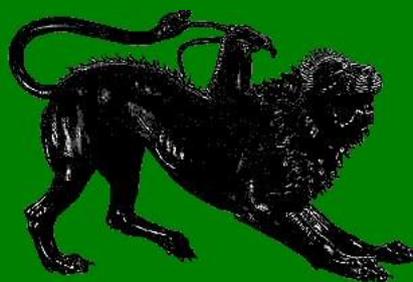


TUNNEL E TROLL

MINI AVVENTURE DI GRUPPO

Fare fortuna in cinque minuti

Andy Holmes



CHIMERA E

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

Raccolta di mini-avventure di gruppo per il gioco di ruolo **Tunnels & Trolls™**.
Per gentile concessione della *Flying Buffalo, Inc.* puoi scaricare dal nostro sito **gratuitamente e in italiano** la versione ridotta del regolamento ufficiale, sufficiente per giocare le avventure in solitario e mostrare ai tuoi amici come condurre avventure di gruppo.
La versione completa può essere acquistata nei negozi o su www.flyingbuffalo.com.

L'Autore

Andy Holmes • <http://www.tavernmaster-games.co.uk/>

Illustrazione di copertina

Periklis Tzeka • <http://www.elfwood.com/~boomrngflash>

Illustrazioni nel testo

Clipart courtesy FCIT • pp. 4, 10, 20, 31, 32, 34, 36

Public domain from Openclipart • pp. 6, 8, 12, 22, 27, 29

Some artwork copyright William McAusland, used with permission • p. 15, 17

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

Elenco delle abbreviazioni usate

BML	Bastone Magico di Lusso	BQD	Beccati Questo, Demonio!
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

Copyright © 2015 CHIMERAЕ HOBBY GROUP



Tutti i diritti riservati

• www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it •

#CHA39 – 1ª Edizione – Settembre 2015

Introduzione

Trovi difficile organizzare lunghe sessioni di gioco? Devi aspettare settimane tra una partita e l'altra nei sotterranei, a tal punto che quando finalmente riesci a giocare nessuno ricorda come si è conclusa l'ultima seduta? Le tue sessioni di gioco sono più brevi di quelle di una volta a causa del lavoro, di eventi sociali o dei bambini che piangono? Se la risposta anche a una sola di queste domande è un sonoro "Sì!", questi scenari sono perfetti per te!

In questo volume sono raccolti alcuni brevi scenari per *Tunnels & Trolls™*, concepiti per essere completati in una singola sessione di gioco della durata di un paio d'ore. È ovviamente possibile combinarli tra loro in un'unica avventura più lunga, oppure incorporarli in una campagna di gioco più articolata, o espanderli per farli durare qualche seduta in più. Gli scenari presentati in queste pagine sono adatti per un gruppo di tre o quattro personaggi di basso livello, per cui le VM e la difficoltà dei Tiri Salvezza sono abbastanza basse. È comunque possibile modificare le avventure, adattandole a personaggi di livello più alto oppure integrandole nel mondo di gioco che preferisci. Spetta infatti al Signore del Gioco aggiungere tutti i dettagli di cui pensa di avere bisogno nel corso delle sue partite. Da parte mia, ho cercato di offrire un'ambientazione il più generica possibile, evitando di includere le mappe, che potranno essere facilmente preparate dal SG nel caso in cui lo ritenga necessario.

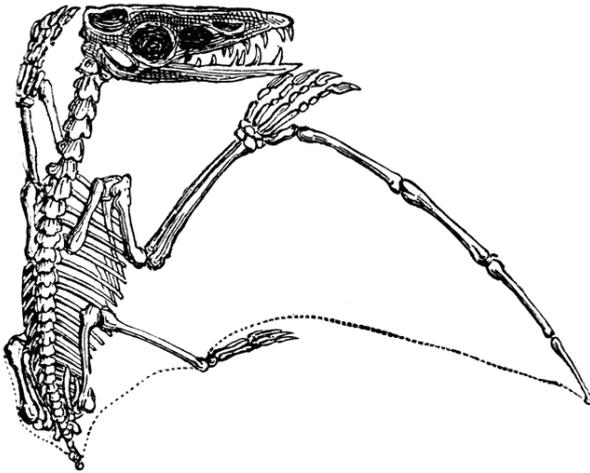
Continua a leggere, scegli l'avventura che preferisci e divertiti!

Indice delle avventure

- N° 1 – La tana del wyrm 4
Una tomba perduta nasconde grandi ricchezze, ma anche veleni, maledizioni e morte...
- N° 2 – Le rovine stregate 8
La rocca di un castello in rovina appare davvero suggestiva sotto i raggi del sole, ma dopo il tramonto gli spiriti escono fuori per divertirsi un po'...
- N° 3 – Colui che dimora nell'ombra 13
Entrare nel misterioso laboratorio di un alchimista evoca uno stuolo di terribili guardiani, custodi di oggetti incantati e ricchezze in abbondanza...
- N° 4 – La morte nera 20
I petali del loto nero valgono una fortuna, ma questo splendido fiore nasconde una morte immediata...
- N° 5 – Un acquisto problematico 24
Una normale giornata di compere all'emporio può rivelarsi più costosa di quanto preventivato...
- N° 6 – Il pastore 29
Gli avventurieri si imbattono in un pastore affatto mostruoso e, a meno che non siano davvero cauti, potrebbero andare incontro al disastro...
- N° 7 – La Carrozza del Diavolo 34
Un demone guida la sua carrozza stregata negli incubi degli avventurieri addormentati!

Fare fortuna in cinque minuti N° 1 – La tana del wyrm

Una tomba perduta nasconde grandi ricchezze, ma anche veleni, maledizioni e morte...



Questa mini avventura è ambientata in un territorio desolato, distante molti chilometri da qualsiasi insediamento. Le terre selvagge sono molto aride e ricoperte da arbusti stentati, in mezzo ai quali si trovano degli enormi massi e grandi alberi spinosi. Il verde lussureggiante delle piante rigogliose è solo un lontano ricordo e la scarsissima riserva d'acqua della zona è rappresentata da un piccolo torrente che scorre serpeggiando sul terreno roccioso. Il gruppo dovrà stare in guardia anche contro le insidie naturali, come serpenti, scorpioni e ragni, che spesso sono velenosi. Di seguito è riportata una lista delle creature più pericolose che possono essere incontrate.

Lista delle creature pericolose

Il SG può determinare casualmente il Mostro Errante lanciando 1D6 e consultando l'elenco che segue:

1. Ragno cacciatore – È in grado di mordere le vittime iniettando loro un veleno mortale. Se viene disturbato, per esempio mentre si sta effettuando una ricerca tra le rocce, occorre effettuare un TSL1 sulla FT per evitare il suo morso, che comunque non può penetrare nessun tipo di armatura.

2. Lucertola di fuoco – Una piccola lucertola (lunga tra i 10 e i 15 cm) che è del tutto innocua, a meno che non venga in contatto con la pelle nuda. È infatti ricoperta di una peluria

pressoché invisibile che rilascia un veleno irritante che causa una fastidiosa reazione allergica, riducendo di 1/3 la Costituzione della vittima nel giro di un'ora. Gli effetti svaniscono dopo tre giorni.

3. Rospo di pietra – Un piccolo rospo disgustoso che schizza sangue dagli occhi se viene disturbato. Il sangue causa una grave irritazione se viene a contatto con la pelle nuda, causando 1D6 punti di danno penetrante alla vittima.

4. Lucertola basilisco – Una versione in miniatura del mostro più grande che porta lo stesso nome, questa lucertola causa la paralisi temporanea se viene a contatto con la pelle nuda. Gli effetti durano per 1D6 ore. Quando svaniscono, la Costituzione della vittima viene dimezzata, e tornerà al punteggio normale solo dopo due settimane.

5. Scorpione spadaccino – Questo strano aracnide che deve il nome al peculiare simbolo arancione, simile a una spada, che ha nella parte inferiore del carapace. È lungo circa 20 cm e il suo veleno è letale. Se viene disturbato, colpisce senza esitazione e il suo attacco causa la morte nel giro di due soli minuti. Se viene incontrato, è necessario un TSL1 sulla VE per evitare il suo attacco fulmineo.

6. Vipera fer de lance – Colpisce con letale precisione, causando la morte istantanea col suo veleno. Per evitarne il morso, sono necessari sia un TSL2 sulla FT che un TSL1 sulla VE (o sulla DES).

Il sotterraneo

Tra i grossi macigni che punteggiano il territorio, gli avventurieri si imbattono improvvisamente in una gigantesca roccia che emerge dal terreno, innalzandosi fino a 6 m di altezza. In cima sembra esserci una qualche apertura. Si tratta di un buco del diametro di quasi 2 m e rozzamente scavato nella pietra. Se viene esaminato con attenzione, attorno a esso sono visibili dei simboli ormai quasi completamente cancellati dal tempo e dall'incuria, ma non c'è modo di decifrarli. Se viene fatta luce all'interno dell'apertura, si riesce a vedere in basso una stanza vuota al cui interno ci sono alcune vecchie ossa. All'interno della grotta in realtà ci sono non soltanto i resti di un qualche animale selvatico,

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

ma anche un piccolo scrigno di ferro, ricoperto di ragnatele e non visibile dall'esterno attraverso il foro nella roccia. Nel forziere è custodita una pergamena, su cui è vergato il seguente messaggio:

“Attenzione. Avviso per tutti coloro che sono in cerca del tesoro del wyrm. Tornate indietro, perché vi attende soltanto la morte.”

All'interno della pergamena è avvolta una piccola chiave di ferro, che si adatta perfettamente alla minuscola serratura nascosta tra le fenditure del pavimento di roccia, e che richiede un TSL3 sulla FT per essere trovata. Ogni avventuriero può effettuare la ricerca soltanto una volta. Se tutti i personaggi falliscono, occorrono altre 1D6 ore di ulteriore esplorazione per poter tentare nuovamente il Tiro Salvezza, visto che la serratura è davvero piccola e piena di polvere. Quando la chiave viene inserita nella serratura e girata in senso orario, una botola nascosta nel pavimento si apre rivelando l'accesso a una antica scalinata di pietra che conduce verso il basso, nell'oscurità. Gli scalini continuano a scendere per 9 m e arrivano a un corridoio in piano, lungo 6 m, privo di qualsiasi decorazione e che termina in una caverna circolare di circa 15 m di diametro. All'interno della grotta c'è l'enorme scheletro di un drago o di una creatura simile, che giace in mezzo a un mucchio d'oro... I maghi si sentono a disagio nella grotta e possono percepire le vibrazioni magiche maligne che provengono dall'oro maledetto (vedi sotto), se il SG lo ritiene opportuno. Se i personaggi esaminano il colossale scheletro, possono tentare un TSL3 sulla FT per scoprire tre chiavi dorate, tutte forgiate in modo da rassomigliare al teschio di un drago. Le chiavi servono per aprire la porta di ferro (vedi sotto) e sono nascoste sotto il cranio dello scheletro.

Lo scheletro è lungo circa 8 metri e sembra essere davvero molto antico. Sul pavimento della caverna sono sparpagliate circa 12.000 MO. Se il gruppo esamina il pavimento della grotta, ogni personaggio ha diritto a effettuare un TSL2 sulla FT. Se almeno uno dei Tiri Salvezza riesce, gli avventurieri

individuano il contorno di una porta segreta, alta solamente 1,20 m, che richiede un TSL3 sulla DES per essere aperta. Se tutti i personaggi falliscono il Tiro Salvezza, occorre attendere almeno un'ora per poter tentare nuovamente. La porta dà accesso a un corridoio alto 1,20 m e largo 1,50 m, che scende leggermente verso il basso.

Le monete d'oro possono venire prese liberamente, ma sono tutte maledette. Se un personaggio esce dal sotterraneo portandone anche una sola con sé, viene infettato da una malattia debilitante che causa la perdita di un punto di Forza e di Costituzione per ora, fino alla morte. Quando la Forza o la Costituzione scendono a 1, il personaggio può tentare un Tiro Salvezza sulla Fortuna con un livello di difficoltà pari al proprio. Se fallisce muore, ma se ha successo la malattia viene debellata e i punteggi di Forza e Costituzione ritornano lentamente al punteggio normale, in un lasso di tempo deciso dal SG. I maghi e gli altri personaggi in grado di utilizzare gli incantesimi non sono in grado di rallentare o curare questa malattia. Le eventuali gemme trovate nella caverna non scatenano alcuna maledizione.

Il corridoio in pendenza declina dolcemente per una ventina di metri e termina di fronte a una spaventosa porta di ferro meteorico, su cui è tracciato un messaggio in Draghesco:

“Risveglia il wyrm e andrai incontro alla Morte.”

La porta ha tre buchi della serratura allineati nel centro, uno di fianco all'altro. La porta può essere aperta soltanto utilizzando le tre chiavi nascoste sotto il teschio dello scheletro nella caverna precedente – non c'è nessun altro modo per farlo. Le chiavi devono essere girate in senso orario per sbloccare la serratura, mentre se vengono girate in senso antiorario viene attivata una trappola. Comunque, non succede nulla finché non vengono girate tutte e tre le chiavi. La trappola consiste in una nuvola di gas velenoso che invade l'intero corridoio, costringendo tutti i personaggi a effettuare un TSL4 sulla COS oppure subire un danno

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

penetrante pari alla differenza per cui hanno fallito il TS.

Dietro alla solida porta di ferro c'è una stanza circolare del diametro di circa 8 m, al cui interno ci sono uno grosso scrigno del tesoro e un piccolo altare di pietra alto 90 cm e lungo 120 cm, su cui è poggiata una statuetta di giada alta 30 cm che raffigura un drago, con due rubini al posto degli occhi e del valore di 5.000 MO. Il forziere contiene un ricco tesoro e alcuni oggetti magici minori a scelta del SG. Nella stanza è possibile percepire delle vibrazioni magiche, nonostante la porta sia fatta di ferro meteorico ma, eccezion fatta per *Individua Magia*, nessun altro incantesimo di 3° livello o inferiore ha effetto qui dentro. Una ricerca accurata della stanza non rivela nulla di interessante, eccezion fatta per i tre oggetti descritti di seguito.

Lo scrigno – Può essere aperto senza pericolo, ma tutti gli oggetti all'interno sono maledetti come le monete d'oro della caverna precedente. Il SG può comunque decidere che alcuni dei gingilli magici custoditi qui dentro siano esenti dall'anatema e consentire al gruppo di usarli normalmente. Un TSL2 sulla FT rivela che il forziere nasconde un doppiofondo, al cui interno c'è un pugnale di mithril con l'elsa a forma di drago. È un oggetto incantato chiamato **maledizione dei wyrm**, che ha le seguenti statistiche: 10D6, FO rich. 1, DES rich. 3/14, Peso 10 u.p., A 2 mani? No, Gittata 10 m. quando viene utilizzato in combattimento contro un drago o una creatura simile raddoppia il risultato ottenuto con il lancio dei dadi.



L'altare – Una ricerca accurata (TRL3 sulla Fortuna) permette di scoprire un pulsante di pietra nascosto, che se viene premuto fa aprire un compartimento segreto nell'altare. All'interno c'è un anello di giada. Quando viene indossato da un personaggio, si fonde con la carne e scompare per sempre, rendendo l'avventuriero immune agli effetti della maledizione che grava sul tesoro all'interno del sotterraneo. Non c'è modo di scoprire i poteri dell'anello, se non sperimentandoli direttamente.

La statua – Si tratta di un oggetto incantato con una potente magia. Se viene tolta dall'altare, fa sprigionare da un compartimento segreto interno all'altare stesso una nube di gas velenoso che infligge 2D6 punti di danno penetrante a tutti coloro che falliscono un TSL2 sulla FT. Inoltre, se la statuetta viene portata fuori da questa stanza, fa tornare nuovamente in vita lo scheletro del wyrm nella caverna precedente, creando un mortale guardiano per sbarrare la strada del ritorno agli avventurieri...

Il wyrm

Se la statuetta di giada viene portata fuori dalla stanza dell'altare, lo scheletro del wyrm che si trova nella caverna principale torna in vita. Carne e scaglie, muscoli e tendini, nervi e organi vitali ricoprono immediatamente le ossa, animando nuovamente la creatura. Il wyrm tenta di uccidere e divorare tutti i personaggi che si trovano nella tomba, impedendo loro di fuggire verso la superficie. Anche se gli avventurieri hanno trovato il modo di distruggere lo scheletro inanimato prima di entrare nella stanza dell'altare, la cosa non fa alcuna differenza. Lo scheletro infatti non deve essere intatto e completo perché la trasformazione abbia luogo. Un SG particolarmente magnanimo potrebbe decidere di ridurre la VM o i poteri del wyrm se si sente generoso oppure se il gruppo è già stato indebolito dal gas velenoso.

