutto innocui. Il vero pericolo è celato nel terreno, che è in realtà una gigantesca pozza di sabbie mobili. Gli avventurieri che la attraversano devono effettuare con successo un TSL2 sulla FO o rimarranno intrappolati e moriranno nel giro di un turno, inghiottiti dal terreno, se non vengono aiutati.

q) Qui si trova una creatura dall'aspetto orribile che si presenta al gruppo come il Re degli Hobgoblin! Il mostro è alto 3,6 m, veste con abiti verdi decorati con rifiniture rosse e porta un paio di stivali neri. Sul capo è poggiata una corona d'oro tempestata di gemme e ai fianchi gli pendono due scimitarre. L'imponente figura è circondata da uno sciame di piccoli Imp e Spiritelli, che gli svolazzano intorno e fuggiranno al primo segno di pericolo. Il Re intima al gruppo di tornare indietro oppure di prepararsi a morire!

L'Hobgoblin ha VM 180 e in combattimento, oltre al normale potenziale di attacco dovuto alla VM, ottiene ulteriori 6D6 grazie alle scimitarre. Queste armi sono magiche e infliggono a tutti coloro che sono impegnati in mischia contro il mostro un punto di danno penetrante addizionale

per ogni turno di combattimento, anche se l'Hobgoblin perde il duello. Le vesti indossate dal Re sono magiche e lo rendono immune agli attacchi non magici, al veleno e agli attacchi a distanza. Tutti i proiettili o le armi scagliate contro il mostro perdono potenza e cadono innocue a terra a pochi centimetri dal bersaglio. Gli abiti perdono i propri poteri magici non appena l'Hobgoblin viene ucciso.

Se il gruppo riesce a sconfiggere il mostro, può impadronirsi delle scimitarre incantate, ognuna delle quali ottiene in combattimento 3D6. Se un personaggio le utilizza contemporaneamente, infligge a tutti gli avversari contro cui sta combattendo in corpo a corpo un punto di danno penetrante supplementare per ogni turno di combattimento. Nascosti tra le vesti del Re ci sono un oggetto magico minore a discrezione del SG, 2D6 × 10 MO, 3D6 gemme (da determinare casualmente lanciando i dadi sulla Tabella delle Gemme del generatore casuale di tesori) e l'**Orbo di Cristallo**, uno degli artefatti che il gruppo sta cercando. La corona d'oro ha un valore di 2.000 MO.

r) Questa radura è divisa a metà da un muro di fiamme. Chi lo attraversa subisce 1-100 punti di danno, a meno che non sia immune al fuoco (eventuali protezioni dovuti all'armatura sono applicabili normalmente, anche se i Guerrieri non ottengono l'usuale doppia protezione). Se un Mago tenta di dissolvere il muro con la magia, consideratelo come se fosse stato creato da una magia di 6° livello.

Il Richiamo di Jack della Lanterna

s) In questa radura ci sono tre Banshee Maledette, incatenate a dei paletti di ferro infissi saldamente nel terreno al centro dello spiazzo. Non c'è modo di spezzare le catene e liberare le creature. I mostri non attaccano fisicamente i personaggi, ma i loro lamenti spettrali causano una profonda disperazione d'animo e ogni avventuriero inizia a perdere fiducia in sé stesso e dispera di riuscire a portare a termine la missione con successo.

Tutti i personaggi che entrano nella zona devono effettuare con successo un TSL2 sulla IN oppure torneranno indietro e si rifiuteranno di mettere piede nella radura infestata per i prossimi 1D6 × 10 minuti. Se le Banshee vengono attaccate, ignorano qualsiasi tipo di danno e si considerano immuni sia alla magia che agli incantesimi, mentre le armi passano gli attraverso senza alcuna conseguenza. Gli spiriti gemono e si lamentano in continuazione, ma non possono impedire fisicamente al gruppo di oltrepassare la radura.

Se i personaggi decidono di esplorare la zona, devono effettuare un TSL3 sulla FT e, in caso di successo, scoprono uno scrigno di ferro al cui interno c'è un pugnale nella cui elsa è incastonato un rubino. Il tipo di pugnale deve essere deciso dal SG e ha le normali statistiche, eccezion fatta per il valore che è decuplicato.

t) Il Lago Fetido

Questa enorme radura è occupata per la

maggior parte da un fetido lago dalla superficie ribollente. Una piccola isola sorge nel mezzo delle putride acque e sopra di essa si eleva un tempietto di pietra, ricoperto di muschi e licheni, a cui si accede da una porta di ferro nel mezzo della facciata. Sul tetto dell'edificio è seduto un gigantesco Demone Alato.

