

TUNNEL E TROLL

SOTTERRANEO DI HALLOWEEN

Il Borgo Infestato



CHIMERA E

Sotterraneo di Halloween per

TUNNELS & TROLLS

Testo e mappe

Andy R. Holmes

Copertina

iPicture da [Pixabay](#) disponibile sotto licenza
[Pixabay License](#)

Traduzione e grafica

Chimerae Hobby Group



Copyright © 2026
CHIMERA E HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERA E

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHA56 – 1ª Edizione – Ottobre 2026

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.

Elenco delle abbreviazioni usate

AB	Abilità
BML	Bastone Magico di Lusso
BQD	Beccati Questo, Demonio!
CA	Carisma
DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali
FO	Forza
FOR	Fortuna
IN	Intelligenza
KR	Kremm
Liv	Livello
Lx	Livello di difficoltà del TR
m.a.	Moneta d'Argento
m.o.	Moneta d'Oro
m.r.	Moneta di Rame
ME	Mostri Erranti
Mov	Movimento
p.a.	Punti avventura
RES	Resistenza
SG	Signore del Gioco
TR	Tiro di recupero
u.p.	Unità di Peso
VE	Velocità
VM	Valutazione Mostro

Introduzione per i Giocatori

È la notte del 30 ottobre ed un tenue luore lunare si affaccia dietro alle nuvole minacciose, nella fredda aria autunnale. Il viaggio è stato più lungo di quanto avevate previsto, specie dopo che l'erba rinsecchita delle desolate paludi ha iniziato a cedervi sotto i piedi. Gli zaini stracarichi e le armature pesanti non vi hanno certo aiutato nella faticosa marcia attraverso le colline e, a causa dello sforzo, vi sentite dolore ogni singolo osso e muscolo. È proprio il terreno stesso che sembra risucchiare la forza dalle vostre gambe e vi fa strascinare faticosamente i piedi, avanzando in gruppo come tanti stanchi zombi. Pensavate di raggiungere il villaggio molto prima del tramonto, ma è ormai notte fonda e le case non sono ancora in vista, nonostante procediate testardamente nella vostra lenta marcia tra l'erba pantanosa della palude. Ormai avete paura che sarete nuovamente costretti a piantare le tende nel bel mezzo di questa umida desolazione. Dalla posizione delle stelle

Il Borgo Infestato

e della luna, deducete che è quasi mezzanotte e decidete quindi di fare una breve pausa per ritemperarvi e discutere sul da farsi.

Avete appena iniziato a litigare sul fatto se sia meglio continuare ad avanzare o fare campo qui, quando uno di voi grida eccitato: *"Hey, guardate laggiù, ad occidente. Delle luci!"* Senza dubbio ci sono delle luci verso ovest. Guardando attraverso il cannocchiale, potete vedere un piccolo villaggio, un borgo acciambellato tra le colline e non troppo distante da dove vi trovate ora. Abbastanza stranamente, la vostra mappa non riporta traccia di insediamenti verso occidente, ed inoltre avreste dovuto vedere le luci già da qualche tempo. Sembra quasi che, allo scoccare della mezzanotte, le luci siano apparse improvvisamente. C'è un solo modo per chiarire la questione, dato che il borgo non sembra lontano più di una mezz'ora di cammino. Anche se siete tutti stanchi morti, decidete di dirigervi verso le luci, sperando di poter trascorrere una notte di riposo all'asciutto all'interno del villaggio...

Informazioni per il Signore del Gioco

Il piccolo insediamento non è ciò che sembra a prima vista. Il villaggio e tutti i suoi abitanti sono morti da lungo tempo. Il borgo infestato appare una volta all'anno, alla mezzanotte del 30 ottobre, e rimane in questo mondo fino alla mezzanotte del 31 ottobre. I mortali che mettono piede al suo interno rischiano di andare incontro ad un tragico destino e sono pochi i fortunati che sono riusciti a scappare dal borgo incolumi...

Il villaggio, una volta noto come Okhosk, è dannato per l'eternità. Non è mai stato un posto felice, vista la sua posizione nel bel mezzo delle colline paludose, distante da qualsiasi altro luogo civilizzato, ma i suoi abitanti conducevano un'esistenza semplice. Nulla cambiava mai nel villaggio e occasionalmente dei viaggiatori si fermavano per una notte o due, prima di riprendere il loro viaggio tra le colline. Questi visitatori venivano sempre trattati con gentilezza ed ospitati in cambio di qualche notizia sugli avvenimenti del mondo esterno. Tutto questo mutò in una terribile notte di Halloween, in cui un oscuro straniero comparve dalla notte ed arrivò al borgo...

L'uomo era vestito con un pesante mantello invernale, solidi stivali ed un cappello impermeabile – un abbigliamento non inconsueto per i viaggiatori che attraversavano la zona nella brutta stagione. Aveva un grosso zaino ed un paio di bastoni da passeggio, entrambi magnificamente intagliati con motivi complicati ed in cui erano incastonati quelli che sembravano dei denti. Lo straniero prese una stanza alla locanda e si ritirò subito, senza domandare cibo né acqua. Non disse una sola parola, ma trasse dalle vesti una manciata di antiche monete d'oro molto consumate, sufficienti per prenotare villo ed alloggio per molti giorni, e le lasciò cadere sul bancone. Rapidamente venne preparata una stanza e l'uomo, sempre nel più assoluto silenzio, si chiuse dietro la porta e tirò il catenaccio. Non si udì più nessun suono per l'intera serata, fino a mezzanotte...