Il wyrm è strettamente imparentato con i draghi, anche se non è un drago vero e proprio. Si tratta piuttosto di una sorta di serpente molto grande, con possenti zampe posteriori, due robuste zampe anteriori e una

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

spaventosa testa simile a quella dei suoi parenti più grandi, con le fauci zeppe di lunghe file di denti affilati. Non è in grado di sputare fuoco ma, se il SG lo ritiene opportuno, potrebbe comunque essere capace di soffiare dei getti di gas velenoso.

Il wyrm deve rappresentare una minaccia concreta e difficile da sconfiggere per il gruppo. Il SG deve assegnargli una VM adeguata, o meglio ancora degli Attributi, e qualche potere supplementare come il soffio velenoso. Di seguito sono riportate le statistiche del wyrm, bilanciate per affrontare un gruppo di quattro personaggi di 1°-3° livello, ognuno con una media di 20 Extra Personali.

Il wyrm

FO: 62, COS: 200, DES: 30, VE: 16, IN: 14, KR: 31, FT: 10, CA: -33, Extra Personali: +68.

Attacchi: Zanne & artigli (12D6).

Danno speciale: Soffio velenoso – All’inizio di ogni turno, tutti i personaggi impegnati in combattimento devono effettuare un TSL1 sulla COS e subire un danno penetrante pari al punteggio per cui lo falliscono.

Soffio acido – Oltre ai normali attacchi, a partire dal 2° turno di combattimento e in ogni turno pari (es. 4°, 6°, 8°, ecc.), il wyrm soffia un getto di acido contro tutti i personaggi impegnati in combattimento, costringendoli a effettuare un TSL2 sulla COS per evitare di subire 1D6 punti di danno penetrante (oppure 2D6 punti di danno che possono essere assorbiti dall’armatura, a discrezione del SG).

Armatura: La pelle del wyrm, spessa e ruvida, assorbe 24 colpi.

Abilità speciali: Chi sferra attacchi non magici contro il mostro dimezza il proprio DTC.

Se viene ucciso, il wyrm diventa polvere, svelando il vero tesoro della tomba... Infatti, tra i resti della creatura è possibile trovare 6D6 smeraldi, ognuno del valore di 1D6 × 100 MO. Inoltre, se i personaggi si premurano di raccogliere la polvere, possono venderla a un alchimista per la favolosa somma di 10.000 MO (il SG non deve suggerire agli avventurieri questa possibilità, ma lasciare che ci pensino da soli). Trovare un acquirente per la polvere del wyrm può essere un ottimo spunto per una successiva avventura.

Fare fortuna in cinque minuti N° 2 – Le rovine stregate

La rocca di un castello in rovina appare davvero suggestiva sotto i raggi del sole, ma dopo il tramonto gli spiriti escono fuori per divertirsi un po'...



Questo mini scenario è ambientato all'interno della rocca di un castello in rovina e può essere inserito all'interno di qualsiasi avventura o campagna di gioco. Spetta al SG decidere il momento e il modo in cui il gruppo si imbatte nel maniero diroccato. Durante il giorno, comunque, non accade nulla. Al calare della notte però ecco verificarsi gli eventi descritti nel seguito dell'avventura, sempre a discrezione del SG. Se i personaggi decidono di trascorrere più di una notte tra le rovine, il SG potrebbe per esempio decidere di non far accadere nulla durante la prima notte, per poi far precipitare gli avvenimenti durante la nottata seguente. Se invece il gruppo si ferma giusto per riposare un po', è opportuno far avvenire gli incontri con gli spiriti prima che arrivi l'alba! L'avventura è molto breve e consiste nell'esplorazione delle rovine stregate e della tomba al di sotto di esse, ma se gli avventurieri si comportano da coraggiosi ci

sono tesori e oggetti incantati che li attendono come ricompensa.

Non è stata creata nessuna mappa per questo scenario, perché è del tutto irrilevante. Se desideri utilizzare delle miniature durante la partita, disegna una semplice pianta delle rovine, che sono composte da ciò che rimane delle mura perimetrali della rocca di un castello – non importa di quali dimensioni – più altre sezioni di pareti crollate che sono tutto ciò che rimane del maniero. Il terreno attorno alle rovine è invaso dalle erbacce e coperto di pietre e massi. È altresì evidente che la zona viene utilizzata abitualmente dai viaggiatori per accamparsi, come testimoniano i numerosi resti di bivacchi e fuochi da campo. Il castello vero e proprio è crollato da tempo e la sua presenza è ormai testimoniata soltanto dalle grosse pietre seminascolte tra l'erba alta. Un piccolo boschetto si trova a poca distanza dalle rovine e il posto appare tranquillo.

Esplorare la zona

Come detto in precedenza, la zona attorno alle rovine è invasa dalle erbacce e dai resti delle mura del castello. Se il gruppo arriva di giorno, può esplorare l'area se lo desidera. Molti altri viaggiatori lo hanno già fatto in precedenza e così c'è ben poco di interessante da scoprire, anche se un TS sulla Fortuna consente il ritrovamento di qualche piccolo oggetto, per quanto non sia nulla di davvero prezioso. Per determinare il livello del Tiro Salvezza, basta sommare il livello di tutti i personaggi e dividere il totale per il numero dei membri del gruppo, arrotondando per eccesso. Per esempio, i membri di un gruppo di tre personaggi di 1° livello devono effettuare un TSL1 ($1+1+1 = 3$ livelli \div 3 personaggi = 1). Quattro avventurieri, uno di 5° livello, due di 4° e l'ultimo di 2°, devono tentare un TSL4 ($5+4+4+2 = 15$ livelli \div 4 personaggi = 3,75, che viene arrotondato a 4). Ogni personaggio può tentare il Tiro Salvezza soltanto una volta, visto che c'è ben poco da scovare tra le rovine, e solo dopo aver trascorso almeno 30 minuti a perlustrare la zona. Se il TS ha successo, l'avventuriero deve tirare 1D6 e consultare la tabella che segue.

Tabella degli oggetti ritrovati

- 1 1D6 MO.
- 2 Un'arma arrugginita e inutilizzabile, in cui è incastonata una gemma del valore di 2D6 MO.
- 3 Una vecchia chiave di ferro arrugginito, proveniente da una delle serrature del castello (è completamente inutile, anche se potrebbe far venire qualche dubbio agli avventurieri...).
- 4 Una parte di armatura malridotta e inservibile.
- 5 2D6 MA.
- 6 Un piccolo ciondolo di peltro (valore 1 MO) in cui è incastonata una gemma del valore di 1D6 MO.

Incontri

Durante il giorno, il SG può tirare 1D6 ogni ora per vedere se appare un Mostro Errante. Se desidera far durare lo scenario un po' più a lungo, può inoltre predisporre qualche altro avvenimento particolare. La tabella che segue contiene alcuni suggerimenti e può essere tranquillamente ignorata se il SG non vuole far accadere nulla durante le ore diurne.

Tabella degli incontri

- 1 Un viaggiatore solitario, un avventuriero o un semplice viandante, a scelta del SG.
- 2 Un piccolo mostro proveniente dal bosco. Non è molto potente e preferisce parlamentare piuttosto che combattere. Potrebbe addirittura unirsi al gruppo.
- 3 1D6 Hobb. Sono equipaggiati di tutto punto e rivelano soltanto che sono in missione, prima di continuare per la loro strada... Hanno due livelli in più rispetto all'avventuriero di livello più alto.
- 4 Un cavaliere proveniente dalle montagne, non è di queste parti. I dettagli sono lasciati interamente al SG.
- 5 Un piccolo carro coperto con 1D6 occupanti. Potrebbero essere mercanti di pozioni, amuleti o altri gingilli magici. Lasciano la zona al massimo un'ora dopo il tramonto, e possono mettere in guardia il gruppo del pericolo, se il SG lo desidera.
- 6 Due nani guerrieri. Il SG deve crearne statistiche e altri dettagli, e può persino decidere di farli unire al gruppo.

Le rovine infestate

Presupponendo che il gruppo rimanga all'interno o nelle immediate vicinanze della rocca durante la notte, il SG deve decidere quando far iniziare gli eventi che seguono. Il testo qui sotto può essere letto ai giocatori non appena l'azione comincia.

“Fino a una decina di minuti fa l'aria della notte era immobile, senza nemmeno un refolo di brezza, ma ora il vento ha iniziato a soffiare tra i ruderi della rocca, fischiando e ululando tra le fessure e i buchi dei vecchi muri di pietra. Il cielo è sereno, le stelle brillano e non c'è traccia della luna nuova. Il vento continua a soffiare e aumentare di potenza, tanto che dovete avvolgervi ancora più strettamente nelle vostre coperte per proteggervi dalle sue gelide raffiche. Ben presto, l'intensità del vento aumenta ancora e le sue folate si fanno ancora più fredde, mentre le nuvole cominciano a radunarsi nel cielo sopra di voi, minacciando non solo pioggia ma addirittura una tempesta vera e propria. Inaspettatamente, mentre siete in attesa di udire il cupo rombo dei primi tuoni, il vento riduce la sua furia e scompare nel giro di pochi minuti. L'aria della notte torna di nuovo immobile. Le nuvole sono scomparse all'orizzonte e le stelle ammiccano nuovamente verso di voi dalla volta celeste.”

“Improvvisamente udite un grido! Poi un altro! Vi guardate intorno per capire da dove provengono e, osservando la cima della rocca in rovina, vedete un uomo che indossa un'armatura a piastre e impugna un'alabarda, al cui manico è appeso un logoro stendardo. Il guerriero sta urlando nella vostra direzione, ma non si sta rivolgendo a voi. Sembra che stia cercando di richiamare l'attenzione di qualcuno che non riuscite a vedere, in una zona poco distante dal punto in cui siete accampati. Il guerriero è illuminato da una pallida fosforescenza verdastra e, osservandolo con maggior attenzione, vi accorgete che è sospeso a mezz'aria! Quindi lo sentite gridare di dolore, mentre una dozzina di frecce gli si conficcano nell'armatura, e la figura precipita all'interno della rocca, scomparendo prima di toccare il suolo. Venite scossi da brividi incontrollabili, mentre una strana paura vi attanaglia!”

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

“Adesso vi sembra di vedere un bagliore vicino al punto verso cui erano indirizzate le urla del guerriero spettrale. Dall’oscurità della notte appare un gruppo di individui, che si materializza dal nulla. Mentre le figure prendono forma, li identificate come guerrieri armati con asce e spade, che indossano armature a piastre o a scaglie. Stanno marciando direttamente verso di voi e, mentre si avvicinano, vi accorgete con un fremito di orrore che sotto gli elmi ci sono dei ghignanti volti scheletrici, con le orbite vuote illuminate da una sinistra luminescenza verdastra! Animati da una terribile determinazione, gli scheletri vi marciano contro!”

I guerrieri scheletrici sono appunto dei fantasmi, ognuno con VM 100. Se il SG vuole rendere le cose più complicate, può decidere che ogni apparizione abbia una VM pari a 100 volte il livello del personaggio più potente del gruppo. Indipendentemente dal numero degli avventurieri, 1D6 fantasmi si materializzano per ingaggiarli in una mischia serrata. Se però i mostri sono in numero troppo ridotto o troppo numeroso per offrire al gruppo un combattimento equilibrato, il SG può decidere di aumentare o ridurre il numero degli spettri come ritiene più opportuno. Come sempre, in queste mini avventure la forza dei mostri è puramente indicativa deve servire come guida al SG, che deve modificarla per offrire ai personaggi uno scontro adeguato.

Quando il gruppo riesce a sbarazzarsi degli spettrali guerrieri scheletrici, la notte ritorna improvvisamente quieta. Dopo 10 minuti il gruppo vede un altro tenue bagliore, che stavolta sembra provenire da un punto del terreno che si trova tra le rovine della rocca...

La cripta

La luminescenza si propaga da una botola nascosta all’interno dei resti della rocca. Quando gli avventurieri si avvicinano, la botola si spalanca da sola, rivelando una scalinata di pietra che scende nell’oscurità. Il SG non deve assolutamente permettere ai personaggi di individuare il passaggio prima di questo momento, indipendentemente dagli sforzi compiuti nella ricerca, nemmeno se vengono usati degli espedienti magici.



Quando il gruppo è in procinto di imboccare la scalinata, si materializzano dal nulla altri tre fantasmi, che sono pronti a impedire al gruppo di proseguire oltre:

- N° 1 – Un guerriero scheletrico con VM 200.
- N° 2 – Un guerriero senza volto, VM 200.
- N° 3 – Un monaco senza volto, VM 150.

In ogni turno di combattimento contro i fantasmi, tutti i personaggi devono effettuare un TSL1 sulla IN. Un fallimento indica che l’avventuriero viene colto dal terrore e scappa a gambe levate. Può essere convinto a tornare indietro, ma solo dopo che è trascorsa un’ora oppure se un membro del gruppo lo persuade effettuando un TSL2 sul CA. Una volta che i fantasmi sono stati sconfitti, i personaggi possono finalmente proseguire l’esplorazione entrando nella botola.

Se invece i fantasmi vengono ignorati, rimangono comunque di sentinella fino a un’ora prima dell’alba, dopodiché spariscono assieme alla botola. Se il gruppo decide di trascorrere un’altra notte tra le rovine, tutti gli eventi si ripetono esattamente daccapo, anche se gli spettrali guerrieri scheletrici erano stati già sconfitti. Se il SG lo ritiene opportuno, può alterare i dettagli della scena, ma le manifestazioni degli spettri continuano comunque. Il SG può anche stabilire che gli spiriti non appaiono ogni notte, specialmente se il gruppo decide di rimanere presso la rocca per diverso tempo. Durante le notti in cui i fantasmi non si materializzano, non c’è modo di scoprire la botola e le stanze al di sotto di essa, nemmeno se i personaggi si mettono a scavare una buca nel terreno! I fantasmi potrebbero apparire anche una sola notte ogni mese.

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

Gli scalini conducono in basso per circa 12 m, girando come una scala a chiocciola. La scalinata è fatta di solida pietra, ma il condotto attraverso cui si snoda ha le pareti di semplice terra battuta e sembra in procinto di crollare da un momento all'altro. Una volta raggiunta la fine del passaggio, il gruppo si trova in una camera scavata nella terra e con il soffitto sorretto da robuste travi di legno. La caverna è rozzamente circolare e ha un diametro di circa 15 m. All'interno c'è una tomba di pietra, che sembra essere stata realizzata utilizzando i blocchi che un tempo formavano le mura del castello. Non ha alcun ornamento e sembra che possa essere aperta con facilità, semplicemente sollevando il lastrone che la chiude.

Se qualcuno si avvicina, la tomba inizia a pulsare di pallida luce verde e sopra di essa appare una strana nebbia grigiastria, che pare filtrare dall'interno del sepolcro ancora chiuso e si contorce nell'aria, simile a brandelli di tessuto mossi dal vento. Nel giro di un minuto la nebbia forma la spettrale figura di un uomo, in tenuta da battaglia e con una corona sul capo, armato con uno spadone a due mani. Il suo volto è fosco e avvizzito, e una pallida luce verde brilla nei suoi occhi. Il corpo diventa meno visibile sotto la vita, fino a scomparire in sbuffi di nebbiolina grigia che fluttuano nell'aria tutto intorno agli avventurieri.

La figura è uno spettro, che attacca gli intrusi gridando "*Andatevene via! Lasciatemi in pace, o morirete!*" Lo spettro ha COS 300 e svanisce nel nulla quando viene ridotta a zero. Può essere danneggiato soltanto da attacchi magici e incantesimi. Le armi non magiche utilizzate contro il mostro si dissolvono in polvere non appena lo colpiscono. Il combattimento non segue le normali regole. Ogni danno magico causato dal gruppo riduce direttamente la COS dello Spettro. I personaggi devono invece effettuare dei Tiri Salvezza per evitare di subire delle ferite. A ogni turno, ogni avventuriero deve tentare un TSL3 sulla media di FT e DES, e un secondo TSL3 sulla COS. Se viene fallito il Tiro Salvezza su Fortuna e Destrezza, lo spettro colpisce la vittima con il suo spadone, infliggendole un danno penetrante pari alla

differenza per cui il tiro è stato sbagliato! Inoltre, se un avventuriero fallisce il Tiro Salvezza sulla Costituzione, deve subire un danno penetrante pari alla differenza per cui il tiro è stato sbagliato. Le armature, anche se magiche, sono del tutto inutili per assorbire il danno causato da questa creatura. Se il gruppo è particolarmente potente, il SG può aumentare il livello dei Tiri Salvezza come ritiene più opportuno, fino a un massimo di L6.