Il Demone Alato ha VM 200 ed è immune al fuoco, ai veleni e agli incantesimi di 1° livello, anche se può essere ferito da qualsiasi arma. Data la sua velocità, tutti gli attacchi a distanza scagliati contro di lui richiedono, per andare a segno, un TS aumentato di un livello di difficoltà rispetto al normale, visto che il mostro è abilissimo nello schivare i proiettili. Se gli avventurieri lo attaccano con armi a distanza, bersagliandolo dall'ingresso della radura, il Demone si alzerà in volo e attaccherà il gruppo in mischia, anche se non lascerà per nessun motivo questa zona. Il mostro è infatti vincolato dalle Leggi del Boscomorto a rimanere nell'area attorno al Lago Fetido e, se dovesse allontanarsi, morirebbe immediatamente.

Il lago non è molto profondo ed è completamente invaso da fango, piante rampicanti, radici e canne, un habitat ideale per delle pericolose Rane Assassine! Ogni avventuriero che si spinge nell'acqua viene attaccato da 1D6 Rane Assassine con VM 10 ognuna. All'inizio di ogni turno di combattimento successivo, altre 1D6 Rane si aggiungono al gruppo degli attaccanti! I personaggi che si trovano in acqua devono inoltre effettuare in ogni turno di combattimento



Il Richiamo di Jack della Lanterna

un TSL2 sulla DES per evitare di rimanere intrappolati dalle erbe rampicanti che si trovano sul fondo del lago. Le vittime intrappolate possono liberarsi effettuando con successo un TSL1 sulla FO o sulla DES, che può essere ripetuto in ogni turno di combattimento. Gli avventurieri intrappolati non possono combattere o lanciare incantesimi e devono tentare di liberarsi, mentre continuano a subire gli attacchi delle Rane Assassine. Se i personaggi tentano di oltrepassare il lago volandoci sopra, il Demone li intercetterà in aria e li ingaggerà in un pericoloso combattimento aereo.



Se il Demone Alato viene ucciso, gli avventurieri possono entrare nel tempio di pietra, a patto che abbiano con loro la **Chiave d'Ossso** recuperata nella zona del Labirinto. Solo con questa chiave è infatti possibile aprire la porta di ferro, non c'è altro modo (nemmeno con la magia o il teletrasporto) di penetrare all'interno dell'edificio.

Una volta aperta la porta, l'interno del tempio è grande a sufficienza da

permettere l'ingresso di un solo avventuriero di taglia umana. Nel locale c'è un altare su cui è posata la **Ruota di Mithril**, del diametro di 20 cm e circondata da un alone di luce blu. Chiunque tenti di prenderla deve effettuare un TSL3 sulla FT e in caso di fallimento subisce uno shock che gli fa perdere i sensi per $1D6 \times 10$ minuti. Una volta che qualcuno dei personaggi riesce a effettuare con successo il TS, può reclamare per sé il possesso dell'artefatto. Uscito dal tempio, l'avventuriero che ha la Ruota viene colpito da un'angosciante sensazione di catastrofe imminente e deve effettuare un TSL1 sulla IN. Se ha successo, prima di andarsene capisce che deve lasciare sull'altare un oggetto di valore (a discrezione del SG, la scelta può essere o meno appropriata...) e può finalmente andarsene senza conseguenza. Se il TS fallisce (o se l'oggetto lasciato non è degno di nota), l'avventuriero viene maledetto e viene trasformato in un'enorme zucca di Halloween (nessun TS concesso). Consideratelo fuori dall'avventura, ma permettete ai compagni della vittima di recuperare l'artefatto. Se gli avventurieri portano con sé la zucca, questa mantiene le stesse caratteristiche della forma umana e, sebbene non possa combattere né parlare, può ancora lanciare incantesimi (se era in grado di farlo in precedenza)!