La porta della stanza del misterioso straniero venne schiantata dall'interno e l'uomo attraversò ciò che ne rimaneva, scendendo le scale fino alla sala comune, dove alcuni abitanti stavano ancora bevendo e parlando tra loro. Ciò che videro rallentò i battiti dei loro cuori, congelandoli per il terrore, mentre il viaggiatore – che era in realtà un Vampiro – compiva una strage e banchettava col sangue degli sfortunati, finché tutti gli avventori non furono ridotti a cadaveri disseccati del prezioso fluido vitale. Il parossismo sanguinario del Vampiro continuò fino all'alba, quando egli infine si ritirò, lasciando dietro di sé una ecatombe di cadaveri e sangue, senza nessun superstite tra gli abitanti. Il Vampiro si nascose nell'oscurità delle cantine della locanda fino al successivo tramonto; quindi, scomparve nella notte così com'era venuto, lasciandosi alle spalle un villaggio deserto, sui cui pose una terribile maledizione, mormorando nelle tenebre prima di scomparire:

"Possa questo borgo, del cui sangue degli abitanti io mi sono cibato, giacere maledetto in questa fetida palude, cosicché non possa mai più essere dimora per i vivi. Possano le anime dei suoi abitanti non trovare mai pace ed essere condannate a divenire dei morti viventi, condividendo il destino che mi è toccato secoli fa..."

Al calare del sole, eventuali spettatori avrebbero potuto vedere il villaggio

Il Borgo Infestato

scompare alla vista. La mattina successiva, non rimaneva nulla di Okhosk.

Il borgo ritorna in questo mondo soltanto una volta all'anno e per una notte, quella di Halloween. In questa data gli abitanti, tramutati tutti in Vampiri, rivivono la loro tragica sorte per molte ore strazianti, prima di svanire ancora dalla faccia della terra e rimanere confinati all'Inferno per il resto dell'anno. È dunque comprensibile che, nell'unica notte trascorsa nel mondo dei mortali, siano affamati ed inferociti...

Inizia l'avventura

Non c'è bisogno di mappe per questa avventura. Il SG può disegnare rapidamente uno schizzo del villaggio se lo desidera, includendo gli edifici descritti più avanti e qualsiasi altro elemento desideri. I luoghi migliori per iniziare l'avventura, quando gli stanchi esploratori entrano nel villaggio, sono la Locanda ed il Municipio. Questa avventura è progettata per essere giocata in una sola sessione di gioco, essendo particolarmente adatta per la notte di Halloween, ma il SG può ovviamente utilizzarla come e quando preferisce! Il testo che segue è una descrizione non troppo dettagliata degli edifici del Borgo Infestato e di ciò che accade al loro interno, da usare come guida da parte del SG nel corso dell'avventura. Questi deve sentirsi libero di aggiungere dettagli ed atmosfera come ritiene opportuno nel corso della partita, giocando secondo il proprio stile personale. Se gli avventurieri si ostinano a girare in tondo senza addentrarsi in nessuno degli edifici, il SG può utilizzare la Tabella degli Incontri Casuali all'Aperto per convincerli ad esplorare il villaggio.

Il borgo di Okhosk appare alla mezzanotte della vigilia di Halloween e scompare nuovamente alla mezzanotte del 31 ottobre. Gli avventurieri molto probabilmente decideranno di fermarsi per la notte, ma non saranno attaccati, a meno che non comincino a ficcare il naso dappertutto. Se il SG lo desidera, può far iniziare gli attacchi mentre dormono, facendogli provare un risveglio terrificante, una lunga notte di terrore ed una intera giornata da incubo! Se questo non è lo stile di gioco che preferisce, il SG può concedere al gruppo una buona notte di sonno

e far cominciare l'avventura il mattino seguente, in cui il borgo sarà oppresso da una fitta nebbia che nasconderà il sole per l'intera giornata. Durante il giorno, molto probabilmente gli avventurieri esploreranno il villaggio, scoprendo così gli orrori che si celano dietro le molte porte sbarrate. Il SG deve impedire al gruppo di lasciare il villaggio, insistendo sul fatto che è folle tentare di viaggiare nella brughiera paludosa con questa nebbia. Se qualcuno degli avventurieri ha una bussola, nota che l'ago si mette a girare vorticosamente e non c'è modo di utilizzarla. Se il gruppo lascia l'abitato, si perde quasi subito e, indipendentemente dalle precauzioni prese, si ritrova sempre nuovamente a viaggiare verso il villaggio. Il SG deve usare tutta la sua immaginazione e far ricorso a qualche sporco trucco per costringere gli esploratori a rimanere nel villaggio per tutto il giorno. Date le circostanze, ciò non dovrebbe essere troppo complicato! L'obiettivo dei personaggi è quello di sopravvivere fino alla mezzanotte del 31 ottobre, quando il Borgo Infestato svanirà ancora nella notte, portandosi dietro i suoi spettrali abitanti.

Nel borgo...

Quella che segue è la descrizione dei principali edifici del villaggio, degli occupanti e del loro modo di comportarsi quando interagiscono con il gruppo. Il SG è incoraggiato ad aggiungere ulteriori dettagli se la situazione lo richiede, perché è impossibile prevedere tutte le azioni dei personaggi e dei Vampiri, così vengono forniti solo alcuni possibili sviluppi della situazione. Si è tentato di fornire al SG il maggior aiuto possibile ed a questo fine sono state incluse diverse tabelle per migliorare la giocabilità dell'avventura.