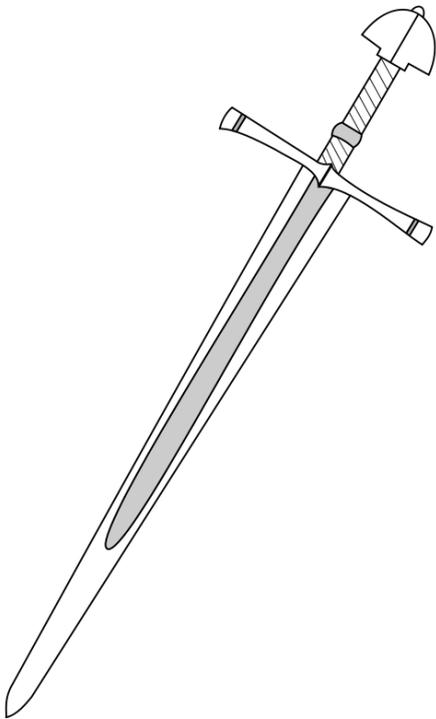
Mentre lo spettro è impegnato in combattimento con il resto del gruppo, se un personaggio cerca di aprire la tomba, il mostro si avventa contro di lui attaccandolo con ferocia inaudita, tanto che la difficoltà dei Tiri Salvezza per resistere agli attacchi dello spirito viene aumentata di un livello. In ogni caso non è possibile aprire il sepolcro finché lo spettro non è stato sconfitto, così gli avventurieri più avidi non faranno altro che rendere lo scontro più complicato per sé e per i propri compagni. Il combattimento contro questo avversario è davvero difficile e i personaggi farebbero meglio a fuggire a gambe levate se iniziano a fallire con troppa frequenza i propri Tiri Salvezza. Il SG dovrebbe concedere agli avventurieri l'opportunità di scappare alla fine di ogni turno. Se lo spettro viene sconfitto, si dissolve nel nulla con un terrificante ululato e il coperchio della tomba si spacca letteralmente in due, come se fosse stato colpito da un fulmine.

All'interno del sarcofago ci sono i miseri resti di un cadavere rinsecchito, che indossa una corona cesellata d'oro e argento (valore 250 MO) e ha uno spadone a due mani lungo il fianco. La spada è la **protettrice dei re**, un'arma incantata che ottiene 14D6+12 in combattimento e raddoppia il proprio potenziale di attacco quando viene usata contro orchi, troll e draghi. Quando ciò si verifica, la lama brilla di luce rossa. L'arma è semi-intelligente e non si lascia prendere da chiunque. Un avventuriero che desidera reclamarla per sé deve soddisfare almeno una delle condizioni che seguono, altrimenti la spada diventa sempre più calda tra le mani del personaggio, fino a diventare incandescente. Ciò accade anche se l'arma non viene toccata direttamente ma è riposta in

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

uno zaino o simili, e alla fine il gruppo sarà costretto ad abbandonarla prima di subire gravi danni da ustione:

- a) Il personaggio deve essere di sangue reale o insignito di un titolo nobiliare (es. cavaliere, signore, ecc. Il SG può decidere che siano sufficienti anche dei semplici gradi militari, es. sergente o capitano).
- b) Il personaggio deve avere un Carisma di almeno 18 o superiore.
- c) Il personaggio deve essere un guerriero di almeno 3° livello, con un Carisma di 12 o più e non deve possedere nessuna altra arma magica.



Il defunto sovrano porta al dito un **anello d'argento** in cui è incastonata una gemma d'ambra. È un oggetto incantato che permette a chi lo indossa di ridurre di un livello la difficoltà dei Tiri Salvezza sul Carisma. Tutti possono prendere e utilizzare l'anello, tranne coloro che hanno un Carisma negativo. In questo caso, l'anello scaglia un *Beccati Questo, Demonio!* che infligge 30 punti di danno contro la creatura, prima di teletrasportarsi nuovamente all'interno della tomba. All'interno del sepolcro ci sono anche altri 3D6 oggetti preziosi (da semplici anelli d'oro fino a piccole statuette dorate magnificamente scolpite), ognuno del valore di $3D6 \times 10$ MO.

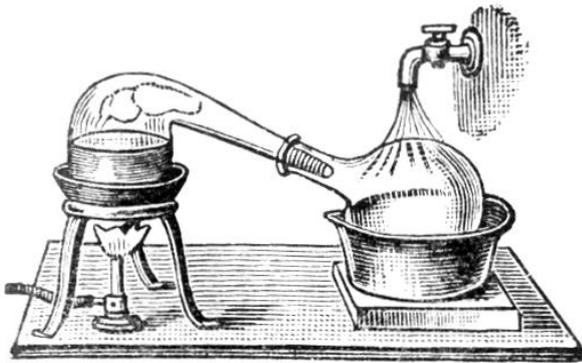
Concludere lo scenario

Se lo Spettro viene sconfitto, non appena i personaggi escono dalla botola che conduce alla tomba, l'intera caverna e la scalinata crollano. Allo spuntare dell'alba, anche le rovine della rocca in superficie si sbriciolano in pezzi. La zona non è più infestata e non c'è modo di trovare nuovamente la tomba e la cripta. Se invece il gruppo fugge dalla tomba senza uccidere lo spettro, il tunnel crolla comunque dopo che tutti i personaggi sono tornati in superficie, ma le rovine della rocca non subiscono ulteriori danni, e nel giro di un mese i fantasmi tornano a infestare il castello e la cripta.

I personaggi che hanno contribuito alla sconfitta dello spettro ottengono 1.000 Punti Avventura addizionali da dividere equamente tra loro.

Fare fortuna in cinque minuti N° 3 – Colui che dimora nell'ombra

Entrare nel misterioso laboratorio di un alchimista evoca uno stuolo di terribili guardiani, custodi di oggetti incantati e ricchezze in abbondanza...



Questo scenario è il terzo della serie “Fare fortuna in cinque minuti” e descrive un incontro con un alchimista, ben protetto dai guardiani che ha evocato e da difese magiche. Il SG può ambientare l'avventura dove preferisce: per esempio il laboratorio potrebbe trovarsi in uno dei livelli più bassi di un sotterraneo, in un edificio abbandonato (es. un castello, i sotterranei di una fortezza, delle rovine abbandonate, ecc.), nel cuore di una foresta selvaggia e pericolosa, oppure essere raggiungibile soltanto attraverso un cancello dimensionale che permette di teletrasportarsi al suo interno.

Come al solito, non viene fornita alcuna mappa. Questo scenario può essere ambientato in una grossa stanza, al cui interno sono sparpagliati gli oggetti descritti nel seguito, oppure il laboratorio può essere composto da una serie di camere più piccole, ognuna illuminata da lanterne che mandano una luce di colore diverso, collegate da archi coperti da drappi di tessuto. Quest'ultima soluzione è particolarmente evocativa, anche se richiede da parte del SG la tracciatura di una mappa, che tornerà utile specialmente quando inizieranno i combattimenti. Come di consueto, la VM dei mostri e il livello di difficoltà dei Tiri Salvezza sono solamente indicativi e il SG può decidere di variare

questi elementi per adattarli al proprio gruppo, in modo che siano commisurati alla potenza e alle capacità degli avventurieri.

Introduzione

Quando il SG è pronto per iniziare lo scenario, deve innanzitutto far scoprire al gruppo la sala abbandonata dell'alchimista. Il contenuto esatto della stanza (o della serie di stanze) è lasciato alla fantasia del SG ma, come esempio, di seguito viene fornita una descrizione che può essere letta a voce alta ai giocatori quando mettono piede nella camera. Il SG può utilizzare, ignorare o alterare il testo come ritiene più opportuno, specialmente se ha intenzione di cambiare l'aspetto o il numero delle stanze da esplorare.

“La camera in cui entrate contiene il più disparato assortimento di equipaggiamento alchemico, attrezzature bizzarre e mucchi di libri, pergamene e documenti. Alle pareti sono appese mensole deformate, catene e piccole lanterne colorate. Gli scaffali sembrano reggere a stento il peso di innumerevoli tomi, molto vecchi e consunti. Dal soffitto pendono delle catene di metallo che reggono altre lanterne di vetro scuro, piccole gabbie e bizzarre creature impagliate. Il pavimento è un meraviglioso mosaico di simboli arcani e immagini magiche, coperto per la maggior parte da uno strato di pergamene strappate, macchiate e appallottolate. Altre zone sono state irrimediabilmente insudiciate e rovinare dai liquidi puzzolenti e colorati che un tempo erano contenuti nelle molte fiale rotte o rovesciate, nelle bottiglie, nei tubi e nelle ampolle che sono sparsi alla rinfusa sulla superficie dei molti tavoli di legno che si trovano nella stanza. In mezzo a tutta questa confusione si scorgono oggetti di un certo pregio e valore, come calici dorati, ciotole d'argento e piatti ingioiellati che sono semi sommersi tra il resto della paccottiglia sparsa dovunque. Su uno dei tavoli più piccoli fa bella mostra di sé una complicata bilancia, dietro cui si intravede una pila di monete d'oro. Da una pentola di terracotta rovesciata sul tavolo sbucano delle piccole gemme, mentre sotto il tavolo c'è un forziere di ferro con il coperchio sollevato, pieno fino all'orlo di monete d'oro e d'argento. In un angolo della stanza c'è uno scheletro umano,

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

con le ossa dipinte di diversi colori e marcate con dei simboli, mentre nel centro della camera si erge una fontana di pietra alta 120 cm, con un rubinetto di ferro decorato che permette di far scorrere o interrompere il flusso dell'acqua. Questa stanza spettrale è illuminata da una luminescenza blu elettrico che si propaga da una sfera di vetro del diametro di 60 cm, poggiata su un piedistallo di ferro alto 120 cm. All'interno della sfera si vedono delle volute di vorticante fumo blu. La camera puzza di molti odori differenti e non identificabili e, mentre entrate, avete la sensazione che degli occhi invisibili osservino ogni vostra mossa..."

Il SG deve assegnare un valore modesto agli oggetti di pregio che si trovano nella stanza, e che il gruppo è libero di prendere. Gli oggetti più importanti vengono descritti più avanti nel testo.

Nota per il SG: Il gruppo si accorge immediatamente che qualsiasi fonte di luce si spegne all'istante non appena viene portata nella stanza. Solo le poche candele e lampade accese nella camera continuano a illuminare – le torce e le lanterne portate da fuori non funzionano, nemmeno se vengono accese usando le fonti di luce già presenti nella sala. Per l'intera avventura la stanza rimane avvolta nelle ombre, proprio come dice il titolo dello scenario! Il SG è incoraggiato a creare un'atmosfera consona alla situazione e a rendere il combattimento più difficoltoso a causa delle condizioni di scarsa visibilità. L'illuminazione di origine magica può essere usata normalmente effettuando con successo un TSL3 sulla Fortuna, altrimenti l'incantamento non funziona all'interno della stanza.

La sfera di vetro

Questo importante oggetto è fondamentale ai fini dell'avventura. È caricato con un'enorme quantità di energia elettrica di origine magica e, se gli avventurieri restano in ascolto con attenzione, possono persino sentire ogni tanto dei colpi e dei ronzii provenire dalla sfera. L'importante è che i personaggi non si avvicinino troppo, altrimenti la sfera crea un fulmine di colore blu che colpisce tutti coloro entro 1,5 m infliggendo all'istante 2D6 punti

di danno penetrante e che ha 1 possibilità su 6 di lasciare una cicatrice sul punto colpito. La sfera non può essere danneggiata in alcun modo e non può essere influenzata da nessuna magia. Il gruppo non è in grado di spostare, recare danno o interagire in alcun modo con la sfera. Se qualcuno lancia un incantesimo di divinazione su di essa, subisce uno shock mentale che gli causa la perdita immediata di 1D6 punti di danno penetrante. Se la sfera viene coperta con un panno o con qualche altro oggetto, magico oppure ordinario, lo disintegra in una vampata di fiamme, anche se l'oggetto sarebbe stato normalmente ignifugo o immune al fuoco. Ulteriori informazioni sulla sfera sono riportate nel paragrafo relativo agli eventi che accadono nel laboratorio. Se il SG lo desidera, può anche assegnare a questo oggetto dei poteri supplementari.

I tomi

Qualsiasi libro che viene tolto da un scaffale ne provoca il crollo se si ottiene un doppio lanciando 2D6. Se ciò accade l'avventuriero subisce 1D6 punti di danno dalla caduta del ripiano e di tutti i libri, e l'intera stanza viene avvolta dalla polvere per la prossima ora. Questo pulviscolo è lievemente tossico e i personaggi presenti nella stanza subiscono un punto di danno penetrante. Ogni libro ha 1 possibilità su 6 di essere scritto in uno dei Linguaggi Superiori, altrimenti è pieno di glifi, simboli sconosciuti e terrificanti diagrammi. Se un avventuriero vuole studiare un tomo scritto in un linguaggio che conosce, deve effettuare un TSL3 sulla IN. In caso di fallimento non riesce a comprendere il significato del volume e non può utilizzarlo. Se invece il TS ha successo, il personaggio può studiare il libro. Ciò richiede un numero di settimane pari alla differenza tra il suo punteggio di Intelligenza e il suo livello, con un minimo di una settimana. Trascorso questo periodo, il SG deve assegnare al personaggio dei nuovi Talenti oppure incrementare il punteggio di quelli che già possiede, per simulare i risultati dello studio. Tutto ciò va ovviamente fatto dopo aver completato questo scenario. A discrezione del SG, è anche possibile ricavare qualche soldo dalla vendita dei volumi scritti in un linguaggio indecifrabile.

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

La fontana

Osservando attentamente la fontana al centro della stanza è possibile leggere attorno alla vasca il seguente messaggio, scolpito in Khaz'ni (o in un'altra lingua più oscura, a discrezione del SG):

“Placa la tua sete e sorseggia i miei incantamenti!”

Qualunque personaggio che beve anche una sola goccia d'acqua dalla fontana deve lanciare i dadi sulla tabella a lato.

Ricerca di tesori

Se il gruppo di mette alla ricerca di tesori, può scovare un totale di 430 MO e 48 gemme, il cui valore esatto deve essere determinato utilizzando il generatore casuale di tesori del regolamento, con l'eccezione che non ci possono essere Grandi o Enormi. Ci sono anche 3D6 oggetti di pregio – come calici d'argento, monili d'oro, piatti ingioiellati, ampole di cristallo e via dicendo – ognuno del peso di 2 u.p. e del valore di $4D6 \times 10$ MO. Per trovare tutti gli oggetti elencati qui sopra occorrono almeno $1D6 \times 10$ minuti di ricerche.



Tabella degli effetti incantati della fontana

1° dado	2° dado	Effetto
1	1	Cambia la Stirpe dell'avventuriero in una decisa del SG.
1	2-3	Un effetto magico incrementa permanentemente di $1D6+1$ punti un Attributo del personaggio determinato casualmente.
1	4-6	L'acqua ha un sapore orribile e riduce di $1D6$ punti sia la Forza che la Costituzione del personaggio per la prossima ora.
2	1-3	L'acqua ha un sapore orribile e riduce di $1D6$ punti sia la Forza che la Costituzione del personaggio per i prossimi 40 minuti.
2	4-6	L'acqua causa il vomito all'avventuriero, facendogli perdere $1D6$ punti di Costituzione.
3	1-2	Un effetto magico incrementa permanentemente di $1D6-2$ punti (con un minimo di 1) un Attributo del personaggio determinato casualmente.
3	3-4	L'acqua dimezza l'Intelligenza del personaggio fino al sorgere della prossima alba.
3	5-6	La pelle dell'avventuriero cambia permanente il colore in uno scelto dal SG.
4	1-6	Nessun effetto – una bevuta rinfrescante!
5	1-4	Al personaggio crescono le orecchie in maniera ridicola e sproporzionata, con eventuali effetti o poteri aggiuntivi a discrezione del SG.
5	5-6	Se il personaggio è in grado di lanciare incantesimi, la sua Intelligenza viene incrementata permanentemente di $1D6$ punti. Altrimenti è la Forza a guadagnare permanentemente $1D6$ punti.
6	1-3	L'acqua toglie al personaggio la capacità di parlare per i prossimi $1D6 \times 10$ minuti.
6	4-5	Il personaggio viene colpito da un incantesimo <i>Omniflex</i> .
6	6	Un effetto magico incrementa permanentemente tutti gli Attributi del personaggio di $1D6$ punti.