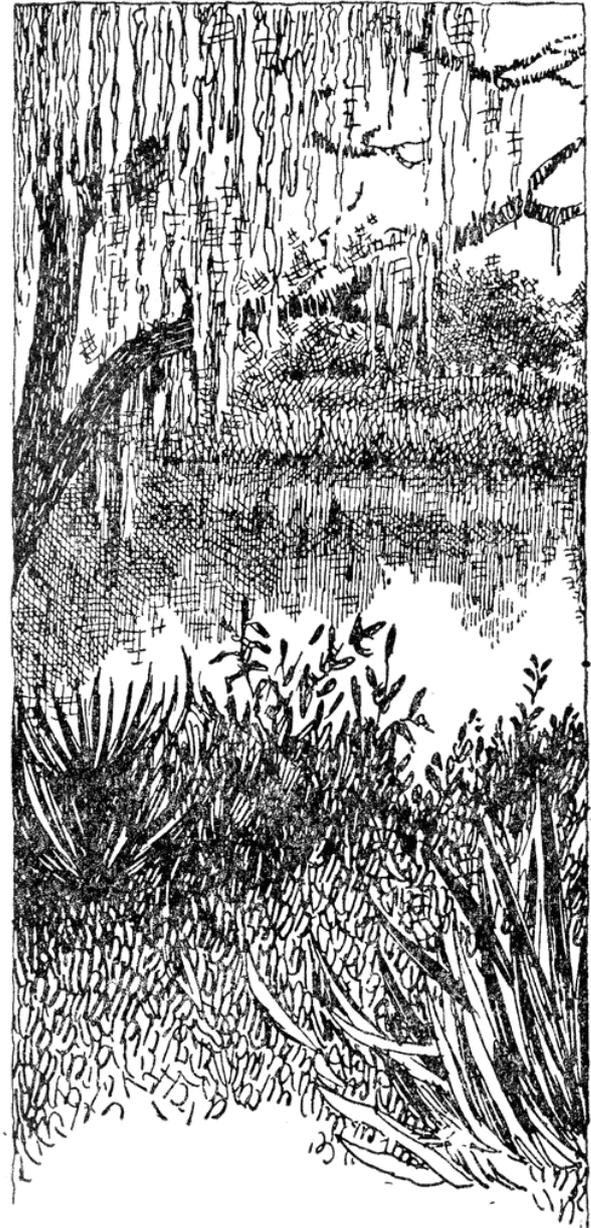
u) In questa radura si aggira un Mostro Errante. Non c'è nient'altro di interessante.

x) Queste zone sono dei vicoli ciechi. Ogni volta che i personaggi arrivano in

III Richiamo di Jack della Lanterna

una zona indicata con la *x*, il SG deve lanciare 1D6 e con un risultato di 1 appare un Mostro Errante. Se il SG lo desidera, può piazzare indizi (veri o falsi) o trappole per aiutare o rallentare il gruppo. Di seguito vengono forniti alcuni esempi:

- Gli alberi attaccano i personaggi con VM 50 per due turni di combattimento.
- Un malefico Imp scaglia un *BQD* che infligge 9 punti di danno contro il primo avventuriero del gruppo, quindi svanisce nel nulla!
- Una Fata appare per augurare buona fortuna ai personaggi, quindi concede al gruppo di porre una domanda sul Boscomorto (deve trattarsi di una domanda semplice e diretta, a cui la Fata possa rispondere con "Sì" o "No").
- Un Fantasma appare e si offre di guidare i personaggi fino all'artefatto più vicino, a in realtà li conduce a zozzo per 1D6 turni di combattimento, fino a un altro vicolo cieco. Una volta sul posto, scompare dicendo "*L'ultima volta si trovava qui!*"
- Trappola! Delle lance scaturiscono dagli alberi circostanti. Ogni personaggio deve effettuare un TSL2 sulla FT o sulla DES per evitare i colpi, oppure subisce $2D6 \times 1D6$ punti di danno!
- Una piccola sorgente secondaria dell'acqua magica. Vedi la zona I per gli effetti.



III Labirinto

Questa orribile zona è un intrico di passaggi angusti e contorti, attraverso cui arbusti, rovi e rami sferzano i personaggi con malevola violenza. Per ogni 10 minuti trascorsi in quest'area, ogni avventuriero subisce 1-3 punti di danno penetrante.