Okhosk, Il Borgo Infestato

Locanda "Al Vecchio Decrepito"

La locanda è a due piani, con un grande portico all'ingresso dove è possibile pulire gli stivali dal fango, con grosse brucche di ferro. Le lanterne illuminano la maggior parte delle finestre ed il gruppo sente un piacevole rumore di chiacchiere e risate provenire dall'interno. Una volta attraversata la porta, l'atmosfera è però ben diversa ed all'interno della locanda ci

Il Borgo Infestato

sono soltanto pochi abitanti del villaggio, seduti attorno al bancone con accanto grossi boccali di birra dall'aspetto annacquato. Il locandiere, un omone dal torace robusto che ricorda un barile di birra, osserva il gruppo fare il suo ingresso e sorride in maniera strana. Gli avventori smettono di parlare ed osservano anch'essi i nuovi arrivati, prima di tornare a dedicarsi alle loro birre economiche e ricominciare a parlare sottovoce. In un angolo, altri uomini stanno giocando a carte o a domino, sotto una cortina di fumo che proviene dalle pipe accese. Tutti sembrano stanchi e pallidi, ma per il resto appaiono assolutamente normali. L'oste serve agli avventurieri tutto ciò di cui hanno bisogno (entro termini ragionevoli, quindi nulla più di birra o un rustico pasto caldo), ma si scusa del fatto di non avere del vino a disposizione. Se gli vengono fatte domande al riguardo, si giustifica dicendo di avere esaurito la scorta disponibile e che l'indomani andrà in cantina a spillarne ancora un po'. La birra costa 1 m.a. al boccale ed è di qualità davvero scadente. I liquori sono più gradevoli, ma il costo sale ad 1 m.o. al bicchiere. Il locandiere non ha nulla da dire riguardo alla scarsa qualità della birra, se non un laconico commento che suona più o meno *"Sono tempi duri da queste parti, stranieri..."*

Se il gruppo chiede di affittare delle stanze, gli vengono date senza problemi. I prezzi sono economici (1 m.o. per notte) e non ci sono altri ospiti di passaggio nel borgo. Se gli avventurieri chiedono qualche informazione all'oste o agli avventori, il SG deve fare riferimento alla Tabella delle Conversazioni per i dettagli.

Sul bancone ci sono alcune vecchie monete d'oro, sporche e consumate. Se gli avventurieri fanno domande al riguardo, l'oste lascia cadere ciò che ha in mano e tuona un perentorio *"LASCIALE STARE!"*, senza aggiungere ulteriori spiegazioni.

Dietro al bancone è appesa una spada, proprio sopra alle bottiglie dei liquori. Il locandiere era un tempo un esperto spadaccino, in grado di insegnare un trucchetto o due persino al più forte guerriero del gruppo. Ovviamente, causare troppi guai o fare domande indiscrete metterà i personaggi contro un intero villaggio popolato da Vampiri, quindi è meglio che per stavolta usino un po' di tatto e cautela!

Una botola nel pavimento, subito dietro il bancone, scende in cantina. Qui ci sono numerose bare ed un forziere contenente 500 m.o. ed uno scettro di rubino del valore di 150 m.o.

Locandiere, VM 250

Avventori, (2d6) VM 175 ognuno

Segugio Irlandese, VM 110

Terrance Stamp, Macellaio

Questa piccola abitazione ha un negozio al piano terra ed un'abitazione al piano superiore. È chiuso, ma se si bussa insistentemente si può richiamare l'attenzione del proprietario, che si presenta con un grembiule incrostato di sangue, un paio di stivali ed una camicia a maniche lunghe. In mano tiene una mannaia che gronda sangue.



Ha un aspetto malaticcio e sembra che non dorma da tempo, ed il suo umore non è certamente dei migliori, specie dopo che è stato disturbato. Sul bancone del negozio ci sono diversi tranci di carne dall'aspetto guasto e stantio. Se il gruppo sale al piano superiore, scopre i tavoli su cui la carne viene tagliata e preparata. Il macellaio non specifica la provenienza ed il tipo di carne, ma insiste sul fatto che sia proprio "carne". Per una manciata di monete d'argento è disposto a vendere qualcuno dei tranci, a scelta dei personaggi. Se si perquisisce attentamente questo piano dello stabile, è possibile rinvenire una piccola scatola contenente 100 m.o.

All'interno della cantina, cui si accede da una botola nel pavimento, ci sono una bara ed alcuni cadaveri appesi a dei ganci che pendono dal soffitto. Tutte le vittime hanno la gola tagliata ed il sangue gocciola dentro ad alcuni secchi posti sul pavimento in corrispondenza dei corpi. Su un tavolo dalla piana di marmo ci sono diversi coltelli da

Il Borgo Infestato

macellaio ed alcuni cadaveri, alcuni dei quali già parzialmente smembrati per ricavarne dei tagli di "carne". Appoggiati ad una parete ci sono inoltre i corpi di tre uomini nudi dall'aspetto pallido. Si tratta di Vampiri, che attaccano immediatamente se i personaggi scendono in cantina.

Macellaio, VM 150

3 Vampiri nella cantina, VM 150 ognuno

Emporio

Questa bottega occupa un edificio di medie dimensioni e vende un discreto assortimento di equipaggiamento, eccezion fatta per armi ed armature. I prezzi sono economici. Il negozio è chiuso ma, bussando con insistenza, si richiama l'attenzione della proprietaria, Vulros, una donna voluttuosa dai capelli neri. È una maga di basso livello ed accoglie cortesemente il gruppo, invitando i personaggi ad entrare ed accendendo tutte le lanterne per permettere loro di vedere meglio la sua mercanzia.



