

INVIATE L'ESERCITO

Un'avventura di gruppo per Tunnels & Trolls™

di Mark Thornton

Inviare l'esercito

Scritta da Mark Thornton

Illustrata da Stanley Ditko



Per il SG e i giocatori:

La vostra missione

Spaccare, distruggere, uccidere e razzare! Tutto qui – se amate infiltrarvi di nascosto in un qualche posto dove non dovrete essere oppure progettare con arguzia i vostri piani verso la vittoria nonostante le ingegnose difese avversarie, questa avventura non fa per voi! (Nondimeno, andate a leggere la nota a margine.) Tuttavia... se siete pronti al massacro insensato e alla violenza a misura di tunnel, preparatevi da buoni troll quali siete!

Inviare l'esercito



La vostra missione è semplice – portare distruzione al Castello di Bllistik, raderlo al suolo fino alle fondamenta, uccidere tutti gli abitanti e rubare tutto quello che potete. Non ci potrebbe essere niente di più diretto. questo incarico è stato persino approvato e finanziato dalla nobiltà. In più, salverete la vita di due giovani innocenti.

Il problema? Beh, lasciatemi pensare... ah si, il castello potrebbe essere difeso piuttosto vigorosamente dalle creature dell'oscurità al suo interno... (Oh? Ho dimenticato di menzionarvi che c'erano degli occupanti?) Presumo che le foreste oscure intorno al castello potrebbero nascondere anch'esse qualche brutta sorpresa...

Questa è un'avventura di gruppo per l'edizione 7.5 di Tunnels & Trolls, per uno o più giocatori e personaggi non giocanti. Può essere giocata da un giocatore contro l'altro (o da un gruppo contro l'altro) oppure il SG può controllare i vampiri e le loro legioni, occupandosi della difesa del castello.

Inviate l'esercito

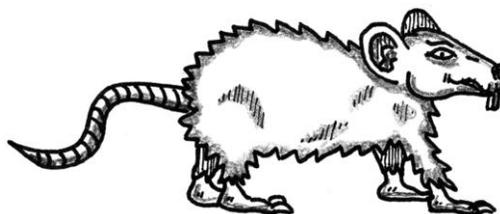
È semplice adattare le forze dei “licantropi” e il loro potenziale in combattimento, perciò non ci sono suggerimenti semplici e immutabili riguardo alla composizione degli attaccanti. Raccomando una truppa principale di nani armati di piccozze – la paga giornaliera attuale per questo tipo di truppe naniche è di 50 MO.



Direi che la squadra di assalto dovrebbe essere composta da almeno 20 personaggi e da non più di 50 – ma potreste pensarla diversamente, in questo caso vi auguro buona fortuna!

Forse vi sembra un lavoraccio dover creare così tanti personaggi? La mia straboccante bontà d'animo ha fatto sì che preparassi una possente compagnia di personaggi già pronti da utilizzare, tra cui potrete scegliere quelli che più vi aggradano o dei quali potrete mettervi al comando, armi e bagagli. Non dovrete avere problemi con loro, li ho addestrati seguendo la mia disciplina del “pugno di ferro in guanto di velluto”.

Ora che siete seduti comodamente, vi spiegherò in cosa state per cacciarvi...



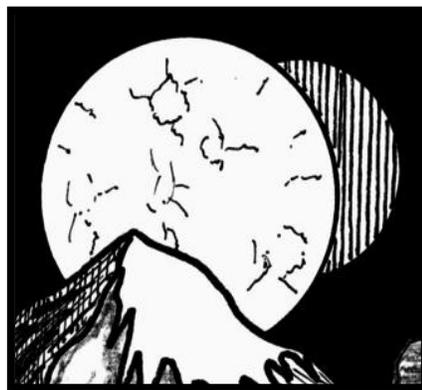
Nota a margine: OK, se davvero preferite l'approccio discreto, potrebbe esserci un lavoretto per voi... un altro modo per cominciare l'avventura potrebbe essere quello di infiltrarsi all'interno del castello, magari fingendo di far parte dei suoi diabolici occupanti, per fare delle mappe dettagliate e raccogliere informazioni. Potreste poi farle arrivare agli impazienti comandanti delle vostre forze, che a quel punto potranno finalmente scatenare l'inferno contro gli abitanti del castello. **SG:** consulta l'Appendice 5 se desideri far giocare l'avventura in questo modo al tuo gruppo – sta a te decidere, e dovrai gestire un sacco di cose di testa tua. Tra i personaggi già pronti c'è anche un lupo mannaro che è possibile ingaggiare per questo tipo di missione.

Inviare l'esercito

Preparare la scena

Lontano dalle città principali, appollaiato su un picco dall'aspetto nobile, si erge un imponente castello che si affaccia sopra la foresta selvaggia e il villaggio di Bllistik. C'è una strada che porta dal castello al villaggio, attraversando la foresta, ma nessuno dei paesani la percorre mai. Ci sono molti altri modi per avvicinarsi al castello passando per la foresta e la strada è soltanto la via più diretta per il maniero. Qualsiasi sia la via che seguirete, alla fine la strada è l'unico modo per arrivare al cancello principale o a quello posteriore, a meno che non vogliate arrampicarvi lungo le infide pareti di roccia su cui il castello è stato costruito.

Gli abitanti del villaggio hanno timore della foresta perché è la dimora di grossi e malvagi lupi. Hanno paura anche del castello, perché è risaputo che è la dimora di lupi mannari e dei loro servitori. Nelle temute notti di luna piena, sia essa Sar o sua sorella maggiore Sharane, una carrozza percorre la strada partendo dal castello, tirata da cavalli neri come il carbone e guidata da un cocchiere scheletrico. La carrozza non si ferma mai a Bllistik e gli abitanti sono felici di questo, anche se è una magra consolazione. Per decenni, infatti, una volta ogni tre anni i paesani hanno mandato una ragazza e un ragazzo di 18 anni a piedi lungo la strada che si dirige al castello. C'è una credenza popolare, che nessuno osa contraddire, per cui questa offerta sacrificale sarebbe l'unica cosa che tiene Bllistik al sicuro dai licanthropi padroni del castello. La popolazione del villaggio è in calo costante, perché molti giovani non vogliono aspettare qui per vedere se saranno gli sfortunati prescelti dalla folla. Perciò, ogni tre anni c'è un vero e proprio esodo di diciassettenni, anche se ci sono sempre quelli che, per lealtà o amore della famiglia, scelgono di rimanere a Bllistik nonostante stiano per diventare maggiorenni.



La città più vicina dista oltre 200 miglia. Ci sono, naturalmente, molti altri villaggi e qualche piccola cittadina sparpagliate in questa infelice e spesso ostile regione, ma soltanto Porttree offre le comodità della civiltà e la protezione della magia e dell'esercito. Il Signore di Porttree, Alberforth, ha regnato a lungo e bene, ma sta invecchiando rapidamente. Il suo figlio maggiore, Ruynahr, è inesperto e irruento (o forse soltanto troppo giovane) e, contro la volontà di suo padre, si è fidanzata con una ragazza di Bllistik.

Inviare l'esercito

Il principe Ruynahr

Lo scontro non sarebbe nemmeno iniziato se la salute del Signore non fosse peggiorata. Ci sono quelli che sospettano che ci sia dietro qualcosa di losco, ma d'altronde qualcuno vede complotti dappertutto. A ogni modo, Ruynahr ha appena saputo che la sua amata è stata scelta per essere inviata al castello. La sua risposta è stata alquanto cavalleresca. Si è offerto di prendere il posto del giovanotto del villaggio che avrebbe dovuto accompagnare Andulene e, in questo momento, si trova a Bllistrik, godendosi un'ultima notte di piacere prima di affrontare l'ultima passeggiata verso la morte.



Andulene, casus belli

Dal suo letto di morte, Alberforth ha offerto un'enorme somma di denaro a chiunque riuscirà a mettere insieme un esercito capace di distruggere il castello, non lasciando in piedi nemmeno una di quelle pietre maledette, mettendo fine all'esistenza dei morti viventi che dimorano tra le sue mura. Il suo fido cancelliere Phortaxus ha messo insieme un dossier con tutte le informazioni conosciute sul castello e sui lupi mannari. Alcune delle storie raccolte saranno senza dubbio infondate, altre esagerate, ma alcune sono reali e accurate perché egli ha inviato dei cavalieri in sella a grifoni a sorvolare il castello. Le notizie sono però molto limitate, perché i cavalieri avevano severi ordini di non avvicinarsi a gettata d'arco o di incantesimi.