Ricerca di oggetti magici

Il SG è incoraggiato ad aggiungere agli oggetti presenti nella stanza degli oggetti

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

magici minori di sua invenzione. Di seguito è comunque riportata una lista che può essere usata all'occorrenza. Dopo 10 minuti di ricerche, ogni personaggio deve effettuare un TSL3 sulla FT per riuscire a trovare qualcosa. Un avventuriero può tentare il Tiro Salvezza per un massimo di tre volte, se fallisce tutti i tentativi non riesce a trovare nulla e deve comunque abbandonare l'impresa, probabilmente perché non sa bene che cosa deve cercare. Maghi e Vagabondi possono ridurre la difficoltà del Tiro Salvezza a L2, perché è probabile che siano maggiormente in grado di riconoscere un oggetto incantato quando ne vedono uno. Per determinare casualmente quale oggetto viene scoperto, è possibile lanciare 1D6 e consultare la lista che segue:

Tabella degli oggetti magici

1	Amuleto antifiamma	Protegge l'indossatore da tutto il danno causato dal fuoco.
2	Talismano della forza	Se la Forza di chi lo porta viene ridotta sotto la metà del punteggio iniziale, la fa aumentare di 1D6 per livello del personaggio. L'incremento è temporaneo (durata 1D6 × 10 minuti) e questo potere può essere utilizzato solo una volta al giorno.
3	Forcella di pollo incantata	Permette al personaggio di lanciare un incantesimo tra quelli che conosce senza spendere alcun punto di Krenm. Può essere utilizzato solo una volta al giorno.
4	Guanto del voodoo	Permette a chi lo indossa di lanciare l'incantesimo <i>Animare Zombi</i> al costo di un solo punto di Krenm. Può essere utilizzato solo una volta al giorno.
5	Calice del pensiero solerte	Chi beve dell'acqua da questo calice incrementa l'Intelligenza di un valore pari al lancio di 1D6 per livello di esperienza. L'incremento è temporaneo (durata 1D6 × 10 minuti) e questo potere può essere usato al massimo per tre volte dalla stessa persona.
6	Cappello dell'evocatore	Permette a chi lo indossa di lanciare qualsiasi incantesimo di 1° livello al costo di un solo punto di Krenm. Può essere usato solo dai Maghi.

Ricerca di porte segrete

Un TSL3 sulla FT permette di scoprire due porte segrete, che il SG deve decidere dove posizionare. Entrambe sono chiuse da una magia di 5° livello, che deve essere dispersa prima di poterle aprire (cosa che richiede un ulteriore TSL3 sulla DES). I passaggi conducono a due differenti stanze di 3×3 m, descritte di seguito:

1. La camera contiene un sarcofago alto 2,4 m, chiuso da una magia di 6° livello che deve essere dispersa per poterlo aprire. Nella stanza ci sono inoltre 2D6 urne sigillate con la cera. Ogni volta che una di esse viene rotta o aperta, il SG deve lanciare 1D6 (in alternativa, è possibile far effettuare al personaggio un TSL5 sulla FT) e un risultato di 1 (o il fallimento del Tiro Salvezza) indica che il vaso conteneva del veleno, che fa perdere a tutti coloro che si trovano nella stanza 1D6 punti di Forza e di Costituzione per 1D6 × 10 minuti, dopodiché la Forza viene recuperata al ritmo di un punto ogni 10 minuti, mentre la Costituzione deve essere curata con i normali mezzi. Le urne che non sono piene di veleno contengono 10D6 MO ognuna. Nel sarcofago c'è una mummia con VM 600, immune al fuoco e alla magia fino al 5° livello. Se viene uccisa, si dissolve in polvere e tra i suoi resti rimane un grosso rubino. La gemma può essere usata soltanto una volta, per riportare in vita un avventuriero nel turno successivo a quello in cui è morto, curato di tutte le ferite e con gli Attributi al punteggio massimo.

2. La camera contiene numerosi scaffali su cui sono poggiati dei vasi, al cui interno ci sono parti anatomiche di uomini, animali e mostri, immerse in un liquido conservante. A guardia di questa stanza c'è un golem di carne, che attacca istantaneamente. Ha una VM di lotta di 600 e una VM di resistenza di 1.000. se viene ucciso, si scoglie in una pozza di carne liquida in mezzo a cui è possibile trovare un grosso rubino, identico in tutto e per tutto a quello descritto nella stanza della mummia. Non c'è nient'altro di interessante nella stanza.

Pozioni e veleni

Ci sono 2D6 pozioni e 3D6 dosi di veleno sparpagliate nella stanza, i cui effetti sono a

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

discrezione del SG. Almeno una delle pozioni deve però essere un veleno mortale. Nessun flacone è etichettato e i vari liquidi possono produrre degli effetti magici oppure non funzionare per niente – spetta al SG decidere i dettagli, visto che il gruppo non ha modo di distinguere le pozioni utili da quelle inefficaci. Questa è una buona occasione per il SG per far sperimentare agli avventurieri tutto l'assortimento di pozioni magiche, insolite o letali di sua invenzione!

Pergamene

Ci sono 2D6+3 pergamene all'interno del laboratorio, che gli avventurieri possono comprendere e utilizzare. Per ognuna di esse, il personaggio che la trova (cosa che richiede un TSL1 sulla FT) deve effettuare un ulteriore TSL1 sulla FT. Se fallisce, significa che la pergamena è scritta in un linguaggio simbolico e incomprensibile, che solo un Mago può tentare di tradurre se effettua con successo un TSL3 sulla IN.

Ogni volta che un membro del gruppo trova una pergamena che è in grado di leggere, deve lanciare 1D6 e consultare l'elenco seguente per determinarne il contenuto:

Tabella delle pergamene

- 1 Un incantesimo determinato casualmente compreso tra quelli di 1°-3° livello. Ogni incantesimo può essere utilizzato soltanto una volta.
- 2 L'incantesimo di 12° livello *Convocazione*. Può essere utilizzato soltanto una volta.
- 3 Una **pergamena di protezione** che quando viene letta duplica gli effetti dell'incantesimo *Pentacolo Protettivo*. Può essere utilizzata soltanto una volta.
- 4 Una **pergamena dell'ammaliamento** che, quando viene letta ad alta voce, incrementa permanentemente di 1D6 punti il Carisma del personaggio. Può essere utilizzata soltanto una volta.
- 5 **Sigillo dell'oscurità**. Quando viene letta a voce alta, crea una zona di 3 m di diametro attorno al personaggio e che si sposta con lui, al cui interno non possono entrare i morti viventi. Questo potere può essere attivato per un massimo di tre volte e richiede la spesa di un numero di punti di Kremm pari a 20, meno il livello del personaggio.
- 6 A discrezione del SG – un incantesimo speciale o di alto livello, oppure tirare ancora il dado su questa tabella.

Eventi nel laboratorio

Gli oggetti elencati in precedenza dovrebbero già da soli fornire divertimento sufficiente per il gruppo, che si troverà a dover sperimentare gli effetti di ciò che ha trovato, quando avrà il tempo di farlo. Prima di potersi mettere in cerca dei tesori nascosti nel laboratorio, i personaggi dovranno però vedersela con alcuni clienti davvero insoliti...

All'interno del laboratorio dell'alchimista, gli unici suoni sono i sommessi gorgoglii provocati dagli infusi e dalle pozioni che bollono all'interno delle storte, poggiate alla rinfusa sui tavoli da lavoro. Alcune sono evaporate quasi del tutto e le ampolle stanno per andare in pezzi, e il solo indizio del fatto che contenevano liquidi è il residuo appiccicoso che aderisce al fondo delle fiale. Ogni tanto una scarica di energia elettrica si propaga da una sfera pulsante e, se gli avventurieri ascoltano attentamente, si accorgono che la sfera sembra vibrare debolmente.



Dopo pochi minuti, durante i quali gli avventurieri hanno la possibilità di dare un'occhiata veloce al laboratorio, dalla sfera si sprigiona una scarica di energia, che saetta nell'aria con un forte boato, formando un arco. Da questo varco dimensionale emergono tre guardiani, che osservano per un momento il gruppo prima di attaccarlo. Le creature sono demoni di fuoco alati, con la pelle arancione coperta di piccole fiammelle. I loro occhi pulsano di luce gialla e le creature gridano e

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

si lamentano come se stessero agonizzando tra le fiamme brucianti. Ogni demone ha VM 100 e i personaggi che li affrontano devono effettuare un TSL3 sulla FT in ogni turno di combattimento. In caso di fallimento, subiscono 1D6 punti di danno penetrante dalle fiamme demoniache. Quando un Demone viene ucciso, esplose in una sfera infuocata, costringendo tutti gli avventurieri entro 3 m di raggio a effettuare un TSL1 sulla FT o subire un danno penetrante pari al punteggio per cui viene fallito il Tiro Salvezza.

Subito dopo aver eliminato i mostri, mentre il gruppo sta riprendendosi dal combattimento, un volto appare all'interno della sfera e pronuncia questo messaggio:

“Così, non solo avete osato irrompere nel mio laboratorio, ma avete anche avuto l'insolenza di uccidere le mie guardie! Andatevene subito e non vi succederà niente di male, ma vi avverto: se osate rimanere, scatenerò l'inferno contro di voi! Siete avvisati, perciò uscite!”

Il volto svanisce in una turbinante nebbia blu. Nel turno successivo, un liquido all'interno di un alto alambicco inizia a bollire e gorgogliare, e dopo pochi secondi il gruppo si trova a fronteggiare un secondo avversario, un elementale magico e potenzialmente letale. È di colore viola scuro, con gli occhi gialli, e non esita ad attaccare i personaggi. Non può essere danneggiato dalle armi ordinarie (che si sciolgono al contatto) ed è immune ai veleni. Il suo punto debole è il fuoco, e gli attacchi basati su questo elemento causano il 50% di danno addizionale. L'elementale ha VM 250 e in ogni turno di combattimento scaglia ammassi di poltiglia appiccicosa contro il gruppo. Gli avventurieri che falliscono un TSL2 sulla DES vengono colpiti e restano paralizzati per il successivo turno di combattimento. Dopo due minuti di strenua lotta contro gli effetti della poltiglia, le vittime riescono a liberarsi e possono continuare a combattere. Quando viene ucciso, l'elementale ritorna una massa di gelatina gorgogliante, che viene immediatamente assorbita dal pavimento.

Dopo i primi 1D6 turni di combattimento, un altro elementale appare dalla parte opposta della stanza e si unisce alla battaglia. È di

colore marrone e, invece di scagliare poltiglia appiccicosa, emette dei fumi tossici che hanno lo stesso effetto dell'incantesimo Smog. Inoltre, in ogni turno di combattimento, gli avventurieri impegnati nella lotta devono effettuare un TSL2 sulla COS o subire un danno penetrante pari al punteggio per cui lo falliscono!

Nota per il SG: Questo secondo elementale dovrebbe apparire soltanto se il combattimento è troppo semplice per il gruppo.

Senza che avvengano altri cambiamenti all'interno della sfera, due minuti dopo nella stanza appaiono degli imp, manifestandosi in vari punti con dei lampi di luce, in numero doppio pari a quello degli avventurieri. Ogni imp ha VM 50, ma è talmente rapido che agisce e combatte al triplo della velocità dei personaggi! In ogni turno, ciascun imp lancia un BQD da 15 punti di danno contro gli avventurieri (probabilmente ogni vittima subirà due attacchi, ma i mostri potrebbero coalizzarsi contro nemici particolarmente potenti) mentre si muove attraverso la stanza, nascondendosi sotto i tavoli o dietro qualche oggetto per cercare di non essere colpito.

Se i personaggi sopravvivono all'attacco degli imp, tutto rimarrà tranquillo per un turno, dopodiché si sentirà nuovamente la voce proveniente dalla sfera, che stavolta dice semplicemente *“Andatevene subito...”*.

Trascorsi altri due minuti, la sfera inizia a ronzare rumorosamente ed emette delle scariche di energia magica che saturano il laboratorio. Delle scintille balzano da un punto all'altro della stanza, danzando nell'aria. Barattoli e alambicchi iniziano a esplodere, scagliando dappertutto affilate schegge di vetro (qualche Tiro Salvezza?), liquidi e pozioni vanno in ebollizione fino a traboccare dai loro recipienti, e l'aria stessa si permea di magia. I capelli degli avventurieri si drizzano, e armi e armature iniziano a diventare incandescenti. Le lame delle spade sprizzano scintille e le armature pulsano di luce rossa. Improvvisamente, per cinque secondi tutto diventa silenzioso, quindi con un bagliore accecante la sfera scaglia un fulmine contro ogni personaggio, colpendolo e

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

causandogli 16D6 punti di danno! Se qualcuno è ancora in piedi, viene scagliato un secondo fulmine ed eventualmente persino un terzo! Se ci sono dei sopravvissuti, l'alchimista in persona appare nella stanza, come se stesse uscendo dalla sfera.

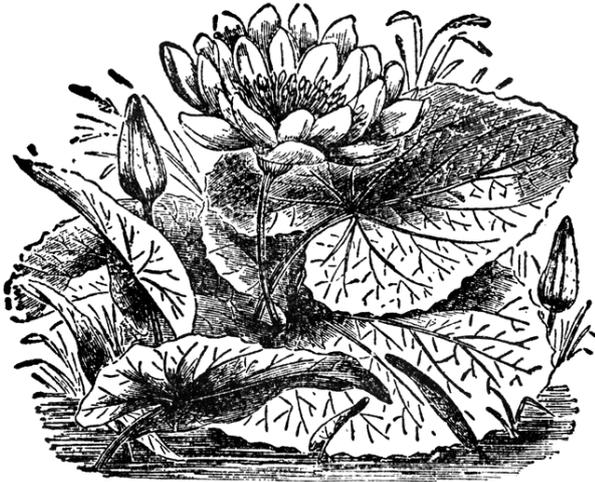
A questo punto, il Signore del Gioco ha due opzioni a disposizione. L'alchimista può attaccare e sbarazzarsi degli intrusi una volta per tutte. Il SG deve assegnargli una potenza tale da poter affrontare il gruppo.

Se i personaggi sono riusciti a sopravvivere a tutto quello che gli è arrivato addosso, hanno bisogno di una sfida che li metta veramente in difficoltà e di una salutare batosta! Oppure l'alchimista può ammettere la sconfitta e offrire agli avventurieri alcuni doni provenienti dal suo laboratorio, insegnargli nuovi incantesimi o qualche altra ricompensa a discrezione del SG.

Partendo da questi spunti, è possibile creare nuove avventure, che non rientrano negli scopi di questa mini esplorazione!

Fare fortuna in cinque minuti N° 4 – La morte nera

I petali del loto nero valgono una fortuna, ma questo splendido fiore nasconde una morte immediata...



Questa è la quarta avventura della serie "Fare fortuna in cinque minuti" e si svolge in una caverna, al cui interno crescono i mortali fiori del loto nero. Lo scenario può essere ambientato dovunque: come intermezzo di una preesistente campagna nelle terre selvagge, all'interno di un complesso sotterraneo o di caverne, nel cuore di una grande foresta o giungla, ecc. Può essere facilmente adattato dal SG per essere giocato nel mezzo di altre avventure, oppure venire utilizzato come incontro singolo. È breve ma altamente mortale, e c'è la possibilità che l'intero gruppo venga tranquillamente spazzato via, per cui deve essere gestito con cautela! Il SG può ovviamente alterare lo scenario per renderlo meno mortale, se lo desidera, ma perché dovrebbe farlo? In fondo, quello dell'avventuriero è un mestiere rischioso!

Introduzione per il SG

Indipendentemente da dove il SG ha deciso di ambientare lo scenario, l'avventura deve iniziare con una semplice introduzione che guida i personaggi verso la caverna. Di seguito è riportato un piccolo esempio. Modificalo per adattarlo alla tua partita, oppure ignoralo completamente:

"Mentre avanzate, la temperatura si alza rapidamente e iniziate a sentire troppo caldo

all'interno delle armature. Il terreno è diventato poroso e la sua superficie è coperta da grandi chiazze di muschio color verde acceso. Qua e là, piccoli fiori spuntano tra le miriadi di foglie e borraccine che ricoprono il terreno. I fiori sono davvero strani e nessuno di voi li ha mai visti prima."

Nota per il SG: Se qualcuno dei personaggi ha un Talento appropriato, può effettuare un Tiro Salvezza per realizzare che questi fiori crescono soltanto nelle zone in cui è presente il tristemente famoso loto nero. In alternativa, si potrebbe giungere alla stessa conclusione con un TS sull'Intelligenza, con una difficoltà massima di L3.