Se lo ritiene opportuno, il SG può aggiungere alcuni oggetti insoliti all'equipaggiamento in vendita (tabacco esotico, calzature strampalate, vestiti di foggia insolita e così via) per divertire o confondere il gruppo,

ovviamente mantenendo sempre prezzi molto ragionevoli.

L'edificio è ad un solo piano e sul retro della bottega si trovano le stanze private di Vulros, che sarà più che felice di invitare uno o più uomini del gruppo a visitarle, per godersi un po' di relax. Se gli avventurieri accettano, la donna li condurrà nella sua camera da letto, dominata da un enorme letto a baldacchino circondato da tende nere, quindi attaccherà senza preavviso in cerca di sangue fresco da bere. Se la sua trappola va a buon fine ed il gruppo si divide, i giocatori i cui personaggi non si trovano all'interno della camera da letto devono uscire dalla stanza di gioco, perché non possono sapere cosa sta realmente accadendo. Il SG è incoraggiato ad essere inventivo e spregiudicato al massimo per far riuscire bene questa parte dell'avventura!

Se il gruppo riesce a perlustrare con calma l'edificio e la stanza da letto, trova uno scrigno di metallo contenente 300 m.o. e 500 m.a. Sotto al letto c'è inoltre un pugnale di mithril con la lama di colore rosso. Si tratta di "**Accoltella Anime**" ed è magico, così da ottenere 10 dadi + 12 extra in combattimento. Purtroppo, non è efficace contro i morti viventi (compresi Vampiri, Spiriti e Fantasmi), visto che non gli infligge alcun danno, e quindi è di poca utilità in questa avventura.

Nascosto nelle stanze private di Vulros c'è anche un piccolo cofanetto, che richiede un TR-L2 sulla FOR per essere trovato e contenente 66 m.o., un anello con rubino (valore 30 m.o.) ed una catenina d'argento (25 m.o.).

Vulros, VM 300, conosce tutti gli incantesimi di livello 1-3 (ai fini del lancio degli incantesimi si considera avere FO 42, IN 17 e CA 32)

Mirefell Pugnodiferro, Costruttore di Armature

Questa bottega è di proprietà di un ome con una folta barba e le braccia coperte di tatuaggi. La fucina vera e propria ed il laboratorio per le rifiniture si trovano all'aria aperta, sotto un rudimentale portico adiacente a un piccolo edificio che serve da abitazione. Mirefell ha tre grandi cani, dei mastini irlandesi che si aggirano attorno alla forgia. Se vengono uccisi, tornano "in vita" dopo 3 giri regolari (30 minuti) con la VM al punteggio massimo, visto che per distruggerli definitivamente occorre utilizzare delle armi incantate o la magia.

Il Borgo Infestato

Mirefell ha diverse parti di armatura da vendere a prezzi convenienti (15% in meno rispetto al costo riportato ne *Il Libro delle Regole*), con l'unica limitazione che ha soltanto un'armatura completa per ogni tipo, ed il SG deve verificare se sia della taglia giusta per i personaggi. Mirefell è un uomo burbero che parla con un'aria di sarcasmo, come se conoscesse un segreto noto soltanto a lui. Ciò ovviamente è vero! Nonostante tutto, le sue armature sono di qualità eccellente ed i suoi prezzi sono economici.

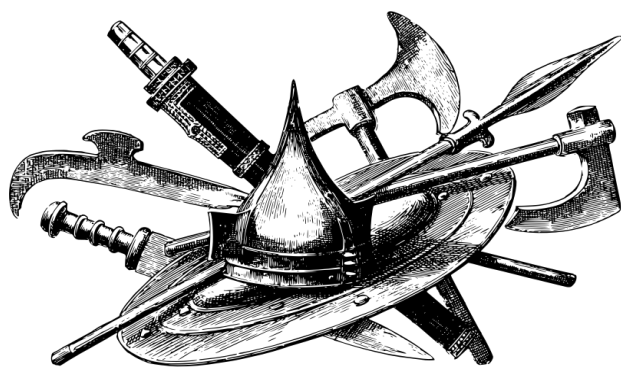
All'interno dell'abitazione ci sono la sua bara ed i resti di vecchi mobili, tutti coperti da ragnatele. Tre ciotole di ferro ricolme di sangue sono poggiate sul pavimento, come nutrimento per i cani. In casa c'è anche un'armatura completa per un umano, di metallo tinto di rosso ed incantata per assorbire fino a 40 colpi. La parola "**Buio Mortale**" è incisa sul retro dell'elmo. In casa non ci sono altri tesori.

Mirefell, VM 310

3 Mastini Irlandesi, VM 110 ognuno

Peter Morgan, Maestro di Spada

Questo è un piccolo negozio di armi a due piani, con l'abitazione posta sopra la bottega, che è aperta al pubblico. Il proprietario è un uomo pallido e magro, con il volto segnato da innumerevoli cicatrici. Parla della sua mercanzia con rispetto ed entusiasmo, ed offre armi eccellenti ad un prezzo del 10% superiore a quello riportato ne *Il Libro delle Regole*. Questo aumento è però giustificato, visto che tutte le sue armi sono così ben realizzate da aggiungere ulteriori 2 extra al loro potenziale offensivo rispetto a quanto indicato nel regolamento.



L'armeria ha un vasto assortimento di articoli e c'è il 45% di probabilità trovare l'arma che si

sta cercando, anche se non ci sono balestre o armi da fuoco, e le armi lunghe sono presenti in numero limitato. Nell'appartamento si trovano una bara ed una teca di vetro in cui sono riposte tre spade di eccellente fattura. Si tratta di spadini da duello, simili ad un fioretto, identificati da una piccola targhetta all'interno della teca:

Umilia-Nemici: 10 dadi + 10 extra.