Se siete interessati a riunire una forza sufficientemente potente da tentare l'impresa – e, senza ombra di dubbio, liberereste il mondo da una malvagità senza provare alcun rimorso – vi verrà fornita una mappa della zona intorno a Bllistrik e al castello, una pianta dettagliata del maniero disegnata dopo le recenti osservazioni, e il resoconto delle creature che dimorano nella zona e anche dei padroni licantropi che le comandano.

Dovete comunicare a Phortaxus l'entità delle forze sotto il vostro comando perché egli le valuti. Dovete anche consegnarli un elenco delle scorte che vorreste che il Signore di Porttree vi fornisca.

(**SG**: acconsentire a tutte le richieste ragionevoli.)

Inviare l'esercito

Per il SG

Appendice 1 – Residenti, servitori e creature del castello di Bllistrik

1 – Lupretius, signore del castello di Bllistrik

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

TIPO/CLASSE – Lupo Mannaro Vagabondo di 6° livello

FO:	34	KR:	24	IN:	36	FT:	20			
COS:	48	DES:	24	CA:	66	VE:	30	EXTRA:		+62

MAGIA – *BQD, Fermo Così, Nascondiglio*

ARMI – Spada a due mani (7D6+3)

ARMATURA – Cuoio imbevuto di sangue di drago (15)

SPECIALE – Dimezza i danni che ne riducono la COS e, come tutti gli altri lupi mannari, rigenera 2D6 COS per minuto; odore ipnotico che funziona come *Padroneggiare lo Spirito* se chi si trova entro 6 m fallisce un TSL2 sul CA

2 – Volpina, signora del castello di Bllistrik

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

TIPO/CLASSE – Lupo Mannaro Vagabondo di 4° livello

FO:	26	KR:	16	IN:	22	FT:	24			
COS:	36	DES:	33	CA:	44	VE:	22	EXTRA:		+57

MAGIA – *Oh Vai Via, Fermo Così, Più Veloce*

ARMI – Mani nude con talento Arti Marziali (4D6, per colpirla è necessario prima riuscire in un TSL3 su DES o VE)

ARMATURA – Cuoio imbevuto di sangue di drago (15)

SPECIALE – Dimezza i danni che ne riducono la COS e, come tutti gli altri lupi mannari, rigenera 2D6 COS per minuto

3 – Caninor, cugino di Lupretius

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

TIPO/CLASSE – Lupo Mannaro Vagabondo di 3° livello

FO:	30	KR:	15	IN:	20	FT:	18			
COS:	30	DES:	24	CA:	28	VE:	15	EXTRA:		+29

MAGIA – *BQD*

ARMI – Zanne e artigli (3D6)

ARMATURA – Ali di pipistrello (6 colpi)

Inviate l'esercito

SPECIALE – È in grado di volare negli spazi aperti (mentre è in volo, per colpirlo è necessario prima riuscire in un TSL1 sulla VE e la vittima non può contrattaccare se non ha successo in un TSL1 sulla VE), dimezza i danni che ne riducono la COS e, come tutti gli altri lupi mannari, rigenera 2D6 COS per minuto



4 – Wolpert, fratello di Lupretius

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

TIPO/CLASSE – Lupo Mannaro Vagabondo di 5° livello

FO:	20	KR:	15	IN:	30	FT:	15		
COS:	39	DES:	26	CA:	52	VE:	24	EXTRA:	+37

MAGIA – *Oh Vai Via*, *Fermo Così*

ARMI – Mutaforma in lupo (artigli da 4D6), orso (FO×2), pipistrello (quando vola, per colpirlo è necessario prima riuscire in un TSL2 sulla VE), sciame di ratti (DES×3), corvo (per colpirlo è necessario prima riuscire in TSL2 sulla VE e se fallisce l'attaccante subisce 2D6 danno penetrante a causa delle beccate), o grosso gatto nero (FT×2)

ARMATURA – Cuoio imbevuto di sangue di drago (15)

SPECIALE – Dimezza i danni che ne riducono la COS e, come tutti gli altri lupi mannari, rigenera 2D6 COS per minuto



Inviare l'esercito

5 – Fockril, fratello di Lupretius

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

TIPO/CLASSE – Lupo Mannaro Vagabondo di 6° livello

FO: 20 KR: 19 IN: 34 FT: 19

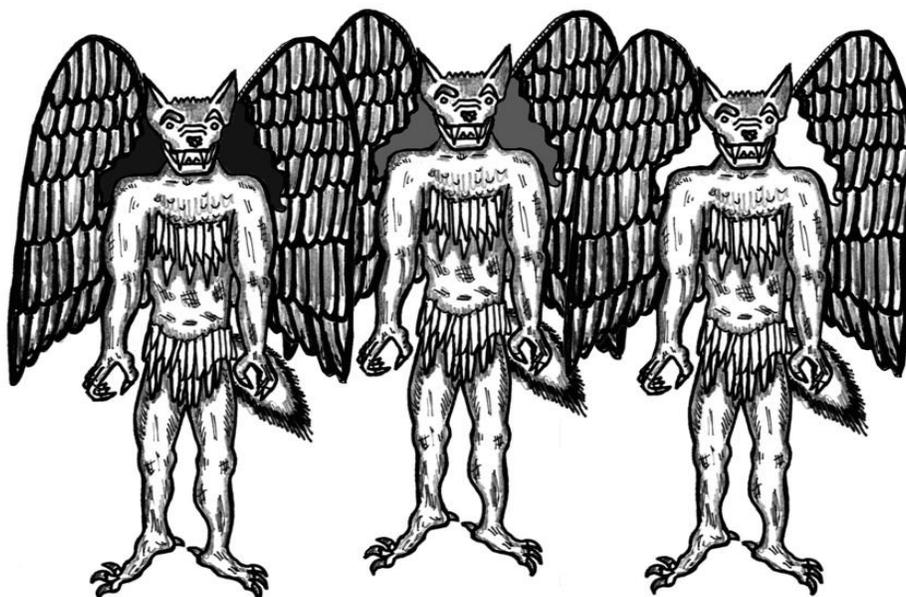
COS: 42 DES: 52 CA: 24 VE: 26 EXTRA: +67

MAGIA – BQD

ARMI – Rapier (3D6+4)

ARMATURA – Cuoio imbevuto di sangue di drago (15)

SPECIALE – Lo sguardo ipnotico dimezza la DES dell'avversario in combattimento fisico, dimezza i danni che ne riducono la COS e, come tutti gli altri lupi mannari, rigenera 2D6 COS per minuto



6 – Le tre Mangiauomini, identiche tranne che per il colore del pelo (castano, mogano e ambra), concubine di Lupretius

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

TIPO/CLASSE – Ibrido Arpia/Volpe Guerriero di 3° livello

FO: 24 KR: 16 IN: 8 FT: 18

COS: 26 DES: 20 CA: 36 VE: 24 EXTRA: +38

MAGIA – Nessuna

ARMI – Artigli affilati come rasoi (4D6)

ARMATURA – Nessuna

SPECIALE – Sono in grado di volare agilmente, il loro grido dimezza tutti gli attributi degli avversari che falliscono un TSL1 sulla COS

Inviare l'esercito

7 – Drooltarg

UBICAZIONE – Torre di sud-ovest

TIPO/CLASSE – Ogre Mutante Guerriero di 6° livello

FO: 60 KR: 20 IN: 6 FT: 7
COS: 200 DES: 10 CA: 25 VE: 8 EXTRA: +45

MAGIA – Nessuna

ARMI – Ascia, mazza e due braccia stritolatrici (ognuna 5D6+20, per un totale di 20D6+80)

ARMATURA – Pelle coriacea (6 colpi)

SPECIALE – Ha testa e busto di Ogre, quattro braccia, tre occhi, corpo di capra dalla vita in giù, e una caldaia con un motore a vapore sulla schiena