"Proseguite fino a scorgere, tra gli alberi, l'ingresso di una caverna. L'apertura è quasi completamente nascosta dai viticci, e vedete che ci sono molti altri di quegli strani fiori. Avvicinandovi alla grotta, scoprite con raccapriccio un cadavere, quasi completamente coperto dal muschio e dalla vegetazione. Di sicuro, una qualche avventura vi aspetta nelle vicinanze..."

L'ingresso della caverna

Il cadavere che giace proprio di fronte all'ingresso della caverna può appartenere a qualsiasi Stirpe, a discrezione del SG. Il testo che segue presuppone che sia quello di un hobb. Lo sfortunato è, senza ombra di dubbio, morto e giace a faccia in giù. È completamente vestito e ha lo zaino ancora ben assicurato sulle spalle. Se il gruppo lo capovolge, si trova di fronte a un viso sconvolto dall'orrore, contorto in una smorfia di dolore e con le labbra nere. Gli occhi dell'hobb sono spalancati e hanno le pupille innaturalmente dilatate. Una perquisizione del corpo permette di scovare un paio di bich'wa (2D6+3), un arco leggero (3D6) e 15 frecce. Vicino al cadavere c'è una lancia (3D6+1). Nello zaino dell'hobb ci sono delle razioni di cibo andate a male, un po' di equipaggiamento da avventuriero (acciarino, olio per lanterna, sacco a pelo, ecc.), un paio di delicati guanti di seta, delle pinzette, un coltellino e 12 piccole bottigliette di vetro, tutte vuote e sigillate con tappi di sughero. L'hobb indossa un'armatura completa di cuoio,

che è intatta. Il corpo non presenta segni di ferite e non ci sono tracce di lotta, e la rotella (3 colpi) dell'hobb, ancora in buone condizioni, è per terra lì accanto. Il cadavere ha le braccia allungate verso una borraccia vuota, che si trova proprio al di fuori della sua portata. Se il SG reputa che qualcuno dei personaggi abbia la possibilità, usando un Talento o l'Intelligenza, di capire la causa della morte, un Tiro Salvezza consente di scoprire che l'hobb è morto avvelenato. I personaggi potrebbero arrivare alla stessa conclusione usando la logica. Se brancolano nel buio, lasciali fare, ci sono abbastanza indizi per permettere di dedurre la causa della morte della vittima e che cosa stava cercando di fare.

L'ingresso della caverna è ricoperto dalla vegetazione, ma può essere attraversato senza problemi. Se lo ritiene opportuno, il SG può decidere di aggiungere altri oggetti, compreso qualche piccolo gingillo magico, agli averi dell'hobb. Ad esempio, lo scudo potrebbe essere incantato in modo da assorbire 9 colpi invece di 3, uno dei pugnali potrebbe causare danno supplementare, ecc.

Cos'è successo davvero?

L'hobb era in missione per recuperare il loto nero dalla caverna, ma è rimasto vittima del letale veleno del fiore ed è morto prima di poter cercare di riempire i suoi barattoli di vetro con i fiori, che aveva intenzione di rivendere per una forte somma a un esperto di veleni, una volta tornato nella città più vicina. Sfortunatamente per l'hobb, ha pagato i fiori al prezzo della vita. Una volta entrato nella caverna del loto, è stato immediatamente avvelenato ed è fuggito via in preda al panico. Il veleno ha agito rapidamente ed è caduto morto proprio all'ingresso, mentre cercava disperatamente di bere un sorso d'acqua dalla borraccia nel vano tentativo di salvarsi la vita. La fiasca gli è scivolata dalle mani proprio mentre piombava a terra morto stecchito. Non ha nemmeno avuto la possibilità di usare il suo equipaggiamento (guanti, pinzette, coltellino e barattoli) per la raccolta dei fiori e del polline del loto nero.

Dentro la caverna

Non occorre nessuna mappa per questa breve avventura. Il complesso di caverne è composto da un tunnel di ingresso lungo circa 12 m che va leggermente in discesa. L'interno è caldo e umido, e l'afa aumenta quanto più ci si inoltra nel sottosuolo. Un incrocio permette di proseguire verso sinistra oppure a destra. A sinistra si apre un passaggio tortuoso lungo una decina di metri, che sbuca in una piccola grotta. da qui, tre piccole aperture conducono in altrettante caverne dove cresce il loto nero. Ogni caverna è simile alle altre due, e tutte sono descritte più avanti. Svoltando a destra all'incrocio, il passaggio serpeggia verso il basso, con alcune diramazioni laterali. Tutti i tunnel conducono a passaggi senza uscita o a piccole grotte vuote, e il SG deve lasciare investigare il gruppo a suo piacimento, creando la mappa durante l'esplorazione, finché i personaggi non esplorano ogni anatro (o si perdono mentre cercano di farlo) oppure si stancano e tornano all'incrocio. Se il SG desidera ampliare l'avventura, può sfruttare il tunnel senza sbocco per farlo.

Le grotte del loto nero

Le grotte in cui cresce il loto nero sono calde e umide, e il forte profumo dei fiori permea l'aria, causando l'avvelenamento istantaneo di tutti coloro che lo respirano. I personaggi che arrivano entro 5 m da questi antri devono immediatamente effettuare un TSL2 sulla COS. In caso di fallimento, la vittima viene intossicata dal profumo dei fiori e inizia a sentirsi come ubriaca e allucinata (il SG può sbizzarrirsi in questa situazione), e deve sottrarre dall'Intelligenza il punteggio per cui ha fallito il Tiro Salvezza! La perdita è temporanea e dura $1D6+1 \times 10$ minuti. Durante questo periodo, l'avventuriero non può partecipare ai combattimenti e deve aumentare di un livello la difficoltà di tutti i Tiri Salvezza (o persino raddoppiarla, a discrezione del SG). I personaggi intossicati potrebbero compiere azioni ridicole, come spogliarsi completamente nudi, parlare con oggetti inanimati, vedere o sentire fantasmi immaginari, ecc. Il SG è incoraggiato a divertirsi alle spalle dei personaggi che falliscono questo Tiro Salvezza!

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

Presupponendo che il gruppo, o almeno una parte di esso, sia in grado di continuare normalmente, può entrare nelle grotte del loto nero. I fiori sono in realtà di colore grigio scuro, con pistilli impollinati di un arancione sgargiante che spiccano tra le foglie lisce. La pianta da cui nasce il fiore non è particolarmente appariscente. I fiori sono dappertutto all'interno delle caverne, e l'intera scena è illuminata da innumerevoli cimici del fuoco, che emanano una tenue luce arancione dando all'intera scena una parvenza irrealistica e ipnotica. Dal soffitto delle grotte pendono dei rampicanti lunghi e sottili, anch'essi facenti parte delle piante di loto nero. Questi rampicanti contengono un veleno mortale, che trasuda lentamente dai boccioli alle estremità. La prima volta che entrano nelle caverne, i personaggi devono effettuare un TSL2 sulla FT per notare questi letali rampicanti. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avventuriero struscia contro una o più di queste escrescenze e deve subito tentare un altro TSL2 sulla FT. Se sbaglia anche questo, il veleno entra a contatto con la pelle nuda e il personaggio inizia a sudare copiosamente, la gola comincia a bruciargli e prende a dimenare braccia e gambe come se stesse precipitando da una grande altezza. La vittima soffre di terribili allucinazioni ed è convinta che dei tentacoli neri la stiano soffocando. Viene assalita da una sete tremenda e colta dal panico, e non riesce più a respirare. Nel turno seguente sopraggiunge la morte. Questo è il destino che è toccato all'hobb. Se uno qualsiasi dei due Tiri Salvezza ha successo, l'avventuriero riesce a evitare l'avvelenamento, si accorge dei rampicanti e probabilmente li eviterà, se è abbastanza saggio. Chiunque li tocca viene avvelenato se fallisce un TSL1 sulla FT. Il Tiro Salvezza va ripetuto ogni volta che i rampicanti vengono maneggiati a mani nude, mentre dei guanti (o protezioni simili) mettono al sicuro dal mortale veleno. Se qualcuno riesce ad estrarre un po' del veleno mettendolo in un barattolo di vetro (quelli che l'hobb aveva con sé vanno benissimo), il SG deve deciderne gli effetti esatti. Si dice che il succo del loto nero sia usato nella produzione del veleno noto come "cuore sanguinante", che causa la morte istantanea se viene ingerito.

Se i personaggi, o almeno alcuni di loro, riescono a evitare i rampicanti, possono esplorare le grotte. I fiori del loto nero sono dovunque e occorre prendere molte precauzioni per evitare di inalare o anche solo toccare il polline nero che proviene negli stami arancioni al centro del fiore. I personaggi che perlustrano le caverne devono effettuare un TSL1 sulla media di FT e DES mentre compiono le loro indagini sui fiori.

In caso di fallimento, iniziano a sudare, hanno delle allucinazioni e cadono in coma nel giro di un turno. Durante il coma, che dura 1D3 giorni, l'avventuriero fa dei sogni bizzarri e perde permanentemente un punto di Intelligenza al giorno. Dopo questo periodo, la vittima deve effettuare un TSL1 sulla FT. Se lo fallisce, muore. Se ha successo, si risveglia con la COS ridotta a 3.



Se qualcuno cerca di imbottigliare il polline, o l'intero fiore, deve proteggersi le mani. I normali guanti non sono adatti, perché sono troppo ingombranti per compiere questa delicata operazione e rovineranno il fiore, facendo cadere quasi tutto il letale polline sul pavimento. Il SG deve valutare il successo di eventuali espedienti escogitati dai personaggi. Se i fiori vengono maneggiati a mani nude, causano l'avvelenamento come descritto in precedenza, ma stavolta la vittima non ha diritto ad alcun Tiro Salvezza per evitare il coma. Se gli avventurieri sono talmente stupidi da toccare i fiori senza protezione, si meritano davvero di morire.

Assumendo che i personaggi abbiano una protezione adeguata, devono effettuare un TS

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

sulla DES (di L2 o L3, a discrezione del SG) per riuscire a far entrare il fiore, completo degli stami carichi di polline, all'interno del barattolo. Il Tiro Salvezza va ripetuto per ogni singolo fiore. I fiori devono essere conservati in contenitori ermeticamente chiusi, oppure il polline perderà tutta la sua potenza un'ora dopo essere stato separato dalla pianta.

Se il gruppo riesce a uscire dalle caverne della morte con dei barattoli sigillati contenenti dei fiori di loro nero, può ottenere un buon guadagno se riesce a trovare l'acquirente giusto.

Il SG dovrebbe creare un'avventura appositamente a tale fine, quando i personaggi lasciano le grotte. Se riescono a vendere i fiori, il SG deve stabilire il prezzo, che sarà comunque alto visto che sono molto difficili da raccogliere.

Siamo alla fine. Se il SG lo desidera, può aggiungere un mostro o due all'interno delle caverne, ma il mio suggerimento è di lasciare il complesso disabitato. Quale razza di creatura vivrebbe in un posto simile? E poi le grotte sono già abbastanza pericolose senza che siano anche infestate dai mostri. Buona fortuna!

Fare fortuna in cinque minuti N° 5 – Un acquisto problematico

Una normale giornata di compere all'emporio può rivelarsi più costosa di quanto preventivato...



Questa è la quinta avventura della serie "Fare fortuna in cinque minuti" e può essere ambientata in un emporio o in un'armeria di qualsiasi villaggio o città, o persino all'interno di un sotterraneo, se nelle tue avventure ci sono, nei tunnel, delle botteghe dove gli avventurieri possono fare acquisti. Come al solito, queste mini avventure non dovrebbero durare più di una serata. Di seguito trovi le informazioni fondamentali per lo scenario, che presuppone che l'emporio si trovi in una città. Il SG deve modificare i dettagli della bottega e dei dintorni per meglio adattarli al suo mondo di gioco, o può persino trasferirla all'interno di un sotterraneo, come preferisce.

Introduzione per il SG

I personaggi stanno gironzolando in città, dove sono appena arrivati dopo la loro ultima avventura. Dopo aver trascorso una noiosissima ora aspettando di venire censiti nei registri dell'amministrazione cittadina, sono ansiosi di dare un'occhiata in giro, cercando una buona taverna e un emporio per riequipaggiarsi dopo l'ultima avventura. Cosa c'è di meglio che spendere un po' dell'oro appena arraffato per rifornirsi con nuove armi o armature? Nel giro di poco tempo, gli avventurieri girano un angolo e si trovano all'imboccatura di un vicolo cieco, più una stradina scura e sporca che una via vera e

propria, e un piccolo negozio dall'aria miserabile occupa la parte opposta della stradina. Sui lati del vicolo ci sono altri negozi, tutti chiusi e falliti, con le porte sbarrate da assi di legno inchiodate, e alcune miserevoli abitazioni in cui dimorano gli abitanti più poveri della città. Tutte le finestre sono sporche e chiuse da sudice tende o addirittura da assi di legno. Un membro del gruppo ha l'impressione che qualcuno lo spii da dietro uno dei luridi drappi, ma quando si volta per osservare meglio non riesce a vedere niente. Bussare alle porte è inutile, perché nessuno degli abitanti verrà ad aprire né uscirà per incontrare i personaggi, nemmeno se gli vengono promessi oro o altre ricompense.

Alla fine, l'unico posto interessante da visitare è il miserabile negozio dall'altro lato del vicolo. Un'insegna malconcia sopra l'ingresso dice "DA TINDALL – EQUIPAGGIAMENTO PER AVVENTURIERI NUOVO E USATO", mentre un cartello più piccolo sulla vetrina annuncia "SONO DISPONIBILI ARMI MAGICHE!". Quest'ultimo avviso è chiaramente molto vecchio, dato che è rovinato, ingiallito, sporco e con i bordi sfrangiati. È poggiato sopra un antico elmo arrugginito, decorato con due ali sui lati, una delle quali si è staccata e ora giace tra la polvere sullo scaffale. Nella vetrina, la cui superficie è sporca e incrinata, ci sono anche altri oggetti coperti di polvere, tra cui boccali di peltro, altri vecchi elmi, scudi rovinati, armi di bassa qualità, zaini di seconda mano, lanterne usate, ecc. La porta della bottega ha una finestrella di vetro incrostata di sporcizia, a cui è appeso un vecchio cartello con su scritto "APERTO". Sopra la porta c'è un gargoyle dalle fattezze rudi, che pare guardare in basso verso chi sta per attraversare l'uscio. È coperto di muffa e danneggiato, tanto che gli manca persino una delle orecchie a punta.

Supponendo che il gruppo decida di entrare, non appena apre la porta, un carretto carico di frutta e trainato da due muli magrissimi si ribalta all'imboccatura del vicolo, facendo rotolare dappertutto mele, arance e balle di fieno. Si crea subito una gran confusione, mentre il conducente del carro cerca di raccogliere la mercanzia e prova a impedire ai monelli di strada di rubare quello che è caduto per terra, gridando e minacciandoli

con un lungo bastone. Gli avventurieri possono ignorare l'incidente e proseguire. Il loro ingresso nel negozio è annunciato da una piccola campanella che suona quando la porta della bottega viene aperta.

All'interno della bottega

L'interno del negozio rispecchia quel che si vede dalla vetrina. La bottega è lercia, gli scaffali, il pavimento e le vetrine non sono stati spolverati da mesi, forse da anni. La stanza è piena di mobili e scaffali su cui è esposta merce di pessima qualità. Sul bancone, nascosto in un angolo buio del piccolo emporio, sono poggiati una cassetta di ferro, un piccolo campanello e una scimmia impagliata con gli occhi di vetro verde incredibilmente realistici. Nella parete dietro di esso c'è una porta chiusa. Il SG può descrivere ai giocatore quali oggetti sono esposti nel negozio, con tanto di cartellino del prezzo. Deve però ricordare che nessun articolo sembra di qualità o in buone condizioni: le corde sono sfilacciate e malridotte, le lanterne sono difettose e alcune addirittura arrugginite, le poche armature in vendita sono di bassa lega (assorbono solo la metà dei colpi) e in generale tutti gli oggetti sembrano di scarsa manifattura e molto vecchi. Il mercante non si vede da nessuna parte ed è inutile anche suonare il campanello sul bancone. La porta dietro il bancone è chiusa e non può essere aperta in alcun modo, e non ci sono altre aperture visibili nel negozio. Quando i personaggi stanno per andarsene (il SG deve fare in modo che non abbiano motivo di restare nell'emporio né di comperare niente, convincendoli che non ci sono avventure da giocare qui dentro e che stanno solo sprecando il loro tempo), ognuno deve effettuare un TSL1 sulla FT. L'avventuriero che ottiene il risultato migliore nota, tra i resti di una vecchia vetrina in frantumi nella zona più lontana del negozio, un pugnale scintillante e decide di dare un'occhiata più da vicino...

"Posso esservi d'aiuto?"