Maestro della Parata: ottiene 4 dadi in combattimento, ma ha il 5% di possibilità per livello di chi la impugna (fino ad un massimo del 95%) di parare qualsiasi attacco.

Pungiglione: la lama di questa spada si considera costantemente avvelenata con del Curaro ed ottiene 6 dadi + 6 extra in combattimento.

La teca di vetro è chiusa a chiave (questa è appesa ad una catenina, attorno al collo di Peter) ma può essere infranta facilmente. Se però qualcuno adotta questa soluzione sbrigativa, viene evocato un Demone Infernale con VM 300 che attacca il gruppo.

Peter Morgan, VM 320 (dovuto alla sua straordinaria abilità di spadaccino); se disarmato ha soltanto VM 80

I Dolci di Claire

Un forno, attualmente chiuso. Non importa quanto a lungo si bussi, non si ottiene comunque risposta. All'interno, ogni cosa è marcita e coperta di ragnatele. Le stanze private sono in completo disfacimento ed una botola aperta conduce ad una piccola cantina, al cui interno c'è soltanto una bara chiusa. Dentro il feretro, la fornaia attende gli intrusi...

Claire, VM 145

Grim & Grim, Scorte per i Viandanti

Questo emporio è specializzato in materiali per viaggiatori ed avventurieri, e vende infatti corde, vestiti pesanti ed impermeabili, bastoni da passeggio, chiodi da scalatore, lanterne, tende e simile materiale. Qui si può trovare tutto l'equipaggiamento riportato ne *Il Libro delle Regole*, con uno sconto del 10% rispetto al normale.

I proprietari sono due fratelli dall'aspetto malaticcio, che parlano poco e sorridono ancora meno. Nel magazzino sul retro ci sono due bare, mentre per il resto il locale è vuoto. Tra gli oggetti in vendita nel negozio c'è anche

Il Borgo Infestato

un oggetto magico, che il gruppo può scoprire solamente dopo una lunga ricerca (di almeno mezz'ora). Si tratta di un pesante mantello con una etichetta che lo identifica come "**Tabarro di Berg**", appeso fra gli altri vestiti pesanti. Il mantello è incantato in modo tale da proteggere chi lo indossa da tutti gli attacchi basati su gelo e freddo. Gli eccentrici fratelli chiedono 100 m.o., ma possono scendere fino ad un minimo di 30 m.o.

I Fratelli Grim, VM 130 ognuno

Dr. Harper, Medico

Questo edificio ha tutte le tende tirate ed una targa accanto alla porta recita: "*Dr. Harper, Medico*". A fianco della porta (chiusa a chiave) c'è un campanello, che, se viene suonato richiama il dottore. Si tratta di un uomo alto e dall'aspetto cadaverico, vestito in abiti scuri, con la carnagione molto pallida, le labbra esangui e gli occhi iniettati di sangue. Il medico invita i personaggi ad entrare e li fa accomodare nel suo ambulatorio, che funge anche da sala operatoria. L'ambiente è freddo e cupo, ed il camino su una delle pareti non sembra essere utilizzato da molto tempo. Il dottore trascorre un po' di tempo con il gruppo, facendo domande sui malanni che affliggono gli avventurieri e sul loro stato di salute. Una volta conclusa la conversazione, insiste per consegnare ad ogni personaggio un tonico di sua invenzione e lascia la stanza per andarlo a prendere. Poco dopo, ritorna con un flacone di liquido, al cui interno c'è tonico sufficiente per tutti i membri del gruppo. La pozione fa immediatamente rilassare chi la beve e, nel giro di 30 minuti, lo fa cadere in un sonno profondo. Coloro che si addormentano incautamente vengono poi rapiti e riportati nella sala operatoria, dove il dottore si ciberà del loro sangue.

Il medico è ancora rispettato dai suoi concittadini morti viventi, che non esiteranno a consegnargli gli avventurieri qualora se ne presenti l'occasione. Nella piccola stanza comunicante con lo studio del dottore ci sono, oltre a numerosi strumenti chirurgici dall'aspetto tutt'altro che rassicurante, anche cinque Zombi ed un baule contenente 475 m.o.

Medico, VM 220 (è dotato di una forza soprannaturale)

5 Zombi, VM di lotta 180 ognuno, RES 300

Municipio

È il più grosso edificio del villaggio (se lo ritiene necessario, il SG può disegnare un rapido schizzo dell'interno del palazzo), a due piani e corredato di attico, cantine e molte stanze. La sua manutenzione lascia molto a desiderare e molte delle finestre sono sbarrate con delle assi. Se gli avventurieri perlustrano l'interno, ognuno di loro può effettuare due TR-L2 sulla FOR. Se almeno uno dei due ha successo, l'eroe trova un piccolo tesoro o un oggetto magico minore a discrezione del SG. Per ogni turno trascorso all'interno dello spettrale municipio, gli avventurieri incontrano una delle seguenti mostruosità:

1. Un Vampiro (VM 210) nudo e pallidissimo, con i canini sporgenti ed unghie lunghissime.
 2. Uno Zombi (VM 200) vestito di stracci come un mendicante.
 3. Un Demone Minore (VM 190) che infligge ad ogni turno 1d6 punti di danno da fuoco alla RES degli avventurieri.
 4. Un Segugio Infernale (VM 250), un enorme mastino irlandese con gli occhi fiammeggianti e le zanne che grondano veleno.
 5. Un Abitante Vampiro (VM 1d6 x 10), che può comportarsi normalmente per un po', prima di attaccare. Fare riferimento alla Tabella delle Conversazioni per i dettagli.
 6. Il Sindaco...
-



Il Borgo Infestato

Il Sindaco veste ancora con gli abiti ufficiali della propria carica. Si chiama Gaspare ed è molto felice di incontrare gli avventurieri, tanto da invitarli nel suo ufficio privato. Una volta giunti nella stanza, egli offre ai personaggi del vino (si tratta di ottimo vino) e del cibo (decisamente discreto) e racconta loro una storia terrificante. Essendo un Vampiro, il Sindaco non tocca cibo né bevande.