8 – Il Signore dell'Obitorio, scabroso cadavere impregnato di fluido per imbalsamazione

UBICAZIONE – Torre di sud-ovest

VM 40

SPECIALE – COS 50, il danno va sottratto alla COS e non alla VM, per cui in combattimento ottiene sempre 5D6+20 fino alla morte

9 – Il veterinario

UBICAZIONE – Torre di sud-ovest

VM 7, combatte con un bisturi (1D6+3)

SPECIALE – È anche il barbiere dei lupi mannari

10 – Boris Spasky, servo di Lupretius e della sua famiglia da tutta la vita

UBICAZIONE – Torre di sud-ovest

TIPO/CLASSE – Gobbo Vagabondo di 3° livello

ATTRIBUTI – COS 20, KR 12, EXTRA +30, lento ma molto forte

MAGIA – Nessuna

ARMI – Bastone (3D6)

ARMATURA – Nessuna

SPECIALE – Molto fedele, è pronto a sacrificare la propria vita per qualsiasi lupo mannaro



Inviare l'esercito



11 – Hephor il fabbro

UBICAZIONE – Torre di sud-est

VM 100

SPECIALE – La pelle di ferro assorbe 15 colpi, brandisce delle enormi pinze da fabbro incandescenti capaci di fondere qualsiasi arma (anche magica) che toccano se l'avversario non riesce in un TSL2 sulla FT

12 – Boreala, Elementale dell'Aria

UBICAZIONE – Torre di nord-est

Il combattimento con Boreale viene gestito utilizzando i Tiri Salvezza. In ogni turno, gli avversari devono fare i seguenti TS:

- TSL1 sulla FO per evitare di essere sbattuti violentemente contro le pareti e il pavimento; chi fallisce il TS subisce un danno penetrante pari alla differenza per cui l'ha mancato perché viene sbattuto contro qualche oggetto
- TSL1 sulla DES per evitare i fulminei artigli e denti di Boreale; per ogni punto per cui il TS fallisce, la vittima subisce 1D6 ferite, che l'armatura assorbe come normale
- Un TSL3 sulla IN per cercare di spezzare con la propria forza di volontà l'incantesimo che lega Boreala al castello di Bllistik; annotate quanti personaggi fanno o sbagliano il TS e tenete il calcolo nel corso dei turni (un successo conta come +1, un fallimento come -1): quando il totale arriva a +10, Boreale è finalmente scacciata.



Non appena il conteggio arriva a un totale di +10 o superiore, l'incantesimo che lega Boreala al castello viene spezzato e l'Elementale prorompe in un grido di gioia: "Ho portato a termine ciò che mi era stato chiesto di fare!", urla, "Ora sono libera come l'aria di cui sono fatta! Vi ringrazio, stranieri, e vi dico addio!" – la benedizione di Boreale fa guadagnare permanentemente 1D6 punti di VE a ogni avventuriero

Inviare l'esercito

13 – Tritonesse, otto in totale

UBICAZIONE – Torre di nord-ovest

VM 20; usano l'ipnosi (una variante di *Varicella Mentale*), gli avversari devono riuscire in un TSL3 sulla IN o subiscono un danno penetrante pari alla differenza per cui l'hanno mancato, perché si auto infliggono delle ferite

14 – Gharg, fino a un massimo di 20

UBICAZIONE – Tetto, mura e torri

COS 30, la pelle di pietra assorbe 10 colpi, pugni (4D6); volano lentamente; per colpirli serve un TSL1 sulla DES e, se l'arma non è magica, va fatto un TSL1 sulla FT o bisogna sottrarre la differenza per cui viene fallito dai dadi+extra dell'arma

15 – Corvi Saprofagi, fino a un Massimo di 30

UBICAZIONE – Mura e torri

VM 25, se gli avversari falliscono un TSL1 sulla DES non possono contrattaccare

16 – Lo Spirito Appassionato di Woody Gee

UBICAZIONE – cancello posteriore

Lo Spirito Appassionato di Woody Gee ha VM 30 ed è immune alle armi normali. Oltre a combattere normalmente, a ogni turno tira sulla tabella qui sotto per sapere cosa grida:

1. "Questa chitarra uccide i fascisti!" – Lo Spirito gode degli effetti di *Piè Veloce* per questo turno
2. "Il vagabondo solitario è pazzo!" – Lo Spirito è incredibilmente veloce per questo turno e per colpirlo è necessario riuscire in un TSL2 sulla DES
3. "La musica è padrona!" – Lo Spirito vi colpisce con la musica. Ogni personaggio subisce 1D6 danno penetrante e deve fare un TSL1 sulla FT o resta frastornato e nel prossimo turno deve dimezzare il DTC
4. "Tocca le mie corde!" – Lo Spirito svela la sua possente chitarra ascia e per un attimo rimanete storditi. I personaggi dimezzano il DTC in questo turno
5. "La musica guarisce!" – Lo Spirito utilizza il potere della musica su di sé e guadagna 2D6 punti di VM (può anche salire sopra il punteggio iniziale – potenza della musica!)
6. "Bis! Bis!" – Tira due volte sulla tabella (tira ancora se ottieni lo stesso risultato) e applica entrambi gli effetti



Inviare l'esercito

17 – L'Autore di Necrologi, scrittore dei bestseller sui lupi mannari

UBICAZIONE – Biblioteca

VM 50

SPECIALE – Libro esplosivo (6D6+25), l'avversario deve riuscire in un TSL2 sulla DES per evitare l'esplosione; se dopo aver ferito qualcuno l'Autore ha tempo e modo, scriverà un necrologio in 1D6 turni se la vittima fallisce un TSL2 sulla VE e un TSL2 sulla DES – la Morte arriverà a ghermire il destinatario del necrologio se questi non riesce in un TSL3 sul KR; l'Autore può essere ferito solo dalla magia o dalle armi incantate (tira 1D6 e dividi le ferite che subisce per il risultato)



18 – Spiritello della Malattia

UBICAZIONE – Cappella

VM 40

SPECIALE – Gli avversari devono riuscire in un TSL2 sulla COS o subiscono 1D6 danno penetrante ogni ora finché la malattia non viene curata; lo Spirito è immune alle armi non magiche e quelle incantate gli infliggono solo metà danno

19 – Il Signore del Tempo

UBICAZIONE – Stanza del tempo, il cui interno è 20 volte più grande rispetto a quanto sembrerebbe dalla mappa

ATTRIBUTI – COS 30, KR 30

SPECIALE – Attacca con un pendolo (5D6), le lancette dell'orologio sono proiettili (2D6 D6, TSL2 sulla DES per evitarli); *Incollati* sui nemici; può tornare indietro nel tempo una volta al giorno, per cui se viene attaccato ritorna 30 secondi nel passato e aspetta dietro la porta per tendere un agguato ai nemici

20 – Metella Allodiata

UBICAZIONE – Sala da ballo con Xenocles

VM 20

SPECIALE – L'avversario deve riuscire in un TSL2 sulla VM o il SG aggiunge 1D6 punti extra al suo DTC per ogni punto per cui il TS è stato fallito; è fatta di lame (assorbe 20 colpi)

Inviare l'esercito

21 – Xenocles, Golem di Arenaria

UBICAZIONE – Nella sala da ballo con Metella

VM 200

22 – Il Rettiliano

UBICAZIONE – Camera delle Visioni

VM 200, attacca con pugni di ossidiana, coda e morso

SPECIALE – Raggio di Luna dello Sguardo del Basilisco, gittata 30 m, la vittima deve riuscire in un TSL2 sulla VE per schivarlo o viene trasformata in una statua di pietra a meno che non abbia un KR di 30 o più; il Rettiliano finge di essere una statua finché non può colpire di sorpresa

23 – Spiritello di Acido

UBICAZIONE – In cima alla scalinata nella Camera delle Visioni

VM 50

SPECIALE – Il contatto con l'acido perfora armi e armature e le rende inutilizzabili in due turni