Occhi scintillanti osservano furtivamente i movimenti del gruppo dall'oscurità tra gli alberi, occasionalmente piccole

III Richiamo di Jack della Lanterna

creature indescrivibili attraversano velocemente il sentiero, inafferrabili e quasi invisibili. Risate, grugniti e brontolii provengono costantemente dalle ombre tutto intorno al gruppo. Questo costante senso di oppressione e pericolo costringe tutti gli avventurieri a effettuare un TSL1 sulla IN non appena entra nel Labirinto. In caso di fallimento, le vittime diventano temporaneamente pazze e devono dimezzare il punteggio di IN per il resto dell'avventura.

Come se tutto ciò non bastasse, ogni 10 minuti appare un Mostro Errante per affrontare gli intrusi.

Nel frattempo, gli avventurieri devono cercare l'artefatto nascosto in questo luogo sinistro. Ogni 10 minuti, tutti i personaggi devono effettuare un TSL4 sulla FT. Non appena un TS ha successo, il gruppo trova la **Chiave d'Osso**, semisepolta tra il fango e lo strato di foglie morte che ricoprono il terreno. La Chiave è indispensabile per entrare nel tempio del Lago Fetido (zona t). Per questo motivo, dopo che tutti i TS sono falliti per 30 minuti, permetti comunque al personaggio con la FT più alta di trovare l'artefatto.

La rappresentazione del Labirinto sulla mappa è estremamente semplificata, ma il SG deve considerare l'intera zona un vero e proprio dedalo, che dovrebbe richiedere dei TS sulla IN per evitare di smarrire la strada, a meno che il gruppo non tracci una mappa o metta dei segni lungo il percorso (che gli Imp ben presto modificheranno a proprio piacimento per disorientare ancora di più gli intrusi!).

Tabella dei Mostri Erranti

- 1) Imp con VM 30, che lancia un incantesimo di 1° o 2° livello contro il gruppo e sparisce immediatamente.*
- 2) Demone degli Alberi Minore con VM 45.
- 3) Felino del Boscomorto con VM 30.
- 4) 1D6 Corvi con VM 15 ognuno attaccano in picchiata dalla cima degli alberi.
- 5) Parassita Gigante dei Boschi con VM di lotta 25 e COS 60.
- 6) Pixie con VM 30, che lancia un incantesimo di 1° o 2° livello contro il gruppo e sparisce immediatamente.*

* I ME #1 e #6 lanceranno un incantesimo per aiutare il gruppo se i personaggi sono stati sconfitti dal sedicente Re dei Troll all'inizio dell'avventura. Se necessario, accompagneranno gli avventurieri per un turno o due, per poter lanciare l'incantesimo alla bisogna.

Concludere l'avventura

Non appena i personaggi recuperano l'ultimo artefatto (non c'è un ordine prestabilito in cui gli oggetti possono essere trovati), udranno un potente e cupo tuono squarciare il cielo e cataratte d'acqua si rovesceranno sopra il bosco, penetrando persino sotto la fitta cortina dei rami degli alberi. Fulmini e saette inizieranno a lampeggiare nell'oscurità, spronando gli avventurieri a ritornare il più in fretta possibile alla zona **a**, dove Jack della Lanterna li sta aspettando. Non appena raggiunga la radura dell'incontro, Jack rimane esterrefatto nel vedere che il

Il Richiamo di Jack della Lanterna

gruppo è riuscito a riunire tutti gli artefatti. Quindi prende gli oggetti incantati e li dispone in circolo, e gli artefatti iniziano a brillare di un alone verde che diviene poi rosso, quindi blu e infine di un bianco abbagliante. A questo punto Jack entra nel cerchio formato dagli oggetti e il suo corpo viene circondato da una spettrale aura verde, mentre dai suoi occhi scaturiscono delle fiamme che saettano verso il cielo. All'improvviso, gli artefatti svaniscono nel nulla e Jack della Lanterna inizia a scomparire alla vista. Mentre i personaggi osservano la scena, sentono la testa pulsare e le palpebre divenire pesanti, la loro vista si appanna e infine perdono conoscenza. Con l'ultimo barlume di consapevolezza, gli avventurieri vedono con la coda dell'occhio gli alberi del Boscomorto farsi più vicini e opprimenti, tanto da minacciare di ghermirli con i loro lunghi rami simili ad artigli, mentre cupi occhi spiano dall'oscurità circostante.