La Storia del Sindaco

“Amici miei, vi do il benvenuto nell’umile borgo di Okhosk. Mi dispiace che non siate arrivati in giorni migliori, ma per cortesia accettate comunque la mia ospitalità. Come vedete, abbiamo davvero pochissimi visitatori e siamo dei semplici villici, che vivono degli scarsi frutti del sudore della fronte, ma tiriamo avanti e conduciamo una vita semplice. È da un anno esatto che vediamo nessuno straniero! Là fuori, nelle brughiere, i viaggiatori sono rari. Mentre vi fermerete qui con noi, vi prego di rilassarvi e godervi la nostra rustica ospitalità! Se avete delle esigenze particolari, non esitate a venire qui a parlarvene. Passo la maggior parte del mio tempo girando per questa vecchia, grande casa! Ma state attenti, perché di recente abbiamo avuto alcuni... ehm... problemi con i Morti Viventi. Sapete, le brughiere e le paludi qui attorno sono infestate da queste creature!”

Il Sindaco parla con gli avventurieri, ma senza rivelare nessuna informazione compromettente e non esita a mentire per sfuggire alle domande più indiscrete. Ovviamente, anche il Sindaco è un Vampiro.

Se il gruppo, dopo aver lasciato il municipio, incontra molti Vampiri nel villaggio ed intuisce che le cose non sono come sembrano, può tornare ad incontrare nuovamente Gaspare. Il Sindaco è ancora al municipio ed accoglie gli avventurieri con gentilezza:

“Ah, siete tornati! Vedo che avete avuto qualche... ehm... problema giù al villaggio! Vi prego, ora riposatevi, sedetevi e bevete un po’ di vino. Darò subito ordine ai miei servitori di prepararvi qualcosa da mangiare, così potrete ristorarvi e scambiare due chiacchiere con me.”

Dopo che gli avventurieri si sono “rilassati” ed hanno mangiato, se lo desiderano, il Sindaco riprende a parlare:

“Sapete, siamo un piccolo borgo alquanto sfortunato. Un tempo eravamo felici. La vita era

semplice ma tranquilla, e tiravamo avanti senza grossi problemi. Poi venne l’Oscuro Straniero, che arrivò nella notte, e da allora le cose non sono state più le stesse...”

Se il SG lo desidera, può far raccontare al Sindaco gli eventi accaduti in quella terribile notte. In questo caso, semplicemente basta leggere l’Introduzione ai giocatori, partendo dal terzo paragrafo ed omettendo l’ultimo. Alla fine del suo racconto, Gaspare si alza in piedi e completa la sua tragica storia...

“E così, amici miei, ora che sapete tutto non posso permettervi di andarvene. Devo fare ciò che è meglio per i miei compaesani. Sono sicuro che, se vi foste trovati al mio posto, avreste fatto lo stesso... Ha Ha Ha Ha!”

Gaspare rivela quindi la sua vera identità di Signore dei Vampiri ed attacca il gruppo. Se gli avventurieri scelgono di fuggire dal municipio, troveranno il borgo infestato di Vampiri, Zombi e Cani Infernali che non aspettano altro che ucciderli tutti... Riusciranno i nostri eroi a sopravvivere fino alla mezzanotte?

N.B.: il Sindaco ha una chiave, che apre una porta di ferro massiccio che si trova nella sua stanza (magari nascosta o camuffata). Dietro alla porta c’è una stanza in cui si trovano un forziere ricolmo di monete d’oro (2.500 m.o.) ed una **Mazza del Comando**, incantata in modo da ottenere 8 dadi +10 extra in combattimento.

Gaspare, Sindaco e Signore dei Vampiri, VM 500, più poteri vampirici a discrezione del SG

Nota per il SG: se gli avventurieri sono ancora in cerca di emozioni forti dopo il combattimento, il SG può preparare una mappa dei sotterranei del municipio. Nessuno sa quali orrori si nascondono laggiù nell’oscurità. Forse persino l’Oscuro Straniero, che sorveglia un cancello che conduce all’Inferno!

Edifici Secondari

Il villaggio di Okhosk ha molte piccole case ad un solo piano, in cui vivevano le persone comuni prima della tragedia. La tabella presentata di seguito permette al SG di determinare casualmente il contenuto e gli abitanti di queste abitazioni lanciando un dado, a meno che non decida di dettagliare ogni singolo edificio del villaggio.

Il Borgo Infestato

Tira 1d6:

1. Piccola casupola ad un solo piano, con porte e finestre sbarrate da assi di legno. All'interno ci sono soltanto mobili rotti e 1-4 Vampiri (VM 80 ognuno).
2. Piccola casupola ad un solo piano, con porte e finestre sbarrate da assi di legno. All'interno ci sono 1-4 Vampiri (VM 45 ognuno) che fissano imbambolati una parete.
3. Un edificio a due piani con 1-6 Vampiri (VM 60 ognuno).
4. Un piccolo edificio a due piani letteralmente sigillato con assi di legno. È invaso da una marea di ratti, davvero moltissimi...
5. Abitazione deserta piena di mobili decrepiti. Se il SG lo desidera, può aggiungere ulteriori dettagli e/o 1-4 Vampiri (VM 40 ognuno).
6. Villetta ad un solo piano con cantina. Spetta al SG decidere cosa contenga e se vi abiti qualcuno.