Quel che resta della vetrina può essere aperto facilmente, per prendere il pugnale poggiato sull'imbottitura di tessuto verde che "decora" la teca. L'arma è bilanciata e di

eccellente fattura, e porta il marchio di un ben noto e apprezzato fabbricante d'armi di un'altra città. La lama è decorata con un demone ghignante che ammicca. Il pugnale non ha il cartellino del prezzo. Mentre il personaggio lo sta esaminando, una voce proveniente dall'oscurità dice: "Salve, posso esservi d'aiuto?"

Un vecchio con una lunga barba bianca, vestito con una camicia sudicia che un tempo era bianca, un grembiule marrone, pantaloni anch'essi marroni e un paio di stivali, è comparso dietro il bancone, come se si fosse materializzato dal nulla. L'uomo vi sorride mostrando i denti gialli, e tiene le braccia conserte, lasciando intravedere le mani dalle unghie lunghe e sporche. Se i giocatori gli chiedono del pugnale, l'uomo risponde "Ah, purtroppo quell'articolo non è in vendita. Mi dispiace..."

Guarda con tristezza il pugnale e lo rimette nella teca, dopo averlo cautamente ripreso dalle mani del personaggio che lo stava esaminando. Maneggia l'arma con grande attenzione, come se fosse estremamente fragile e potesse andare in pezzi da un momento all'altro. "Ma se c'è qualcos'altro che può interessarvi, amici miei, sono sicuro che potremo concludere un buon affare per entrambi. Sono sempre pronto a fare uno sconto a della brava gente come voi..."

Se il gruppo gli chiede qualcosa a proposito delle "armi magiche" promesse dal cartello in vetrina, il mercante risponde "Ah, molte scuse, ma avrete visto che il cartello è molto vecchio e dovrei proprio trovare il tempo di toglierlo, un giorno o l'altro. Ho venduto l'ultima delle mie armi incantate molti anni fa. Questo pugnale è tutto quello che mi rimane e sono spiacente di non potermene separare..."

Supponendo che il gruppo cerchi di fargli cambiare idea a proposito del pugnale, il vecchio continuerà a rifiutare qualsiasi offerta per l'arma, finché il gruppo non ne avrà abbastanza e deciderà di andarsene, e solo a quel punto dirà "Va bene, amici miei, visto che avete fatto un sacco di strada per venire fin qui, posso permettermi di vendere questo prezioso oggetto, per non farvi dispiacere

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

troppo...” Quindi continua, sempre sorridendo, *“Tornate dentro, e vedrò quel che posso fare per voi...”*

I personaggi che danno un’occhiata nel vicolo non vedono traccia del carretto rovesciato, e la situazione è tornata completamente tranquilla.

Il pugnale di Daimios

Il mercante prende nuovamente il pugnale dalla teca e lo lucida con il bordo del grembiule, dicendo *“Sì, è proprio una bella arma. Ce l’ho da tanti anni. Forse è tempo che me ne separi...”* La porge al personaggio che è più interessato, in modo che il gruppo possa esaminarla. Se gli viene chiesto il prezzo, il vecchio risponde *“Oh, non saprei davvero, il cartellino col prezzo è andato perso tanto tempo fa. Quanto pensate che valga? Mi sembrate persone oneste.”*

Indipendentemente dall’offerta del personaggio, il mercante replica *“Ooooh, non sono sicuro, mi aspettavo qualcosina di più. Ma visto che piacete alla mia scimmia (indica il bancone, dove la scimmia impagliata vi osserva attraverso i suoi occhi di vetro), accetto la vostra proposta...”*

Il vecchio, che sembra un po’ matto, si muove intorno al bancone sulle gambe malferme. Una volta arrivato alla cassetta di ferro, prende una chiave che tiene attorno al collo e la apre. Quindi chiede il pagamento del prezzo pattuito. Se gli viene chiesto qualcosa a proposito dei poteri del pugnale, non sa dire quali siano esattamente, ma assicura all’acquirente che gli saranno svelati in una maniera davvero insolita quando si troverà nei guai e ne avrà bisogno. (La cassetta di ferro è vuota, a meno che gli avventurieri non debbano avere il resto, nel qual caso conterrà esattamente il numero di monete necessarie.)

Se il gruppo fa domande a proposito del pugnale, il SG deve dare delle risposte rimanendo sul vago, come se il mercante non ne sapesse veramente di più. Non rivelerà niente a proposito dell’arma e degli incantamenti posti su di essa. Nella bottega non funziona nessuna magia, nemmeno

Individua Magia, ma se un Mago parla con il mercante dicendogli che non percepisce nessun incantamento sul pugnale, il vecchio lo rassicurerà dicendo che è senza dubbio magico, e che non c’è motivo di preoccuparsi.

Opzioni

A questo punto, possono accadere diverse cose:

1) Se i personaggi pagano quanto pattuito per il pugnale, il vecchio glielo porge con cautela e gli dice che deve essere conservato in uno speciale cofanetto in modo che non perda i suoi poteri una volta fuori dal negozio. Quindi esce dalla porta dietro il bancone, dicendo che tornerà tra un minuto. Lascia la porta socchiusa dietro di sé, e attraverso la fessura è possibile vedere soltanto oscurità. Il mercante non ricompare e il personaggio che ha acquistato il pugnale deve andare a cercarlo oltre la porta. Consulta la sezione intitolata “Pagamento”. (N.B.: Tutti gli altri personaggi che attraversano la porta si ritrovano nel vicolo fuori dal negozio, come spiegato nella sezione “Conclusione”.)

2) Se i personaggi si rifiutano di pagare quanto pattuito per il pugnale e minacciano il vecchio, questi glielo consegnerà, dicendo con amarezza *“Ah, siamo dunque arrivati a tanto? Prendetelo, è vostro, e non infastiditemi più.”* Mentre guarda gli avventurieri allontanarsi, il mercante sussurra tra sé e sé, con un ghigno, *“Sì, è vostro, amici miei. Lo è sempre stato...”* Proseguì con la sezione “Pagamento” per il personaggio che ha il pugnale, e vai alla “Conclusione” per tutti gli altri.

3) Se il vecchio viene ucciso, cade a terra morto. Proseguì con la sezione “Pagamento” per il personaggio che ha il pugnale, e vai alla “Conclusione” per tutti gli altri.

4) Qualsiasi altra situazione dovrebbe essere facilmente gestibile dal SG, una volta che avrà compreso come funziona questo scenario.

Pagamento

Quando il personaggio che ha acquistato il pugnale (o che se n’è impossessato) attraversa

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

la porta dietro il bancone o quella di uscita dal negozio, invece di passare in un'altra stanza della bottega o di tornare nel vicolo, si trova in una grande caverna con le pareti rosse, il soffitto alto 30 m e il pavimento caldo al tocco. Qua e là ci sono dei fuochi accesi e l'aria è ammorbata da un forte odore di zolfo. I Maghi percepiscono delle vibrazioni magiche molto negative! La caverna ha una sola uscita, un'apertura alta 12 m e larga 6 m, in direzione est. Attraverso di essa è udibile un forte rumore rimbombante. Nel giro di qualche minuto, un enorme demone entra dall'apertura, ridendo. Guarda verso il personaggio e gli fa l'occhiolino. La creatura è, forse non troppo sorprendentemente, identica a quella raffigurata sulla lama del pugnale.

Il demone parla tutti i linguaggi che l'avventuriero è in grado di comprendere, si presenta come Daimios e rivela che non c'è modo di lasciare questa caverna. (Il passaggio conduce alla tana del mostro.) Quando è divenuto il proprietario del pugnale, l'avventuriero ha stretto un patto col demone. Se vuole che la sua miserabile vita venga risparmiata, deve provare di essere degno di possedere l'arma.

La buona notizia è che il **pugnale di Daimios** permette a chi lo impugna di evocare Daimios, per un costo pari al suo punteggio attuale di Kremm. Ogni volta che lo fa, il personaggio perde permanentemente un punto di Carisma (o 1D6 punti, a discrezione del SG) e inizia ad assumere sempre più l'aspetto di un demone. La sua voce diventa più roca e profonda, la pelle inizia ad assumere una tonalità sempre più tendente al rosso (o magari al nero). Quando il Carisma arriva a zero, il personaggio si trasforma definitivamente in un demone e il SG deve ridistribuirne gli Attributi per adattarlo al suo nuovo status. Quando viene evocato, il demone ha una VM uguale a dieci volte il punteggio di Carisma del personaggio. Più volte viene invocato e più si indebolisce, finché non è più possibile convocarlo e il personaggio prende il suo posto come demone. Può tenere il pugnale, ma l'arma perde tutte le proprietà magiche e ottiene 3D6 in combattimento. Fino a quel momento però il pugnale di Daimios ottiene

20D6+20 in combattimento (oltre agli extra personali di chi lo impugna) e può essere anche lanciato. Ha una gittata di 300 m e la difficoltà del Tiro Salvezza necessario per colpire il bersaglio è sempre di un livello più basso del normale. Se viene perduto o rubato, ritorna al legittimo proprietario al successivo tramonto. Se il possessore cerca di venderlo, non troverà nessun acquirente, e se cerca di sbarazzarsene in qualsiasi altro modo, il pugnale tornerà comunque da lui. Non può essere distrutto, a meno che non venga gettato nella bocca di un vulcano o con un espediente simile, a discrezione del SG. Nessuna magia sarà comunque in grado di rimuovere gli effetti della maledizione sul Carisma del personaggio.



La cattiva notizia è che, prima che il personaggio sia libero di tornare al proprio mondo, deve provare di essere degno del pugnale. Non può rifiutarsi di reclamare il pugnale per sé, ora che il patto è stato siglato. L'avventuriero ha diverse opzioni tra cui scegliere, che gli vengono proposte dal demone:

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

1) Una prova di forza. Il personaggio deve sopravvivere a tre turni di combattimento contro il demone. Il SG deve scegliere una VM appropriata per il mostro, che è differente da quella che ha quando viene evocato tramite il pugnale. Il combattimento dovrebbe essere una sfida impegnativa.

2) Un duello magico. Se il personaggio è in grado di usare la magia, il demone gli propone questa sfida. Il SG deve gestire lo scontro in maniera appropriata e, per bilanciare il duello, il mostro non dovrebbe conoscere molti più incantesimi rispetto all'avventuriero. Lo sfidante dovrà rivelarsi davvero scaltro per vincere la prova contro il demone.

3) Una dimostrazione di sagacia. Il demone sfida il personaggio a una sfida di intelligenza. Il GM potrebbe giocare un vero confronto col giocatore oppure risolvere la cosa con dei Tiri Salvezza sull'Intelligenza. (Per rendere la cosa più interessante, il SG potrebbe presentare al giocatore una vero rompicapo da risolvere entro un certo tempo.)

4) Qualsiasi altro tipo di confronto scelto dal SG.

Se il personaggio perde la sfida, il demone lo irride. Il mostro potrebbe uccidere l'avventuriero (una fine meritata se ha ottenuto il pugnale con l'inganno o con la violenza) oppure, se il SG pensa che questa sia una conclusione troppo crudele, potrebbe limitarsi a rimandarlo indietro nel suo mondo nudo come un verme: oggetti, vestiti, armi, oro e armatura sono perduti per sempre. Il personaggio scopre inoltre di avere un tatuaggio del demone, identico all'incisione raffigurata sul pugnale, in un punto del corpo a scelta del SG! Ovviamente l'avventuriero non può portare con sé il pugnale nel caso in cui fallisca la prova.

Se l'avventuriero vince la sfida, il demone gli permette di diventare il proprietario del pugnale e gli rivela il suo potere di evocazione, come descritto in precedenza. Potrebbe avvisarlo o tacere a proposito della maledizione che grava sull'arma (consiglio di optare per la seconda opzione).

Conclusione

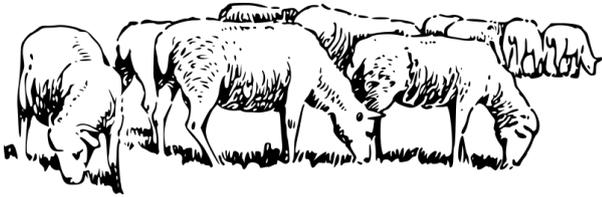
I personaggi che lasciano la bottega senza aver acquistato (o rubato) il pugnale si ritrovano nel vicolo, senza nessuna conseguenza. Non appena sono all'esterno, vedono un altro carro che si ribalta, proprio come accaduto in precedenza. Chi effettua con successo un Tiro Salvezza sull'IN si rende conto che sta assistendo alla stessa scena già avvenuta in precedenza, identica fino all'ultimo dettaglio. È come se il tempo non fosse mai passato...

Se il personaggio che ha ottenuto il pugnale (o ha provato a reclamarlo senza successo) ritorna in questo mondo dalla tana del demone, appare qualche istante dopo il resto del gruppo. Se è nudo, ciò susciterà l'ilarità generale. Se ha il pugnale, potrebbe aver un bel sorriso stampato sul viso, o forse no...

L'insegna sulla porta del negozio dice "CHIUSO" e il cartello in vetrina non c'è più. Se il gruppo fa irruzione con la forza, trova un locale vuoto, eccezion fatta per ratti, umidità e sporczia. Il soffitto è bruciato e rimangono soltanto alcune travi annerite. Una pattuglia di guardie cittadine arriva quasi subito sul posto e costringe gli avventurieri a sloggiare (o magari li arresta direttamente). I soldati confermano che il negozio è chiuso da anni e che il proprietario era un vecchietto gentile, che è morto nell'incendio che ha distrutto la bottega molti anni fa. Da allora, nessuno ha più cercato di acquistare la proprietà o di rimettere in sesto l'emporio.

Fare fortuna in cinque minuti N° 6 – Il pastore

Gli avventurieri si imbattono in un pastore affatto mostruoso e, a meno che non siano davvero cauti, potrebbero andare incontro al disastro...



Questa è la sesta avventura della serie “Fare fortuna in cinque minuti” ed è ambientata all’aperto, tra campi sterminati, ruscelli gorgoglianti e grandi alberi fra le cui foglie soffia il vento. Lo scenario può facilmente essere utilizzato durante qualsiasi viaggio o avventura all’aperto.

Introduzione per il SG

Gli avventurieri stanno viaggiando sopra una distesa di campi, punteggiati da deliziosi boschetti e torrenti che sbucano tra le rocce. Hanno appena oltrepassato una incantevole cascata circondata da alti pini quando si trovano a dover attraversare un vecchio ponte di pietra, che conduce a una grande pianura ondulata, con un boschetto all’orizzonte. Il territorio è pianeggiante ma nel centro si alza una collinetta, attorno e in cima alla quale crescono cespugli e un piccolo gruppetto di grossi alberi. Le piante sono piuttosto rade e permettono di intravedere la cima dell’altura, su cui pascolano molte pecore sotto la fresca ombra degli alberi. Alla base del montarozzo ci sono alcune rocce e, nei punti in cui l’erba è stata mangiata o è più scarsa, si intravedono delle pietre sbucare dal suolo. Mentre il gruppo si avvicina alla collina attraversando la pianura, riflette su quanto sia strano che le pecore siano riunite sulla sommità della collina e nessuna di loro si sia avventurata nei campi sottostanti, che sono ricchi di erba verde. Le pecore guardano nella direzione da cui proviene il gruppo, ma non mostrano segni di paura e continuano a starsene beatamente all’ombra. Nel complesso, l’intera scena è piuttosto strana, anche se i personaggi non riescono a capire esattamente il perché.

Mentre il gruppo si avvicina (in maniera più o meno diretta) alla collina, ha un attimo di esitazione quando scorge una figura gigantesca approssimarsi da un’enorme roccia dietro l’altura, dalla parte opposta rispetto a quella a cui stanno arrivando i personaggi. Tra le ombre degli alberi si staglia una colossale sagoma umanoide, che inizia ad attraversare la sommità della collinetta. Le pecore cominciano a belare e alcune si allontanano, spostandosi dalla parte opposta della montagnola. La figura si fa avanti e gli avventurieri, che probabilmente avranno sguainato le armi e si staranno preparando a combattere, restano sbalorditi vedendo che si tratta di un demone, alto quasi cinque metri, che si avvicina sorridendo. Ha la pelle scura ed è vestito con degli enormi stivali di cuoio chiusi con dei grossi lacci, dei pantaloni verde scuro tenuti su con una corda dorata, una camicia marrone chiaro con i polsini gialli, un panciotto rosso scuro e un cappello nero a tesa larga. Il demone ha un bastone da pastore e un grande tascapane, e appare molto rilassato e per nulla minaccioso. Dà il buongiorno ai personaggi mentre cammina verso di loro, e sembra felice di vederli. Se il gruppo ha le armi sguainate, si fa una bella risata, chiedendo di abbassarle e riporle, visto che non ha intenzioni bellicose. Parla con voce profonda e pastosa.