I personaggi si svegliano la mattina seguente nei propri letti, in perfetta salute fisica e mentale. Gli avventurieri che sono stati "uccisi" nel Boscomorto sono anch'essi incolumi e tutti coloro che hanno portato a termine con successo l'impresa guadagnano 2.000 P.A. a testa. Chi è stato "ucciso" nel corso della ricerca dovrebbe comunque guadagnare tra i 500 ed i 1.000 P.A., a discrezione del SG e dei pericoli affrontati.

Jack della Lanterna mantiene le sue promesse. Ogni personaggio sopravvissuto all'avventura trova accanto al proprio letto un amuleto a forma di zucca, che pulsa di un'aura magica.

Questo oggetto incantato può essere utilizzato per evocare Jack della Lanterna, che appare istantaneamente al richiamo e può lanciare un qualsiasi incantesimo a scelta dell'evocatore (a tal fine, Jack si considera avere un punteggio di 200 in tutti gli attributi) o rispondere a tre domande poste dal personaggio (deve trattarsi di domande semplici e dirette, a cui Jack possa rispondere con "Sì" o "No"). Una volta utilizzato il potere dell'amuleto, l'oggetto scompare.

Inoltre, Jack lascia a ogni personaggio (inclusi quelli periti nel corso dell'impresa), un sacco con 1.000 MO ai piedi del letto e l'intera cittadina dove vivono gli avventurieri prospererà e godrà di buona fortuna per tutti i 12 mesi seguenti.

Se il gruppo fallisce...

Se i personaggi dovessero fallire nel recuperare tutti e sei gli artefatti nel tempo stabilito all'inizio dell'avventura, inizieranno a scomparire dal Boscomorto, mentre sentono riecheggiare in lontananza le grida disperate di Jack della Lanterna che si perdono nei meandri della spettrale foresta.

Gli avventurieri si svegliano la mattina seguente nei propri letti, del tutto incolumi anche se erano stati "uccisi" durante la ricerca, e ognuno di essi guadagna 500 P.A., ma non ci sarà per loro nessun dono da parte di Jack e la malasorte sembrerà accanirsi per tutto l'anno seguente sulla cittadina dove vivono.

Fantasma, Spiriti, Demoni e Anime

Il Richiamo di Jack della Lanterna

Inquiete potranno aggirarsi liberi per le terre dei viventi fino alla notte di Halloween dell'anno seguente, liberati dai vincoli che gli impongono di dimorare nell'aldilà. È probabile che il SG debba preparare un seguito adeguato per il prossimo Halloween, cosicché gli avventurieri possano porre rimedio alla situazione...

Epilogo

Questo scenario è stato scritto per essere giocato in un'unica seduta nella notte di Halloween! Durante il gioco, il SG dovrebbe distribuire piccoli doni (cioccolatini, caramelle e dolcetti) per ricompensare i giocatori ogni volta che gli avventurieri uccidono un mostro, recuperano uno degli artefatti o riescono a sbrogliare una situazione difficile.

Fate suonare in sottofondo una musica appropriata, per mantenere un'atmosfera adatta e continuate a tenere sott'occhio lo scorrere dei minuti, facendo pesare ai giocatori il poco tempo a disposizione per completare l'avventura. Se possibile, vi consiglio di giocare alla luce delle candele.

E se proprio qualcuno non riesce a rinunciare a uscire, al termine della partita avrà tutto il tempo per andare in qualche locale a finire la serata!

Elenco delle abbreviazioni usate

BML	Bastone Magico di Lusso
BQD	<i>Beccati Questo, Demonio!</i>
CA	Carisma
COS	Costituzione
DES	Destrezza
DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali
FO	Forza
FT	Fortuna
IN	Intelligenza
KR	Kremm
Liv	Livello
Lx	Livello di difficoltà del TS
MA	Moneta d'Argento
ME	Mostri Erranti
MO	Moneta d'Oro
Mov	Movimento
MR	Moneta di Rame
P.A.	Punti Avventura
SG	Signore del Gioco
TS	Tiro Salvezza
u.p.	Unità di Peso
VE	Velocità
VM	Valutazione Mostro

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. In particolare, si segnalano le immagini alle seguenti pagine: p. 10 Inkwel Stock Art: Treant from Inkwel Ideas by Malcolm McClinton; p. 12 Inkwel Stock Art: Wraith from Inkwel Ideas by Storn Cook; pp. 11, 16 Clipart courtesy FCIT <http://etc.usf.edu/clipart>. 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