24 – Soldatini a Molla Giocattolo, 200 in totale

UBICAZIONE – Sopra la Camera delle Visioni

VM 1

25 – Guerrieri Zombi di 2° livello

UBICAZIONE – Itineranti

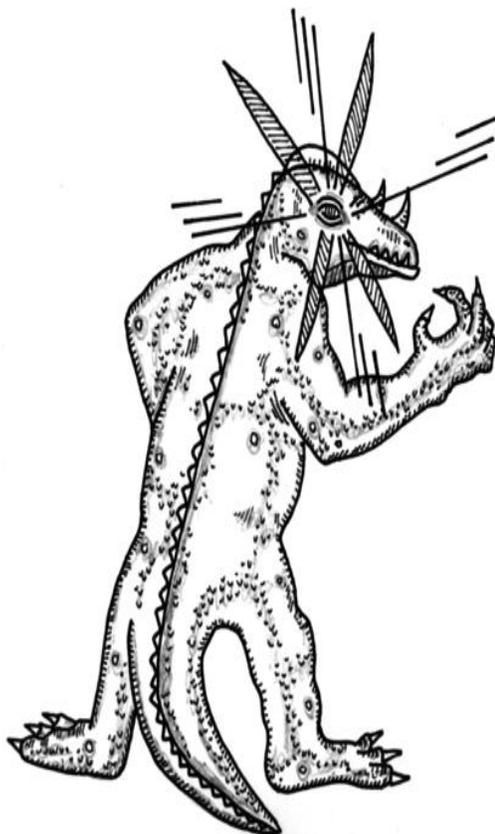
FO:	28	KR:	9	IN:	7	FT:	4			
COS:	28	DES	:10	CA:	7	VE:	3	EXTRA:		+3

MAGIA – Nessuna

ARMI – Pugni (4D6)

ARMATURA – Nessuna

SPECIALE – Vengono distrutti solo quando la COS arriva a -20, perché le parti del corpo si riuniscono nel giro di 1D6 minuti; immuni ai veleni; chi viene ferito dagli Zombi deve riuscire in un TSL1 sulla FT o contrae una malattia che causa la perdita di 1D6 punti di FO al giorno finché non viene curata



Inviare l'esercito

26 – Guardia Canina di Elite, 30 in totale, sempre in coppia

UBICAZIONE – Caserma

KR: 20 COS: 20

ARMI – Spada (3D6+4)

ARMATURA – Maglia e scudo medio (17)

27 – Spiritello Invisibile

UBICAZIONE – Corridoi del secondo piano

VM 50

SPECIALE – Dato che è invisibile i nemici devono fare un TSL1 sulla IN: se hanno successo devono dimezzare il DTC, se lo falliscono devono ridurre il proprio DTC a $\frac{1}{4}$ del normale

28 – Spiritello di Lava

UBICAZIONE – Corridoi del secondo piano

VM 30

SPECIALE – I nemici devono riuscire in un TSL1 sulla FT o le loro armi perdono 1D6 punti per ogni successivo turno di combattimento (diventano sempre peggiori a causa del calore emanato dallo Spiritello)

29 – Sirenee, lupo mannaro che ha da poco contratto la licantropia

UBICAZIONE – Stanze da letto del secondo piano

VM 50

SPECIALE – Ha una COS di soltanto 20 punti a causa della recente trasformazione



30 – Scheletri servitori, fino a un massimo di 50

UBICAZIONE – Secondo piano

VM 12

Inviare l'esercito

31 – Pegaso Nero

UBICAZIONE – Stalle

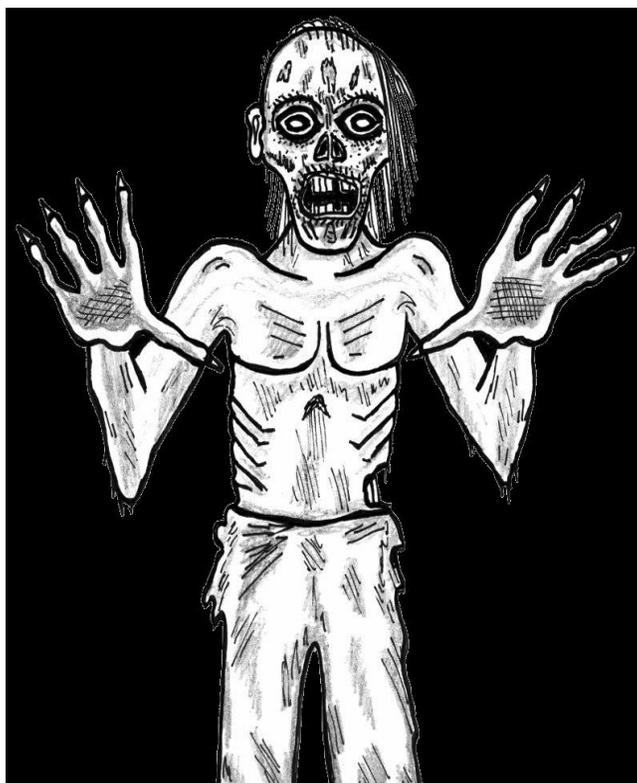
VM 100

SPECIALE – Pelle coriacea (10); vola a gran velocità (VE 27); in combattimento i nemici devono riuscire in un TSL2 sulla DES o subiscono 1D6 ferite per ogni punto per cui il TS fallisce

32 – Zingari, fino a un massimo di 40

UBICAZIONE – Foresta e strade

VM 8, combattono gli intrusi a meno che non siano in grave inferiorità numerica, sono abili nelle azioni furtive, nelle ruberie e nell'inganno



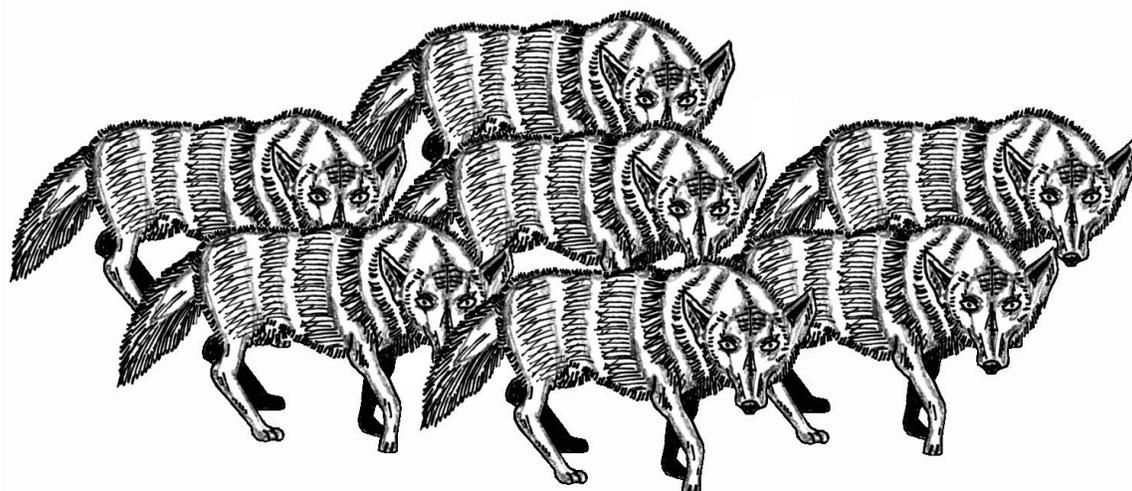
33 – Il Cocchiere Rancido, uomo scheletrico con brandelli di pelle marcia

UBICAZIONE – Fuori dal castello o sulla strada per Bllistik

VM 30

SPECIALE – Gli avversari entro 6 m devono fare un TSL1 sulla COS per evitare di svenire a causa del nauseante puzzo di morte

Inviare l'esercito



34 – Lupi, fino a un massimo di 50

UBICAZIONE – Foresta

VM 25



35 – Crepuscolo

UBICAZIONE – Foresta o itinerante all'interno del castello

TIPO/CLASSE – Vampiro Guerriero di 3° livello

VM 70

MAGIA – Recupera 2D6 COS per turno, può trasformarsi a volere in pipistrello (VM 35)