Se il gruppo permette al demone di avvicinarsi, e non dà inizio a uno scontro, rendendosi conto che parlamentare è la cosa migliore da fare, continua con la parte successiva dell’incontro. Se i personaggi sono dei sanguinari che si divertono ad attaccare tutto ciò che si muove, indipendentemente dalla situazione, scegli degli Attributi e dei poteri per il demone in modo che possa affrontare il gruppo. Nell’eventualità di una battaglia, purtroppo l’opportunità di giocare un breve incontro diverso dal solito andrà completamente sprecata.

Parlare con il pastore

Il demone dà il benvenuto agli avventurieri sui suoi campi e si presenta come Elphin. Spiega che non è il solito demone di cui gli uomini devono aver paura, ma che è beneducato e preferisce condurre una vita semplice all’aria

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

aperta e in superficie, ben lontano dalla pazzia che regna nei regni sotterranei dei demoni. Non è interessato a rubare anime, divorare avventurieri e intrappolare gli incauti. Il suo unico piacere nella vita è quello di occuparsi del suo gregge di pecore. Elphin comincia a camminare nuovamente verso la collina e invita il gruppo a unirsi a lui per un po' di tempo. Spiega che una sorgente naturale sgorga dall'altro lato dell'altura, dietro le rocce, e oltre a essere molto rinfrescante può aiutare a guarire i malati e a ridare la forza a coloro che ne hanno bisogno. Dice al gruppo che questa zona è sicura e che non devono temere attacchi. Se vogliono, possono fermarsi per tutto il tempo che desiderano riposare. Se gli avventurieri ringraziano il demone per l'offerta ma decidono di continuare il viaggio, il SG può permettergli di proseguire e ignorare il resto dell'incontro, oppure cercare di persuaderli facendogli offrire doni o ricompense magiche dal demone.

Riposare con il demone

Se il gruppo accetta l'offerta di Elphin, il demone è compiaciuto e conduce gli avventurieri a passo lento verso la collina. Le pecore osservano interessate l'avvicinarsi del gruppo, ma non sembrano spaventate e continuano quello che stavano facendo, cioè attività per nulla interessanti. Elphin guida i personaggi fino alla grossa roccia da dietro la quale è sbucato in precedenza e il gruppo vede una sorgente di acqua cristallina che scaturisce da sotto la pietra, si raccoglie in un piccolo bacino naturale di roccia e quindi torna a sparire sottoterra. Qui il demone ha un gigantesco forziere, al cui interno tiene alcuni vestiti di ricambio e delle provviste. Nel baule ci sono anche alcuni capi di vestiario di taglia umana, che il demone ha messo da parte nel corso degli anni, e che conserva nel caso in cui possano servire a qualche viandante. Ci sono anche alcuni conigli che stanno arrostando su un fuoco. Sulle braci sotto lo spiedo stanno cuocendo delle verdure, e la creatura invita i personaggi a unirsi a lui per mangiare e riposarsi un po'. Gli dice che possono dissetarsi quanto vogliono dalla sorgente, anche se non li obbliga a farlo. Il demone si interessa al viaggio che stanno

compiendo i personaggi e alle loro avventure passate. Racconta le sue storie di caccia e della sua attività di pastore e custode dei campi, soffermandosi con piacere nella descrizione dei territori circostanti, disquisendo del tempo, dei suoi numerosi viaggi nella zona e della flora e della fauna. Sembra davvero essere molto felice della vita che fa.

Il gruppo non nota nessun segno di armi o armature nascoste nell'accampamento del demone. Se i personaggi vogliono fermarsi per la notte, Elphin gli concede il permesso di accamparsi dove preferiscono, nei campi oppure con lui accanto al fuoco. Gli dice che non hanno nulla da temere, perché niente e nessuno può entrare nel suo territorio senza che egli ne venga immediatamente a conoscenza. Mentre gli avventurieri si riposano, il demone di tanto in tanto li lascia da soli, per andare a occuparsi delle pecore, pattugliare i campi circostanti o andare a caccia nei boschi. Ritorna sempre dopo qualche tempo e non fa nessun tentativo di ingannarli. Più a lungo il gruppo rimane con Elphin e più dovrebbe imparare ad apprezzarlo, nonostante appartenga alla Stirpe dei demoni.

Nel grande tascapane di Elphin ci sono alcune provviste, delle borracce, alcuni conigli caduti nelle trappole che ha disseminato al mattino e un grosso corno ricurvo. Nessuno di questi oggetti è incantato e il corno serve come richiamo per le pecore. Il demone possiede anche un coltello da caccia (4D6) e una piccola accetta da boscaiolo (2D6+2).

La sorgente magica

Il demone non fa nessun tentativo per nascondere la sorgente che scorre ai piedi della collina e consente ai personaggi di dissetarsi liberamente con la sua acqua, se lo desiderano. Non sembra importargli se gli avventurieri decidano di bere o meno, e non fa nulla per forzarli a farlo. Se un mago cerca di usare un incantesimo di divinazione (come *Occhio Onnipotente*) nella zona o sulla sorgente, la magia semplicemente non funziona. In realtà nell'area non ha effetto alcuna magia inferiore al 4° livello. Se gli vengono fatte delle domande in proposito, il

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

demone risponde che la roccia di cui è composta la base della collina sembra avere la capacità di annullare la magia. Secondo lui però l'acqua della sorgente ha proprietà incantate, perché ha buone capacità curative, ma non sa nulla di più preciso in proposito.



Sfortunatamente per il gruppo, Elphin in realtà conosce a proposito della sorgente qualcosa di più di quello che vuol far credere. L'acqua è altamente magica e, se bevuta, il personaggio deve lanciare 1D6 e consultare la tabella che segue:

Tabella della sorgente magica

- 1 L'acqua è molto rinfrescante, ma non ha effetti magici.
- 2 L'acqua ha un sapore amaro e il personaggio la sputa. Non berrà mai più alla sorgente, anche se non subisce alcun danno.
- 3 Se il personaggio non è al massimo della Costituzione, recupera 3D6 punti di COS (non può superare il punteggio iniziale).
- 4 Se il personaggio non è al massimo del Krenn, recupera 3D6 punti di KR (non può superare il punteggio iniziale).
- 5 Il personaggio recupera tutti i punti di COS e KR perduti, e può aumentare permanentemente entrambe le caratteristiche di un punto.
- 6 Viene attivata la maledizione, come spiegato più avanti.

Se un personaggio ottiene un effetto magico (con un risultato da 3 a 5), ogni volta che beve in seguito non accade nulla (come per un risultato di 1). Se un avventuriero tira un 1 la prima volta che si disseta alla sorgente, ha diritto a tirare nuovamente il dado, ma soltanto se beve dopo che sia passato almeno un giorno intero.

La maledizione

Se un personaggio che beve dalla sorgente ottiene un risultato di 6, trova l'acqua incredibilmente buona e rinfrescante, e continua a dissetarsi finché non ha la pancia gonfia, dopodiché si sdraia sull'erba. Recupera tutti i punti di Attributo persi. L'avventuriero cade in un sonno profondo. Il demone si fa una bella risata, dicendo che a volte qualcuno trova che l'acqua sia un po' troppo buona!

Il personaggio dorme per tutta la notte e non è possibile svegliarlo. Elphin dice ai suoi compagni di non preoccuparsi e di andare anche loro a riposarsi. Il loro amico starà meglio il mattino seguente. Prima di coricarsi, il demone fa un'ultima passeggiata per controllare i campi, piazza alcune trappole per catturare le prede da mangiare il giorno seguente e quindi va a letto, sdraiandosi accanto al fuoco. Se il gruppo rimane all'accampamento, Elphin alimenta il fuoco per non lasciarlo spegnere, altrimenti lo soffoca prima di andare a dormire.

Il mattino seguente, l'avventuriero che si era addormentato dopo aver bevuto alla sorgente è scomparso. Elphin aiuta il gruppo a cercarlo nei campi e nei boschi circostanti, ma senza successo. Alla fine il gruppo si rassegherà e se ne andrà dai campi del demone pastore, per continuare il suo viaggio. Mentre i personaggi se ne vanno, Elphin riprende a occuparsi del suo gregge e torna alla sua vita pacifica. Sorridendo tra sé e sé, mentre conta le pecore, scopre – proprio come si aspettava – che ce n'è una in più...

Possibilità...

Il personaggio maledetto si è trasformato in una pecora durante la notte. Entra a far parte del gregge di Elphin non appena il primo

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

raggio di sole annuncia l'alba, e vivrà una vita incredibilmente longeva sotto le cure del demone pastore. Non ha alcuna memoria della sua esistenza precedente e sarà un membro felice del gregge da ora in avanti. I vestiti dell'avventuriero verranno aggiunti a quelli che si trovano già nel baule del demone, ma Elphin si sbarazzerà di tutti gli altri averi, non avendone alcun bisogno. Se il personaggio possedeva o trasportava un oggetto di grande potere o indispensabile per il gruppo, Elphin lo nasconderà da qualche parte nei boschi, in modo che gli avventurieri possano ritrovarlo durante le ricerche, oppure sarà lui stesso a riconsegnarglielo dicendo di averlo scoperto tra gli alberi mentre era a caccia. Con il gruppo si mostrerà molto dispiaciuto per la perdita del personaggio, ma dirà che è sicuro che sia molto felice, ovunque si trovi adesso. Ovviamente, se nessuno dei personaggi tira un ó o l'acqua non viene bevuta, l'incontro si svolge pacificamente e il SG deve prepararsi a sostenere la parte del demone, inventandosi alcune storie da raccontare e altri dettagli che ritiene importanti. Potrebbe ad esempio far sì che Elphin abbia con sé uno strumento musicale, da suonare accanto al fuoco mentre tutti mangiano, bevono e trascorrono una serata rilassante. Non è scritto da nessuna parte che gli incontri non debbano essere piacevoli, una volta ogni tanto!

Se i personaggi decidono di restare svegli per fare la guardia durante tutta la notte al loro compagno che si è addormentato, Elphin, che sa quello che sta per succedere, cercherà di convincerli a riposarsi. Se insistono per rimanere all'erta, Elphin non se la prenderà troppo e si coricherà normalmente. Farà soltanto finta di dormire e aspetterà il momento il cui avviene la trasformazione. Quando l'avventuriero si tramuta in pecora, occorre vedere quali saranno le reazioni del gruppo. Se chiedono spiegazioni al demone, con un sospiro egli risponderà che nei suoi campi cose del genere a volte capitano, per quanto bizzarre, specialmente se qualcuno ha a che fare con l'acqua della sorgente. Promette di prendersi cura della "pecora" finché il gruppo non riuscirà a trovare una soluzione. Nessun incantesimo ha effetto sulla maledizione e gli eventi che accadranno

devono essere gestiti dal SG nella maniera più appropriata, visto che non è possibile prevederli a priori.

Se il gruppo decide che Elphin è il responsabile di tutto e lo attacca, il demone si difende, cercando però di non uccidere nessuno. Il SG deve assegnargli Attributi e poteri che lo rendano un avversario abbastanza potente. È davvero felice della vita che fa e non vuole avere niente a che fare con battaglie e uccisioni. Cerca di non ammazzare nessuno e si limita a difendersi, cercando di convincere il gruppo a proseguire il viaggio. Elphin consente agli avventurieri di prendere tutti gli averi del loro sfortunato compagno.



Se il SG vuole gestire la cosa diversamente, può far lanciare al demone un incantesimo di sonno sull'intero gruppo, in modo tale che possa portare la nuova pecora nel gregge e quindi disfarsi dell'equipaggiamento dell'avventuriero durante la notte. Potrebbe essere in grado di lanciare questa magia anche se i personaggi restano di guardia, addirittura mentre sta facendo finta di

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

dormire. Elphin, anche se è al corrente della maledizione che a volte si attiva quando qualcuno beve l'acqua, non ha intenzioni ostili verso il gruppo.

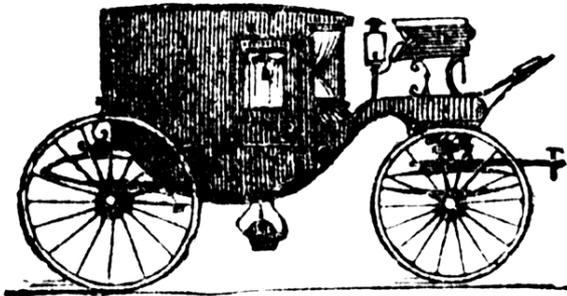
Se il segreto del demone viene scoperto, questo mini scenario potrebbe trasformarsi un'avventura vera e propria. Il gruppo potrebbe venire a conoscenza, durante il viaggio verso la città più vicina, del fatto che molte persone sono scomparse nella zona negli ultimi anni. Se gli avventurieri riescono ad annullare la maledizione (i dettagli precisi su come sia possibile farlo sono interamente lasciati all'immaginazione del SG), le vittime potrebbero ricordare chi erano prima della trasformazione e desiderare di far ritorno a casa. Questo potrebbe causare un sacco di problemi e, potenzialmente, molto lavoro per il SG.

Se il gruppo fa fuggire il gregge di Elphin e riesce ad annullare la maledizione, il demone si infurierà e cercherà di uccidere i personaggi, mettendo da parte le buone maniere e tornando a comportarsi come un vero demone malvagio, e per di più furibondo!

Il SG deve ricordare che Elphin, il demone pastore, è un tipo semplice e schietto. Il solo segreto che nasconde agli altri è quello sull'origine delle sue pecore, e l'unica cosa capace di farlo incollerire è quando qualcuno fa (o cerca di fare) del male al suo amato gregge. Se ciò accade, perde immediatamente il controllo e attacca il gruppo con ferocia, finché non viene sconfitto o ha la meglio. A seconda delle azioni dei personaggi, il SG potrebbe dover aggiungere altri dettagli a questa avventura.

Fare fortuna in cinque minuti N° 7 – La Carrozza del Diavolo

Un demone guida la sua carrozza stregata negli incubi degli avventurieri addormentati!



Questo mini scenario può essere ambientato ovunque, a patto che si svolga all'aperto, e può essere inserito in qualsiasi avventura o campagna nelle terre selvagge, senza alcuna preparazione o preambolo. L'avventura inizia mentre il gruppo è accampato per la notte e causerà un brusco risveglio a coloro che dormono accanto al fuoco. Gli eventi che seguono accadranno sia nel caso in cui i personaggi abbiano messo una sentinella oppure anche se non hanno preso simili precauzioni, ed è certo che costringeranno gli ignari avventurieri a una sveglia imprevista, facendoli precipitare nel bel mezzo di un incubo a occhi aperti.

La descrizione nel seguito presume che il gruppo abbia approntato il campo per la notte. Sia che qualcuno rimanga di guardia o che non ci siano sentinelle, la situazione rimane calma per diverso tempo, finché un bagliore accecante spezza l'oscurità e dissipa la quiete della notte. Lo scenario può avvenire a qualsiasi ora durante la notte, a scelta del SG, subito dopo il tramonto, a mezzanotte, in piena notte o appena prima dello spuntare dell'alba.

Se qualcuno dei personaggi è di sentinella nel momento in cui iniziano gli eventi, deve effettuare un Tiro Salvezza di basso livello sulla Fortuna per notare un bagliore che viene da una direzione a scelta del SG – visto che in realtà non ha importanza il punto da cui arriva l'orrore. Il livello di tutti i Tiri Salvezza in questo scenario deve essere appropriato al

livello dei personaggi, secondo quanto il SG ritiene più opportuno. Se il gruppo non ha messo nessuno di guardia, tutti gli avventurieri si risvegliano improvvisamente quando si verifica l'evento che segue.

Presupponendo che ci sia un personaggio di guardia e che riesca nel suo Tiro Salvezza, noterà un inquietante bagliore verde che risplende nell'oscurità, muovendosi velocemente in direzione dell'accampamento. Sembra che una nebbia lucente stia avanzando rapidamente, accompagnata da un pungente odore di bruciato, simile a quello di un grosso incendio. Il personaggio ha un turno di combattimento per agire prima dell'arrivo dell'entità, durante il quale può svegliare i compagni, scappare a gambe levate, preparare le armi, ecc. Se però fallisce il suo Tiro Salvezza, anche la sentinella viene sorpresa dall'arrivo della "visione" nello stesso momento in cui il resto del gruppo si sveglia.

In ogni caso, l'apparizione irrompe fragorosamente nell'accampamento, visto che non può essere danneggiata da nessun incantesimo o attacco scagliato contro di essa fino a questo momento.