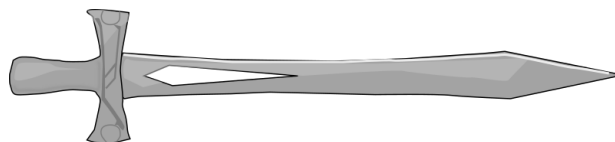
Il Pozzo del Villaggio

Anche questo pozzo ha visto giorni migliori, ma la carrucola e la corda con il secchio sono ancora funzionanti ed al loro posto. Un gruppo di bambini dall'aspetto malaticcio gioca attorno al pozzo. Se gli avventurieri si avvicinano, il gruppetto si zittisce improvvisamente ed osserva i personaggi con occhi vacui. Tutti i bambini sono molto pallidi. Uno di loro fa un passo avanti e chiede con voce piatta: *"Anche voi vivete qui ora?"*, prima di scappare via correndo e ridendo maniacalmente. Subito dopo, tutti gli altri bambini lo seguono, ridendo anch'essi in maniera inquietante. Se qualcuno osserva l'interno del pozzo o cala il secchio, si accorgerà che il liquido sul fondo non è acqua, ma sangue...

La Cappella

La cappella è, per dimensioni, il secondo edificio del borgo. L'intera struttura è in uno stato pietoso e le finestre sono sbarrate con delle assi. All'interno, il pavimento di pietra è solcato da crepe e fenditure e pezzi di intonaco sono sparsi ovunque. L'edificio presenta evidenti segni di incuria e pesanti tracce di umidità, e l'atmosfera al suo interno è tutt'altro che accogliente. Un grosso altare si

erge vicino alla parete opposta all'entrata (se il SG utilizza delle religioni specifiche nella sua campagna, può adattare questo tempio come ritiene più opportuno). Ad ogni angolo dell'altare c'è un grosso candelabro di ottone (valore 50 m.o. ognuno, peso 300 u.p. l'uno). Poggiata sull'altare c'è una spada. Si tratta di un'arma magica chiamata **Brama-Anime**, che ottiene 7 dadi + 30 extra in combattimento. Ogni volta che infligge il colpo fatale ad una creatura in possesso di un'anima, aggiunge permanentemente 1 dado al suo potenziale di attacco (fino ad un massimo di 25 dadi possono essere sommati in questo modo). Una volta raggiunto questo limite, per ogni ulteriore uccisione, la spada aggiunge permanentemente 1 extra al suo potenziale di attacco, stavolta senza alcuna limitazione. Si tratta davvero di un'arma potente!



La cappella è piena di Zombi, che sbucano dalle crepe nel pavimento, dagli angoli bui e da sotto le macerie. Questi morti viventi infestano anche le sei piccole stanze collegate al corpo principale dell'edificio, che sono tutte vuote a parte i mostri e del mobilio in disfacimenti. In totale, ci sono 15 Zombi in questo cupo edificio, ed ognuno ha VM 45.

Come se tutto ciò non bastasse, il tempio è infestato anche da uno Spettro, che appare nel momento desiderato dal SG. Si tratta dello spirito del defunto sacerdote che un tempo si occupava della cappella, corrotto dalla maledizione dell'Oscuro Straniero. Lo Spettro ha VM 400 e può essere ferito solo dagli incantesimi o dalle armi magiche. Se lo spirito inquieto viene eliminato, l'altare esplode e si spacca a metà. Tutti gli avventurieri entro 3 metri dallo scoppio subiscono 1-6 punti di danno alla RES a causa dei frammenti di pietra affilata e del calore (l'armatura non può essere usata per assorbire questo danno). All'interno dell'altare, una volta posatasi la polvere causata dall'esplosione, i personaggi trovano un grosso sacco pieno d'oro grezzo (valore 3.000 m.o.).

Tabella degli Incontri Causali all'Aperto

1. Uno Zombi (VM 1d6 x 20) che sorge dal terreno ed attacca.
2. Un Vampiro (VM 2d6 x 10) appare dal nulla!
3. Un Fantasma (VM 1d6 x 30) sorge dal terreno ed attacca.
4. Un gruppo di 1-6 Zombie (VM 1d6 x 10 ognuno) esce da un edificio ed attacca!
5. Un gruppo di 1-6 Scheletri Viventi (VM 1d6 x 20 ognuno) sorge dal terreno ed attacca.
6. Un Lupo mannaro! Un enorme Lupo Mannaro (VM 6d6 x 10!) che sbuca dalle brughiere nebbiose.

Se il SG lo desidera, può stabilire gli attributi completi per ogni abitante del villaggio incontrato dal gruppo. Non ho avuto tempo né necessità di farlo, limitandomi ad indicare la VM. Ovviamente questi punteggi possono essere alterati a piacere dal SG per esigenze di gioco, adattandoli ad ogni singolo gruppo di esploratori.

Quando gli avventurieri cominciano a girare in tondo, il SG ne ha avuto abbastanza o i giocatori si stanno annoiando, è ora che gli abitanti del villaggio entrino in azione. A questo punto, è essenziale avere una piantina del borgo, sulla quale i personaggi possono indicare i propri spostamenti durante la fuga o in cerca di un riparo sicuro.