ARMI – Artigli e zanne (8D6+35), abile nelle azioni furtive

ARMATURA – Vulnerabile solo alla magia, al fuoco o alle armi incantate

SPECIALE – Ogni volta che una vittima viene ferita deve riuscire in un TS sulla FT a un livello pari a $\frac{1}{5}$ del danno subito o si trasforma in vampiro nel giro di 24 ore

Inviare l'esercito



36 – Enid l'Aracnide

UBICAZIONE – Sotterranei

VM 100

SPECIALE – In ogni turno di combattimento l'avversario deve riuscire in un TSL1 sulla FT per evitare di essere morso e infettato dal veleno di ragno e in un TSL2 sulla DES per non rimanere intrappolato nella sua ragnatela

37 – Bastidex, Liche Mago di 4° livello

UBICAZIONE – Cripta

FO: 13	IN: 40
KR: 25	FT: 24
COS: 60	DES: 15
CA: 36	VE: 14
EXTRA: +9	

SPECIALE

Rigenerazione – 2D6 COS per turno

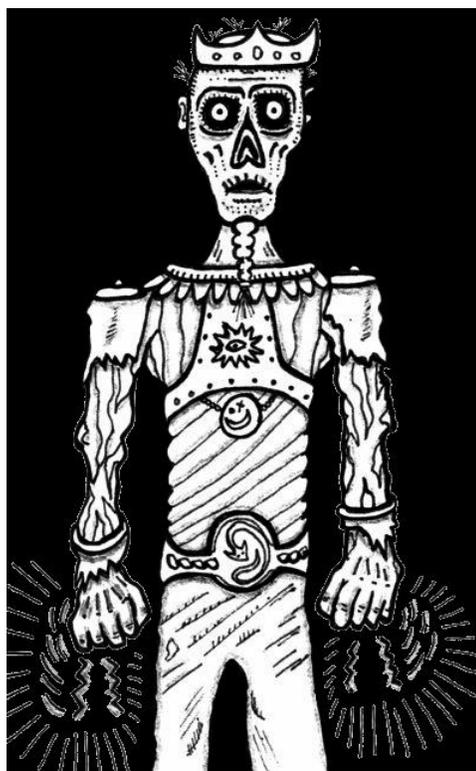
Raggio oculare – TSL2 sulla DES per schivarlo o 3D6 ferite

Intestini strangolatori – TSL2 sulla DES per schivarli o 2D6 ferite

Vomito acido – TSL2 sulla VE per schivarlo o 1D6 ferite

Soffio polmonare – TSL2 sulla FO per evitare di essere scaraventato indietro

ARMA – Falcione (4D6+4) permanentemente ricoperto di veleno di drago



Inviare l'esercito

38 – Usira

UBICAZIONE – Sotterranei

TIPO/CLASSE – Orso Mannaro Vagabondo di 3° livello

FO: 10 KR: 24 IN: 18 FT: 16
COS: 35 DES: 26 CA: 30 VE: 15 EXTRA: +21

MAGIA – *BQD, Picchiaduro, Potere Distruttivo*

ARMI – Mazzafrusto pesante (4D6+4), a una mano, molto leggero

ARMATURA – Vesti turbinanti (20)

SPECIALE – Può aumentare le proprie dimensioni di 1D6 volte se ottiene due “6” in combattimento

39 – Tom Loney Jr, Uomo Lupo

UBICAZIONE – Sotterranei/Tombe

VM 50

SPECIALE – Veleno a effetto istantaneo su zanne e artigli che raddoppia il danno

40 – Sadisst-an-Leh il torturatore, Elfo Zombi

UBICAZIONE – Celle

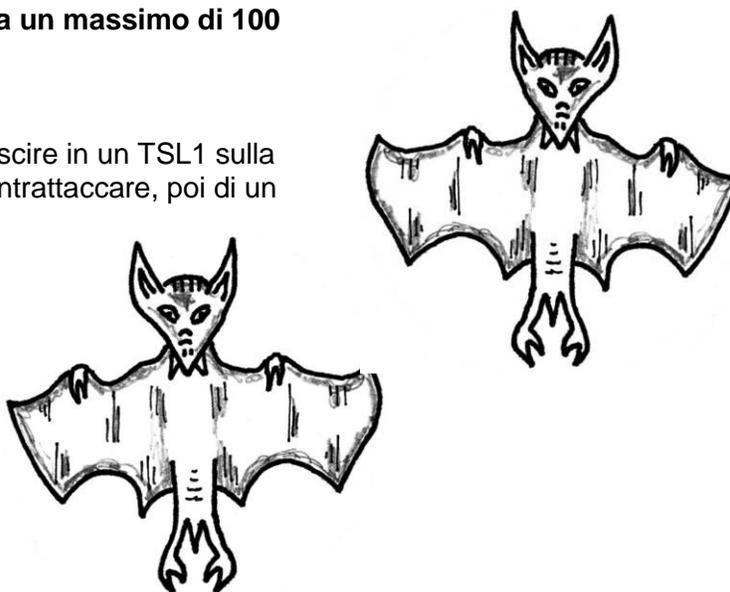
ATTRIBUTI – COS 15, KR 24, EXTRA +12

SPECIALE – Combatte prima con una frusta (l'avversario deve riuscire in un TSL2 sulla DES o subisce un danno pari alla differenza per cui l'ha fallito), per strappargliela di mano occorre un TSL2 sulla FO; poi impugna un falcione (4D6+4); ha una splendida armatura completa di Galvorn Elfico che assorbe 21 colpi.

41 – Pipistrelli Vampiro, fino a un massimo di 100

UBICAZIONE – Caverne

VM 12, gli avversari devono riuscire in un TSL1 sulla DES altrimenti non possono contrattaccare, poi di un eventuale TSL2 sulla DES per riuscire a colpire i Pipistrelli; chi viene ferito da questi mostri deve riuscire in un TSL1 sulla FT o contrae la rabbia e, per ogni giorno senza cure, perde un punto di DES e di IN.



Inviare l'esercito

Appendice 2 – Motivazioni e modus operandi dei personaggi

Zombi	Sono stati creati dai lupi mannari; ce ne sono una trentina attualmente disponibili ed è possibile crearne altri 2D6 al giorno all'interno dei sotterranei; sono in grado di seguire semplici ordini e attaccano macchinalmente
Guardie Canine di Elite	30 uomini cane; è possibile crearne altri 2D6 al giorno; sono intelligenti e impavidi
Lupi Mannari	Useranno la loro magia per uccidere; organizzeranno le proprie truppe e adotteranno tattiche di guerriglia che il nemico è più forte; possono muoversi anche alla luce del giorno ma preferiscono agire di notte
Lupi	Vivono nella foresta, possono essere richiamati e comandati dai vampiri
Pipistrelli Vampiro	Abitatori delle caverne; attaccano chiunque tranne i morti viventi
Ratti	Abitatori delle caverne; non possono essere comandati
Zingari	Fedeli e astute, possono essere dissuasi
Scheletri	Privi di intelletto e goffi
Corvi Saprofagi	Annidati sulle torri e sui camminamenti; attaccano gli intrusi in modo coordinato
Crepuscolo	Il vampiro sta in agguato nella foresta, vive nel castello quando è in forma umana; non attacca i morti viventi ma non può essere comandato
Boreala	Vincolata alla torre di nord-est, sarà molto grata ai suoi liberatori
Sadist-an-Leh	Malvagio e vincolato alle celle, un elfo che dovrebbe essere morto da secoli
Tritonette	Vincolate alla torre di sud-ovest, amano giocare con le proprie vittime
Hephor	Può lasciare la forgia se gli viene ordinato di farlo; non è necessariamente aggressivo
Bastidex	Assortimento di incantesimi anatomici; vincolato alla cripta
Drooltarg	Può lasciare la torre di sud-ovest se gli viene ordinato di farlo
Usira	Può andarsene in giro liberamente; vuole far colpo su Lupretius e la sua famiglia
Sirenee	Sedotta e perciò leale ai lupi mannari, ma Usira la disprezza
Enid l'Aracnide	Vive nei sotterranei; è un omicida senza scrupoli
Tom Loney Jr	Feroce e impavido
Spirito Appassionato di Woody Gee	Può andarsene in giro liberamente, fastidioso
Soldatini a Molla Giocattolo	Meccanicamente aggressivi
Metella	Meccanicamente aggressiva