Informazioni per il SG

L'apparizione è la "Carrozza del Diavolo", una spettrale entità che infesta la zona, attaccando gli ignari passanti. Ha l'aspetto di una antica carrozza nera, dai cui lati pendono delle lanterne che ardono di luce verdastra, guidata da uno scheletro vestito con lunghe vesti fluenti che grida e urla come un pazzo mentre conduce la vettura. Nelle sue orbite arde il fuoco dell'inferno e le sue ossa brillano sinistramente sotto il lungo mantello con cappuccio, nero come l'oscurità stessa. La carrozza non è trainata da cavalli, ma da due (o forse da quattro, se il SG lo desidera) enormi scarafaggi neri, con gli occhi che brillano rossi nella notte, sei lunghe zampe che terminano con pericolosi artigli e delle gigantesche mandibole che schioccano in continuazione. Le redini che permettono al cocchiere di controllare i mostruosi animali da tiro sono costituite da una sostanza ectoplasmatica di colore verde brillante e non

possono in alcun modo venire recise dagli avventurieri. La carrozza, anche se ha un aspetto spettrale, è una creazione magica ed esiste veramente. Seduto al suo interno, intento a godersi la corsa, c'è un demone...

Il passeggero demoniaco

Dolzielx è un cliente davvero fastidioso. È il creatore della Carrozza del Diavolo, a bordo della quale si aggira nella notte in cerca di anime da divorare e magia da assorbire. È un Paragone, ma spetta al SG decidere con esattezza il suo livello di potenza, per adeguarlo a quello del gruppo. Le statistiche che seguono sono riportate a mero titolo di esempio e possono essere usate come spunto per creare gli Attributi e i poteri di Dolzielx. Sono appropriate nel caso in cui il gruppo sia formato da quattro o cinque personaggi compresi tra il 1° e il 4° livello.

Dolzielx, Demone Paragone di 6° livello

FO 36, COS 60, DES 31, VE 16, IN 30, KR 60, FT 24, CA -30, Extra +55.

Incantesimi: Conosce tutti gli incantesimi dal 1° al 6° livello.

Armi: Frusta fiammeggiante a due mani (10D6), forcone lungo (6D6+6), **Inferno & Dannazione** (una coppia di grossi pugnali che ottengono 5D6 ognuno e sono incantati in modo da infliggere agli avversari almeno un punto di danno penetrante in ogni turno di combattimento).

Armatura: **Piastre unite da anelli** (magica, assorbe 24 colpi), **elmo dell'Inferno** (assorbe 10 colpi grazie alla magia che lo permea e devia tutti gli attacchi non magici basati sul fuoco).

Oggetti magici: **Anello della dissipazione magica** (permette a chi lo indossa di assorbire tutte le abilità magiche e gli incantesimi di tutti gli avversari uccisi che sono in grado di utilizzare la magia), **anello della dannazione** (consente a chi lo indossa di divorare l'anima di coloro che uccide, aggiungendo permanentemente il livello della vittima ai valori di FO e COS del proprietario).

(Nota: questi due oggetti magici sono utili soltanto se il demone riesce a uccidere i suoi avversari e non gli sono di alcun aiuto in battaglia. Se viene ucciso, gli anelli, che sono di gran lunga troppo potenti per cadere in

mano a personaggi di basso livello, devono essere sostituiti con due opali del valore di 1.500 MO ciascuno).

Le statistiche suggerite qui sopra danno al demone un potenziale offensivo massimo di 10D6+55 in combattimento, il che significa che ottiene un DTC di circa 90 per turno di combattimento. Un gruppo ben bilanciato di personaggi di basso livello dovrebbe avere delle buone possibilità di successo nel caso in cui avvenga una battaglia. Essendo il creatore della carrozza, oltre che un demone, il SG potrebbe assegnargli altre abilità magiche, o renderlo un nemico ancora più potente e difficile da sconfiggere.

Sopravvivere all'attacco della Carrozza del Diavolo – gli scarafaggi giganti

Non appena la spettrale carrozza si arresta con un sonoro stridio nel bel mezzo dell'accampamento degli avventurieri, il gruppo viene attaccato dai due Scarafaggi Giganti, che vengono liberati dalle redini ectoplasmatiche dallo scheletrico guidatore, che continua a ridere e gridare. Ogni scarafaggio ha VM 80 e in ogni turno di combattimento i personaggi devono fare un TSL2 sulla media di Velocità e Destrezza per evitarne le devastanti mandibole. In caso di fallimento, la vittima viene stritolata tra le fauci del mostro e subisce un danno penetrante pari alla differenza per cui ha fallito il TS, oltre a rimanere bloccata e subire ulteriori 4D6 punti di danno (che possono essere assorbiti normalmente dall'armatura) in ogni turno di combattimento successivo, finché non si libera. Un personaggio imprigionato tra le poderose mandibole di uno scarafaggio non può muoversi e deve dimezzare il suo DTC fino a quando resta bloccato. Lo scarafaggio può continuare a tenere prigioniera la vittima per il resto del combattimento, continuando a morderla come descritto in precedenza, e non la mollerà finché non sarà ucciso. Tuttavia il mostro può continuare a combattere normalmente anche se ha catturato una preda tra le mascelle. Comunque, se in un qualunque turno di combattimento uno scarafaggio che ha imprigionato qualcuno tra le mandibole viene colpito da un incantesimo, è costretto immediatamente a liberare la preda.

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

L'attacco degli scarafaggi è veloce e difficile da evitare. Il gruppo viene investito dalla furia di sei potenti zampe che terminano in artigli affilati e calpestano tutto, colpendo con una velocità terrificante. Se il gruppo è molto potente, il SG potrebbe far attaccare due volte gli scarafaggi nel tempo in cui i personaggi possono sferrare un solo colpo, vista la grande rapidità con cui i mostri portano il loro assalto. Inoltre, in ogni turno di combattimento tutti i personaggi devono effettuare un TSL1 sulla Fortuna. In caso di fallimento, l'arma utilizzata contro gli scarafaggi viene fatta cadere a terra dall'incessante mulinare delle temibili zampe dei mostri. L'avventuriero può scegliere tra l'utilizzare un'altra arma oppure impiegare metà del suo prossimo turno di combattimento per recuperare quella che ha lasciato cadere (in questo caso, per quel turno di combattimento deve dimezzare il suo DTC).

Presupponendo che il gruppo riesca ad avere la meglio su queste disgustose creature giganti, dovrà poi dedicare l'attenzione alla carrozza e al suo atroce guidatore...

Corri! E non risparmiare i cavalli!

Il conducente della terribile apparizione è uno Scheletro Stregone. Il suo livello effettivo dipende, come già visto per il demone, dalla potenza del gruppo e dalle decisioni del SG. Di seguito sono riportate le statistiche indicative per il guidatore della carrozza, pensate per un gruppo di personaggi di basso livello:

Il cocchiere della Carrozza del Diavolo, Scheletro Mago di 6° livello

FO 29, COS 20, DES 19, VE 8, IN 23, KR 40, FT 16, CA -11, Extra +28.

Incantesimi: Conosce tutti gli incantesimi dal 1° al 4° livello e utilizza un **Bastone Magico di Lusso** chiamato "Putrefazione".

Armi: Un paio di fruste (5D6+5 ognuna), **pugnale d'osso avvelenato** (3D6+5, incantato in modo da essere sempre ricoperto di un veleno a scelta del SG).

Armatura: **Veste della protezione** (assorbe fino a 20 colpi non magici e annulla gli effetti di tutti gli incantesimi di 1°-3° livello diretti contro chi la indossa se questi riesce in un TS

sulla Fortuna di livello pari a quello a cui viene lanciato l'incantesimo).

Oggetti magici: **Anello del controllo** (permette allo scheletro di controllare gli scarafaggi giganti che trainano la Carrozza del Diavolo), **Anello delle faville** (permette a chi lo indossa di evocare una sfera infuocata direttamente dal cielo notturno. L'attacco infligge 6D6 punti di danno in un'area di 3 m di diametro. Può essere usato tre volte per notte, al costo di 1 KR per ogni utilizzo).



Il cocchiere cerca di evitare il combattimento diretto e fa affidamento sugli incantesimi e sul suo anello magico capace di scagliare sfere infuocate. Il suo BML può venirgli in soccorso, se il SG lo ritiene opportuno. Se viene costretto al combattimento ravvicinato, utilizza invece il suo pugnale avvelenato. Se il SG lo permette, le armi e gli oggetti magici dello scheletro possono venire recuperati dagli avventurieri, se riescono a sconfiggerlo. Il SG potrebbe espandere o modificare i poteri dell'anello del controllo per adattarli al suo mondo di gioco.

Sequenza degli eventi

Il SG dovrebbe avere a disposizione abbastanza materiale per imbastire un incontro alquanto terrificante per il gruppo, eventualmente modificando a suo piacere i

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

suggerimenti appena presentati. Di seguito è riassunta una probabile sequenza degli eventi che seguiranno all'apparizione della spettrale carrozza:

1) La Carrozza del Diavolo si avvicina con il suo bagliore, arrestandosi fragorosamente nel bel mezzo dell'accampamento degli avventurieri, mentre il suo scheletrico guidatore sghignazza follemente. L'antica carrozza è avvolta da una inquietante luce spettrale.

2) Gli scarafaggi giganti vengono liberati dalle redini e attaccano immediatamente il gruppo.

3) Se il SG lo ritiene necessario, il cocchiere si unisce all'attacco utilizzando la magia, sfruttando la sua posizione relativamente sicura a bordo della carrozza. Se gli avventurieri stanno avendo la meglio sugli scarafaggi, lo scheletro interverrà immediatamente in aiuto delle sue cavalature.

4) Se gli scarafaggi vengono uccisi, il cocchiere grida di rabbia e sferra un potente attacco contro il gruppo. Nel frattempo, a meno che il SG non decida altrimenti, il demone Dolzielx rimane all'interno della carrozza.

5) Se il cocchiere viene sconfitto o costretto alla ritirata, Dolzielx esce dalla carrozza, mugghiando follemente di rabbia. Il combattimento è inevitabile.

6) Se il demone viene ucciso, la sua spettrale carrozza incantata scompare dalla vista in un lampo di crepitante energia magica. Nel momento in cui ciò accade, i resti del cocchiere e degli scarafaggi si tramutano istantaneamente in cenere e vengono dispersi nella notte da un vento improvviso che scaturisce dal nulla.

7) Se il gruppo si rivela troppo potente, il demone potrebbe decidere di fuggire. Il SG non dovrebbe consentire ai personaggi di uccidere Dolzielx, in modo tale da poterlo riutilizzare in future avventure. Se gli avventurieri sono nel bel mezzo di un lungo

viaggio, il demone potrebbe persino seguirli, attendendo con pazienza il momento della vendetta...

Ricompense!

Come sempre, il SG è libero di modificare o alterare questo incontro come desidera, aumentando o diminuendo il numero e la potenza dei mostri per adattarli al suo gruppo di gioco. A lui spetta anche il compito di assegnare i Punti Avventura e le ricompense in termini di tesori e oggetti magici. Di seguito è riportata una lista di suggerimenti, basata sulle statistiche suggerite in precedenza nello scenario:

1) 10 P.A. per livello di difficoltà per ogni Tiro Salvezza effettuato con successo durante il gioco.

2) 80 P.A. per ogni scarafaggio gigante ucciso.

3) Se il cocchiere viene eliminato, ogni personaggio che partecipa al combattimento in modo attivo riceve 100 P.A. Nel caso in cui lo scheletro riesca a fuggire, i P.A. ottenuti devono essere dimezzati.

4) Se il demone viene ucciso, il gruppo guadagna 1.000 P.A. da dividere tra tutti i suoi componenti. Il SG può decidere di assegnare questa ricompensa anche se il demone riesce a fuggire.

5) Tutti gli oggetti magici in possesso del cocchiere e del demone possono essere recuperati e usati dal gruppo (con la possibile eccezione degli anelli di Dolzielx, come spiegato in precedenza).

6) Se la carrozza viene distrutta, il SG può decidere di far apparire al suo posto un vero tesoro. Si suggerisce di far comparire uno o due forzieri, al cui interno ci sia un bottino (non magico) del valore totale di 2.000 MO.

Espandere lo scenario

Quello appena presentato è un mini scenario adatto per un incontro all'aperto, oppure per una partita veloce a T&T, tanto per ammazzare il tempo. È però possibile

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

espandere l'avventura in diversi modi, se il SG desidera offrire ai giocatori qualcosa di più di un semplice incontro a sé stante. Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti:

1) Se il SG è solito introdurre miti e leggende nelle sue partite, potrebbe fornire al gruppo – qualche tempo prima di giocare questo incontro – delle informazioni su una carrozza fantasma che viaggia nella notte in caccia di anime. Un Tiro Salvezza appropriato potrebbe consentire di svelare ulteriori informazioni riguardo alla carrozza e al suo creatore. Il SG è libero di creare un altro breve scenario per permettere ai personaggi di fare qualche indagine in merito, prima di farli confrontare con la Carrozza del Diavolo, specialmente se il gruppo ha intenzione di cercarla attivamente per eliminare una volta per tutte questa orribile minaccia.

2) Il demone potrebbe essere accompagnato da alcuni Cavalieri del Diavolo, cioè scheletri in sella a destrieri anch'essi scheletrici. Questi mostri potrebbero scortare la carrozza, ingaggiando il gruppo e infliggendogli dei danni prima dell'arrivo del demone, e sono essi stessi degli avversari davvero degni di un combattimento epico!

3) Se il gruppo viene sconfitto dal demone e dai suoi sgherri, ciò non deve per forza causare la fine della campagna, specialmente se questo incontro è soltanto uno dei tanti che i personaggi si trovano ad affrontare durante una lunga avventura all'aperto.

La morte di uno (o più) personaggi potrebbe essere deleteria per il gioco e persino sconvolgendo i piani a lungo termine del SG. Se vuole, egli può decidere che i personaggi sconfitti non siano stati veramente uccisi, ma soltanto catturati dal padrone della Carrozza, schiavizzati dalla magia del demone e condotti nel suo rifugio...

4) Al seguito della carrozza potrebbe esserci un altro carro spettrale, che serve come prigioniero per gli avventurieri e i viaggiatori che vengono catturati (vedi sopra). Se il gruppo riesce a sconfiggere il demone e i suoi alleati, si potrebbero aprire interessanti prospettive per nuove avventure, visto che i prigionieri che saranno liberati potrebbero promettere di diventare fedeli seguaci dei personaggi o di rivelargli preziose informazioni in segno di gratitudine per la libertà riconquistata.

5) Il SG può aggiungere ulteriori dettagli per aumentare l'atmosfera di orrore che gravita attorno all'incontro. Alcune buone idee potrebbero essere l'introduzione di un cavaliere senza testa che scorta la carrozza, brandendo una falce con la quale intende decapitare i suoi malcapitati avversari, oppure l'apparizione un anello di fuoco stregato che circonda improvvisamente l'accampamento all'arrivo della carrozza, impedendo la fuga degli avventurieri, e al cui interno si contorcono e si lamentano le anime perdute delle numerose vittime uccise in precedenza dal demone.

FARE FORTUNA IN CINQUE MINUTI

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

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

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

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

Fare fortuna in cinque minuti

In questo volume sono raccolti alcuni brevi scenari per *Tunnels & Trolls™*, concepiti per essere completati in una singola sessione di gioco. È possibile combinarli tra loro in un'unica avventura più lunga, oppure incorporarli in una campagna di gioco più articolata, o espanderli per farli durare qualche seduta in più. Puoi adattare le avventure alle esigenze di ogni gruppo oppure integrandole nel tuo mondo di gioco.

La tana del wyrm – Una tomba perduta nasconde grandi ricchezze, ma anche veleni, maledizioni e morte...

Le rovine stregate – La rocca di un castello in rovina appare davvero suggestiva sotto i raggi del sole, ma dopo il tramonto gli spiriti escono fuori per divertirsi un po'...

Colui che dimora nell'ombra – Entrare nel misterioso laboratorio di un alchimista evoca uno stuolo di terribili guardiani, custodi di oggetti incantati e ricchezze in abbondanza...

La morte nera – I petali del loto nero valgono una fortuna, ma questo splendido fiore nasconde una morte immediata...

Un acquisto problematico – Una normale giornata di compere all'emporio può rivelarsi più costosa di quanto preventivato...

Il pastore – Gli avventurieri si imbattono in un pastore affatto mostruoso e, a meno che non siano davvero cauti, potrebbero andare incontro al disastro...

La Carrozza del Diavolo – Un demone guida la sua carrozza stregata negli incubi degli avventurieri addormentati!



CHIMERA E