Tabella delle Conversazioni

Quando il gruppo interagisce con uno degli strani abitanti del villaggio, il SG deve lanciare 1d20 e consultare la tabella seguente per determinare il livello e l'argomento della conversazione, salvo decida di fornire informazioni specifiche. Ovviamente, la fantasia e l'improvvisazione del SG possono far sì che questi decida di sostituire alcuni o tutti dei brani di conversazione sotto riportati. Quando il SG lancia il dado per vedere quale argomento viene affrontato, è opportuno che lo faccia segretamente, in modo da far apparire la scelta sempre e comunque casuale.

1. L'interlocutore rimane in silenzio, con lo sguardo cupo o sorridendo nervosamente, ma non è intenzionato a portare avanti la conversazione.
2. In uno stato di palese eccitazione, l'abitante del villaggio dice agli avventurieri quanto sia bello avere sangue fresco nel villaggio...
3. L'interlocutore risponde a monosillabi, prima di allontanarsi.
- 4-8. Senza rivelare alcuna informazione utile e parlando lentamente, l'interlocutore intrattiene una normale conversazione.
- 9-10. In preda ad una profonda depressione, l'interlocutore inizia a piangere e si raggomitola per terra, inconsolabile.
- 11-12. L'interlocutore fissa negli occhi l'avventuriero con uno sguardo folle, poi mormora "Vattene finché sei in tempo..."
13. L'interlocutore fissa stolidamente il gruppo, quindi esplode in una sinistra risata prima di allontanarsi, ghignando malignamente.
- 14-16. Una normale conversazione, anche se l'interlocutore non brilla per intelligenza né proprietà di linguaggio.
17. L'interlocutore è visibilmente eccitato e parla velocemente, in maniera quasi incomprensibile, prima di svenire.
18. L'interlocutore appare agitato e nervoso, e si allontana rapidamente dal gruppo.
19. L'interlocutore ripete incessantemente una frase priva di senso, a discrezione del SG.
20. L'interlocutore attacca l'avventuriero se questi è da solo, altrimenti scappa a gambe levate verso l'edificio più vicino.

Il Borgo Infestato

Concludere l'Avventura

Alla fine, quando il SG decide che è arrivato il momento opportuno, gli abitanti morti viventi non riescono più a trattenersi ed iniziano la loro caccia di sangue. Dopo essere scampati a qualche agguato, probabilmente gli avventurieri si recheranno al Municipio in cerca del Sindaco – in questo caso il SG deve fare riferimento alla specifica sezione dell'avventura. Se il gruppo riesce a fuggire o ad eliminare il Signore dei Vampiri, la situazione degenera immediatamente ed ognuno degli abitanti del borgo inizia la sua personale caccia in cerca di sangue. Gli avventurieri devono "semplicemente" sopravvivere fino allo scoccare della mezzanotte, quando il villaggio scomparirà nuovamente nell'oscurità e nella nebbia notturna. Il SG deve fare in modo che il gruppo non riesca a fuggire distanziando gli inseguitori, visto che i Vampiri si muovono più velocemente dei personaggi e non sono rallentati da pesanti armature, zaini ed altri fardelli. Inoltre, il terreno paludoso ed invaso di erbacce delle brughiere non li intralcerà, mentre i personaggi dovranno forzatamente fare i conti anche con questo non trascurabile ostacolo. Per tutti questi motivi, gli avventurieri che cercano di scappare a gambe levate dal Borgo Infestato verranno ben presto riacciuffati dai morti viventi. Se il gruppo decide comunque di continuare la sua corsa disperata, il SG deve utilizzare la Tabella degli Incontri Casuali all'Aperto per dare filo da torcere ai personaggi e rallentarne la fuga!

Se il gruppo sopravvive agli orrori del villaggio per un giorno intero, il borgo svanisce a mezzanotte ed ogni avventuriero scampato ai Vampiri guadagna immediatamente un livello di esperienza. La partita è finita. I personaggi uccisi durante l'avventura possono, a discrezione del SG, tornare in vita come Vampiri (e rimanere nel gruppo) oppure perdere per sempre le loro anime ed andare ad ingrossare le fila degli abitanti del villaggio, condannati per l'eternità ad infestare il borgo per un giorno all'anno, quello di Halloween, bramando il sangue dei vivi. Forse gli avventurieri sopravvissuti potrebbero persino ritornare l'anno venturo, alla vigilia di Halloween, per cercare di liberare dalla maledizione le anime dei compagni caduti... Personalmente, consiglio al SG di seguire questa seconda opzione... harrrraaagggghhh!!! Questo è tutto. Ora avete a disposizione un'avventura perfetta per la vostra serata di Halloween! Per migliorare il gioco, il SG dovrebbe preparare dei piccoli doni di Halloween (cioccolato, caramelle, canditi, dolcetti e via dicendo) da consegnare ai giocatori ogni volta che uccidono un mostro o scoprono un tesoro. Mettere in sottofondo una musica adatta contribuisce molto a creare l'atmosfera giusta, così come giocare alla luce delle candele. Fate sentire i giocatori sempre in tensione mentre esplorano il borgo infestato, facendogli scoprire i suoi raccapriccianti segreti e rimarcando la spettrale ambientazione ogni volta che se ne presenta l'occasione. E se proprio non potete farne a meno, una volta che la partita è finita, avrete ancora tempo per un'uscita al pub o in discoteca... Buon Halloween!

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

TUNNEL E TROLL® e **T.&T.®** sono marchi registrati di proprietà della *Flying Buffalo Inc.*, una controllata *Webbed Sphere Inc.*, concessi in licenza di pubblicazione a *Rebellion Games* tramite la sua etichetta *Rebellion Unplugged* e il loro utilizzo NON intende costituire una infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale T.&T.® ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**
www.chimerae.it