Inviare l'esercito

Xenocles	Determinato, ma resta al fianco di Metella
Gharg	Privi di mente, seguiranno gli ordini
Il Cocchiere Rancido	Si difenderà ma non è un combattente
Il Rettiliano	Fissato con la distruzione, vincolato alla Camera delle Visioni
Il Signore del Tempo e il suo Golem	Vincolato alla stanza, violento
L'Autore dei Necrologi	Vincolato alla biblioteca, punitivo
Il Signore dell'Obitorio	Matto
Il Veterinario	Matto
Boris Spasky	Lento e goffo, Fedele
Spiritello della Malattia	Esagitato
Spiritello Invisibile	Esagitato
Spiritello di Lava	Esagitato
Spiritello di Acido	Esagitato

Appendice 3 – Personaggi già pronti per gli attaccanti



Nani Guerrieri di 2° livello

(Per personalizzarli, tira 1D6 per ogni attributo – 1=-3, 2=-2, 3=-1, 4=+1, 5=+2, 6=+3)

FO: 22

IN: 10

KR: 11

FT: 7

COS: 22

DES: 10

CA: 11

VE: 10

Extra: +8

Armi: Martello da guerra (7D6+1), scudo-lama (2D6), piccozza (3D6)

Armatura: Cuoio (12), Scudo-lama (8)

Paga giornaliera: 50 MO

Inviare l'esercito

Elfi Arcieri di 1° livello

(Per personalizzarli, tira 1D6 per ogni attributo – 1=-3, 2=-2, 3=-1, 4=+1, 5=+2, 6=+3)

FO: 12

IN: 13

KR: 18

FT: 9

COS: 8

DES: 15

CA: 22

VE: 10

Extra: +3

Armi: Arco leggero (3D6) e 30 frecce, gladio (3D6+2)

Armatura: Cuoio (12)

Paga giornaliera: 50 MO



Umani Maghi di 1° livello

(Per personalizzarli, tira 1D6 per ogni attributo – 1=-3, 2=-2, 3=-1, 4=+1, 5=+2, 6=+3)

FO: 10

IN: 13

KR: 12

FT: 9

COS: 10

DES: 12

CA: 11

VE: 10

Extra: 0

Armi: Bastone (2D6), Kukri (2D6+5)

Armatura: Cuoio (12)

Magia: Tutti gli incantesimi di Primo Livello

Paga giornaliera: 80 MO

Inviare l'esercito

Ogre Guerrieri di 2° livello

(Per personalizzarli, tira 1D6 per ogni attributo –
1=-3, 2=-2, 3=-1, 4=+1, 5=+2, 6=+3)

FO: 22

IN: 10

KR: 11

FT: 7

COS: 22

DES: 10

CA: 22

VE: 10

Extra: +8

Armi: Mazza chiodata (6D6)

Armatura: Cuoio (12), scudo targa (8)

Paga giornaliera: 50 MO

Lupo Mannaro infiltrato di 4° livello

FO: 40

IN: 26

KR: 27

FT: 21

COS: 28

DES: 19

CA: 32

VE: 17

Extra: +49

Armi: Artigli e zanne (4D6+4)

Armatura: Nessuna, ma rigenera 2D6 COS per turno

Paga giornaliera: 500 MO

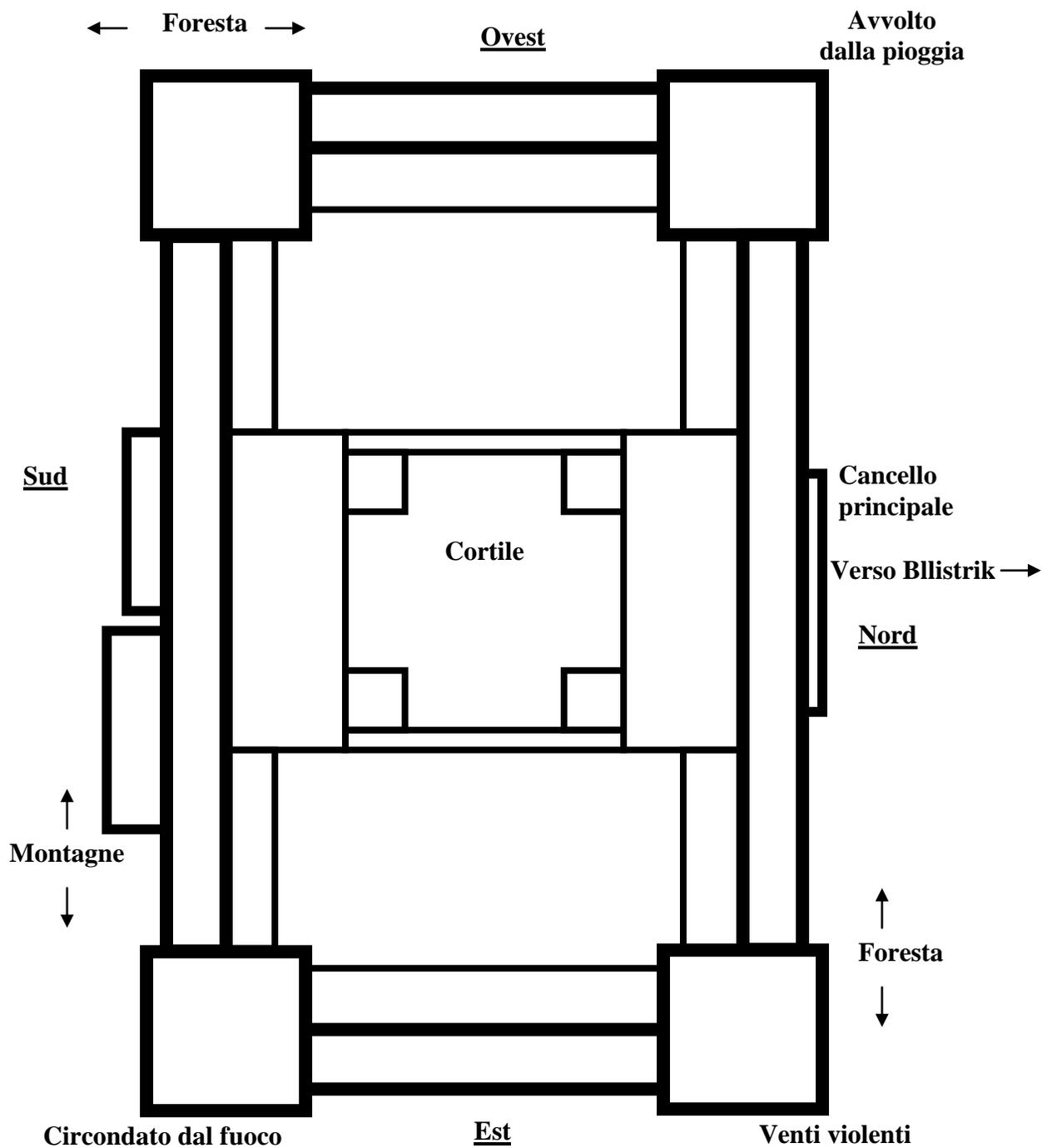


Inviare l'esercito

Appendice 4 – Mappe e planimetria del castello

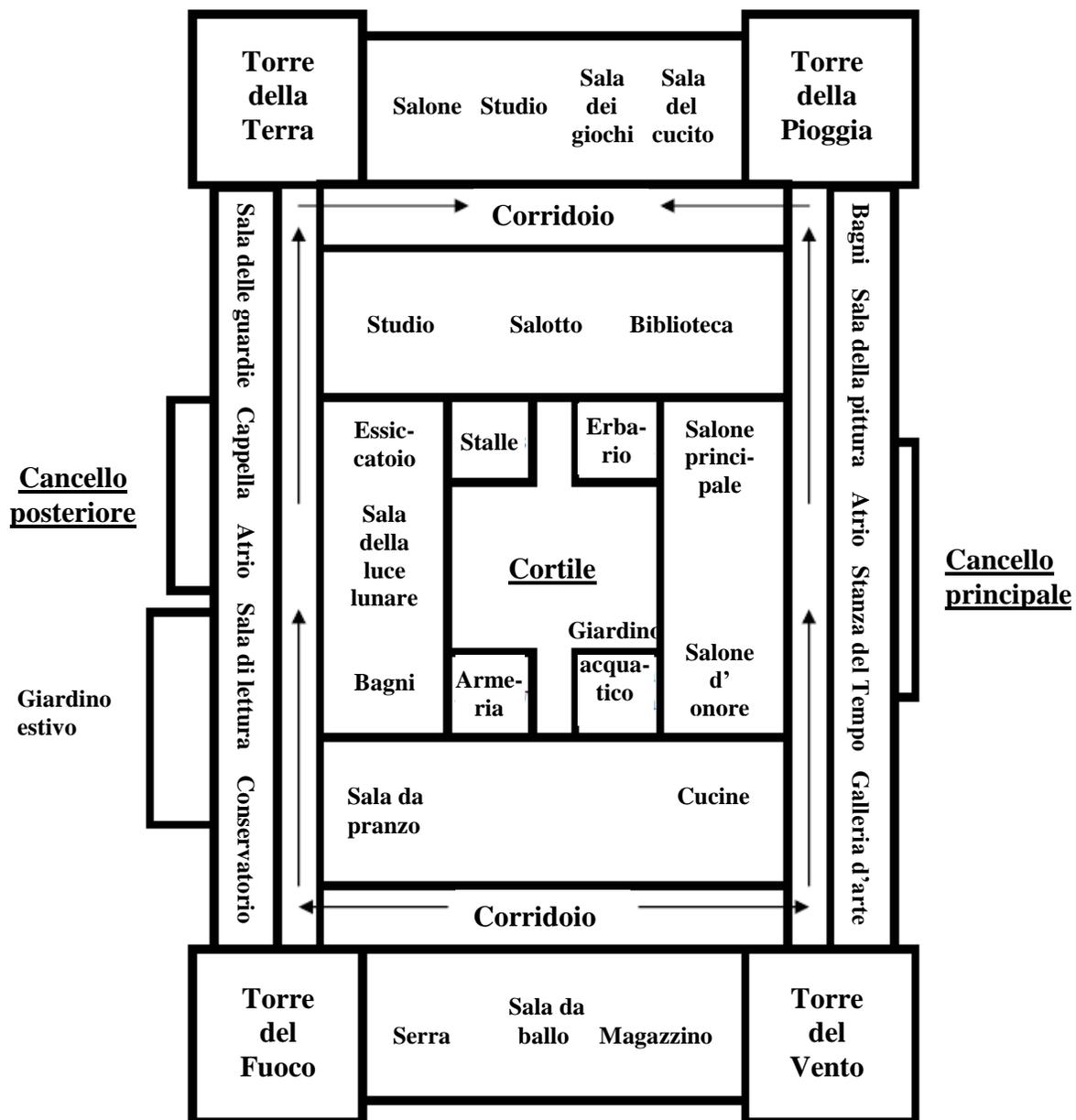
A – Resoconto dei cavalieri su grifoni

Mappa del Cap. Plodrik,
Gnomo cavaliere su
grifone dell'aviazione
dell'esercito di Porttree



Inviare l'esercito

B – Stanze al pianterreno

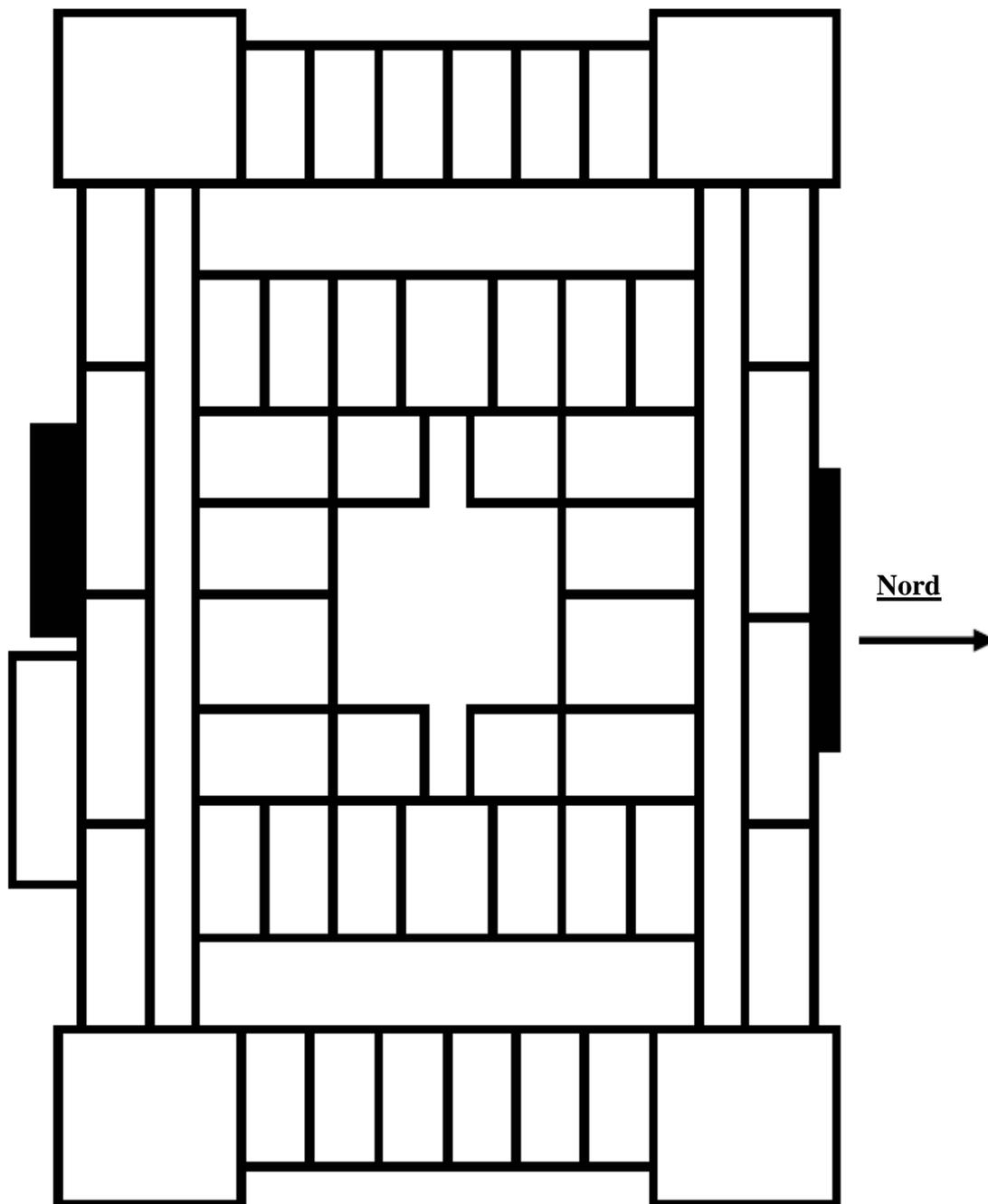


Inviare l'esercito

C – Stanze al piano superiore

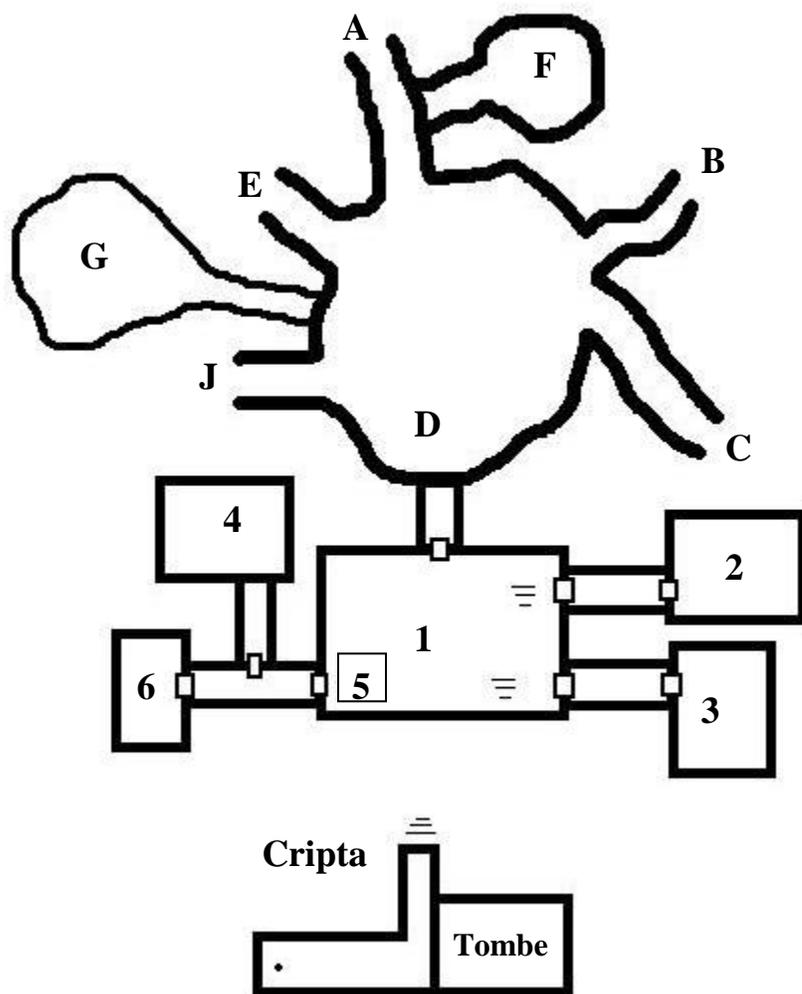
MAPPA DEL PIANO SUPERIORE

Le stanze interne sono camere e quelle esterne sono caserme, negozi, laboratori e trappole.



Inviare l'esercito

D – Livello dei sotterranei



LEGENDA

- A – Ai picchi
- B – Alla torre S-E
- C – Alla torre N-O
- D – Alla torre N-E
- E – Alla torre S-E
- F – Regina dei ragni
- G – Pipistrelli
- J – Alla foresta

- 1 – Sotterranei
- 2 – Celle
- 3 – Cantina
- 4 – Laboratorio
- 5 – Bagno
- 6 – Ufficio

Note:

- 1) **J** conduce fuori nella foresta
- 2) Nella stanza (1) dei sotterranei c'è una scalinata che scende nella cripta e un'altra che sale alla Camera delle Visioni
- 3) C'è 1 possibilità su 6 che ci siano delle guardie (scheletri o guardie canine) nella caverna principale (D) o nella stanza (1) dei sotterranei
- 4) Nelle celle (2) ci sono 1D6-1 prigionieri; stirpe, tipo e attributi devono essere determinati casualmente

Inviare l'esercito

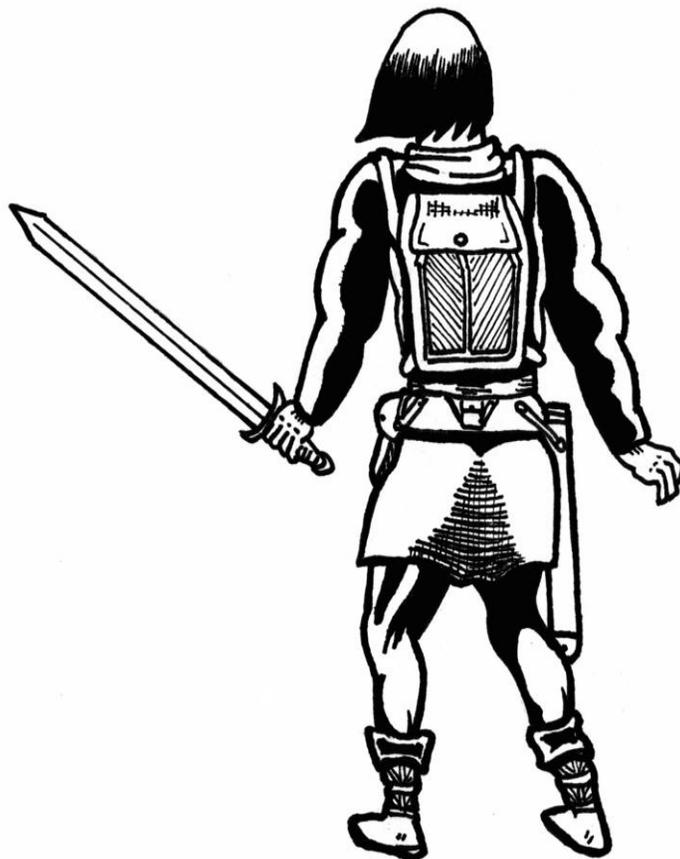
Appendice 5 – Missione di spionaggio

Nota per il SG

A te e ai giocatori potrebbe piacere l'idea di infiltrarsi nel castello per ottenere tutte le informazioni possibili sulla planimetria e gli abitanti prima di scatenare l'assalto frontale. C'è molto spazio per l'improvvisazione: forse al maniero stanno assumendo dei nuovi servitori oppure un lupo mannaro in visita potrebbe essere ingaggiato da coloro che pianificano la distruzione del castello. I giocatori potrebbero fare affidamento sull'incantesimo *Nascondiglio* (sciocchi!) o magari mutare forma per un certo periodo di tempo.

Ad ogni modo, dovresti fare largo uso di Tiri Salvezza su FT, IN e CA e ci sono molte stanze e aree dove i guai sono in attesa – per esempio, Boreale nella torre di nord-est o Bastidex nella cripta.

Se le spie dovessero essere catturate, ciò non significa che la campagna di distruzione non possa continuare, ma soltanto che le informazioni scoperte non saranno disponibili. Alcuni degli abitanti del castello potrebbero venire eliminati prima dell'inizio dell'attacco. Ricorda che a breve l'infelice coppia di innamorati dovrà recarsi al maniero (ah, forse qualcuno potrebbe prendere il loro posto...).



Inviare l'esercito

Appendice 6 – Personaggi di Porttree

Nota per il SG

1 – Ruynahr, principe di Porttree

UBICAZIONE – Villaggio di Blistrik, alla locanda

TIPO/CLASSE – Cittadino di 1° livello, indossa un'armatura a scaglie (8) ed è armato con una scimitarra (4D6)

FO: 14 KE: 14 IN: 12 FT: 20
COS: 13 DES: 13 CA: 16 VE: 14 EXTRA: +13

2 – Alberforth, Signore di Porttree

UBICAZIONE – Porttree, sul letto di morte

TIPO/CLASSE – Cittadino di 3° livello

FO: 4 KR: 24 IN: 23 FT: 28
COS: 2 DES: 8 CA: 30 VE: 3 EXTRA: +4

3 – Andulene, ragazza del villaggio di Blistrik, fidanzata con Ruynahr e prescelta per recarsi al castello

UBICAZIONE – Villaggio di Blistrik, alla locanda con Ruynahr

TIPO/CLASSE – Cittadino di 1° livello

FO: 7 KR: 11 IN: 11 FT: 6
COS: 8 DES: 14 CA: 16 VE: 13 EXTRA: -2

4 – Phortaxus, cancelliere di Porttree

UBICAZIONE – Porttree, sta governando in assenza di un membro della famiglia reale in grado di farlo

TIPO/CLASSE – Cittadino di 2° livello

FO: 12 KR: 19 IN: 22 FT: 18
COS: 13 DES: 11 CA: 21 VE: 10
EXTRA: +6



La vostra missione:

Spaccare, distruggere, uccidere e razziare! Tutto qui – se amate infiltrarvi di nascosto in un qualche posto dove non dovrete essere oppure progettare con arguzia i vostri piani verso la vittoria nonostante le ingegnose difese avversarie, questa avventura non fa per voi! Tuttavia... se siete pronti al massacro insensato e alla violenza a misura di tunnel, preparatevi da buoni troll quali siete!

Regolamento:

Questa è un'avventura di gruppo per l'edizione 7.5 di Tunnels & Trolls™, per uno o più giocatori e personaggi non giocanti. Può essere giocata da un giocatore contro l'altro (o da un gruppo contro l'altro) oppure il SG può controllare i vampiri e le loro legioni, occupandosi della difesa del castello.

