

TUNNEL E TROLL

MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 2

Charlie Fleming
James Fallows
Mosatt Carp

La torre nella palude
Pasticcio di troll
L'oasi di polvere
Una vendetta del cavolo
Il raccoglitore di anime



MINI AVVENTURE IN SOLITARIO VOL. 2

Mini Avventure in Solitario Vol. 2 è una raccolta di brevi avventure in solitario per il gioco di ruolo **Tunnels & Trolls™**. Tutte le avventure sono apparse originariamente (in lingua inglese) sul sito **Hobb Sized Adventures** <http://hobb sized.wordpress.com/> e sono pubblicate con il permesso scritto degli Autori, che mantengono il copyright sui rispettivi testi.

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.

Gli Autori

Charlie Fleming • La torre nella palude, L'oasi di polvere, Il raccoglitore di anime

James Fallows • Una vendetta del cavolo

Tosatt Earp • Pasticcio di troll

Illustrazione di copertina

Fafner kills Fasolt, Arthur Rackham, 1910

Illustrazioni nel testo

Clipart courtesy FCIT

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 © 2014 CHIMERA E HOBBY GROUP



Tutti i diritti riservati

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

#CHS5 – 1ª Edizione – Luglio 2014

La torre nella palude



© Charlie Fleming

1. Come se la palude non bastasse, la pioggia ha iniziato a venire giù di brutto. Saresti ancora sul fiume se quel maiale d'acqua non avesse caricato la tua imbarcazione, mandandola in pezzi. Senza barca, sei costretto a viaggiare attraverso la vasta palude lungo la sponda sinistra del fiume. Al di là della palude c'è un piccolo acquitrino, e più oltre si estende la Foresta del Terrore. Si chiama così a causa di tutti i diavoli e demoni, e altri esseri ancora peggiori che riesci a stento a immaginare, che infestano i boschi e le paludi. Anche se pullula di maiali d'acqua e rettili, la palude è ancora il luogo più sicuro nei dintorni, non importa quale sia la tua Stirpe.

Ti fermi un minuto per decidere il da farsi. L'ultima cosa che desideri è fare un passo nella direzione sbagliata e finire nelle acque profonde o perso in una palude infestata. Alzando la mano per proteggere gli occhi dalla pioggia, osservi di fronte a te. Vedi che, non troppo lontano, il fiume inizia a piegare verso destra. Vedi anche una piccola isola nel bel mezzo della palude, con al centro quella

che sembra essere una torre di pietra, alta forse tre o quattro piani. Non riesci a distinguere se ci sono finestre o meno. Non sembra troppo ospitale ma, con la pioggia e la notte in arrivo, potrebbe fornire un riparo, anche dovessi combattere per raggiungerlo.

Ti fai strada nella palude fino all'isola. Per raggiungere la torre, sali su un mucchio di erba e fango alto circa 60 cm. Un'occhiata all'edificio ti conferma che non ci sono finestre. Ti chiedi se questo significa che l'occupante di questa torre intendeva tenere qualcosa al di fuori di essa, o magari voleva invece imprigionarcelo dentro. Di fronte a te c'è una grande porta di legno, arrotondata nella parte superiore. Ci sono una maniglia e la toppa di una serratura, ma si trovano sul lato sbagliato rispetto a quello in cui dovrebbero essere. Provi a girare la maniglia e a dare una leggera spinta, ma la porta è bloccata, proprio come ti aspettavi che fosse. Mentre la pioggia aumenta di intensità, ti vengono in mente due opzioni. Puoi provare a forzare la serratura per aprirla (11) o dare alla porta un bel calcio (15).

2. La stanza in cui ti trovi è un semicerchio. Hai di fronte la parete dritta, con il resto della stanza che curva dietro di te. È miseramente decorata con diversi quadri alle pareti. Tutti i dipinti sono ritratti di uomini, che vanno da quello di un uomo molto vecchio a quello di un bambino di sei anni. Ogni volto ha una forte somiglianza con gli altri. Una famiglia, forse? Nel centro della sala c'è un tappeto circolare riccamente decorato. Sulla parete dritta di fronte a te ci sono due grandi portali ovali, incorniciati in oro. Quello a destra brilla di un rosso acceso. Quello a sinistra è di un blu scintillante. Dato che sai, o forse è meglio che tu non lo sappia mai, cosa ti aspetta all'aperto, non consideri nemmeno la porta principale come un'opzione. Vuoi prendere il portale rosso (9) o quello blu (7)?

3. Questa camera è vuota, eccetto che per un letto messo contro una parete e una culla vuota nel mezzo. Ci sono un portale d'argento (10) da un lato e uno giallo (5) dall'altro. Se non lo hai già aperto, il baule è ancora lì. Se hai una chiave vai all'(8). Altrimenti devi prendere uno dei portali e uscire dalla stanza.

4. Il suono proveniente dalla palude è ormai alle tue spalle. Dal momento che la porta non si muove, ti volti ad affrontare ciò che il destino ha in serbo per te. I tuoi occhi si posano sulla mostruosità più orribile che tu abbia mai visto. La creatura sbuffa poi si lascia sfuggire un profondo ringhio gutturale, mentre fa un passo verso di te. Deglutisci a vuoto e sfoderi la tua arma, preparandoti al peggio. La creatura compie un ulteriore passo in avanti e ti costringe a ritirarti contro la porta.

Improvvisamente la porta si apre e cadi all'interno della torre. La creatura è sorpresa, proprio come te, e inizia a caricare. La porta si chiude di colpo e una sbarra di ferro la blocca dall'interno. Senti la creatura colpire la porta con un tonfo rumoroso, quindi il suono degli schizzi d'acqua mentre si allontana sguzzando nella palude. Vai al **(2)**.

5. Entri in una stanza piena di giochi. Ci sono troll di pezza e altre creature di peluche sparse per la stanza. Cavalieri e mostri giocattolo, carri e cavalli di legno, libri e puzzle sono sparsi su tutto il pavimento. Ci sono alcuni tavoli nella sala. Su alcuni sono poggiate delle coperte impilate o degli asciugamani. La stanza ha la forma di un semicerchio. Dove le altre camere hanno una parete dritta, questa ha una piccola parete curva con le estremità piatte su ogni lato. Ci sono due portali su ciascuna delle parti dritte della parete interna. Uno brilla di giallo e l'altro di blu.

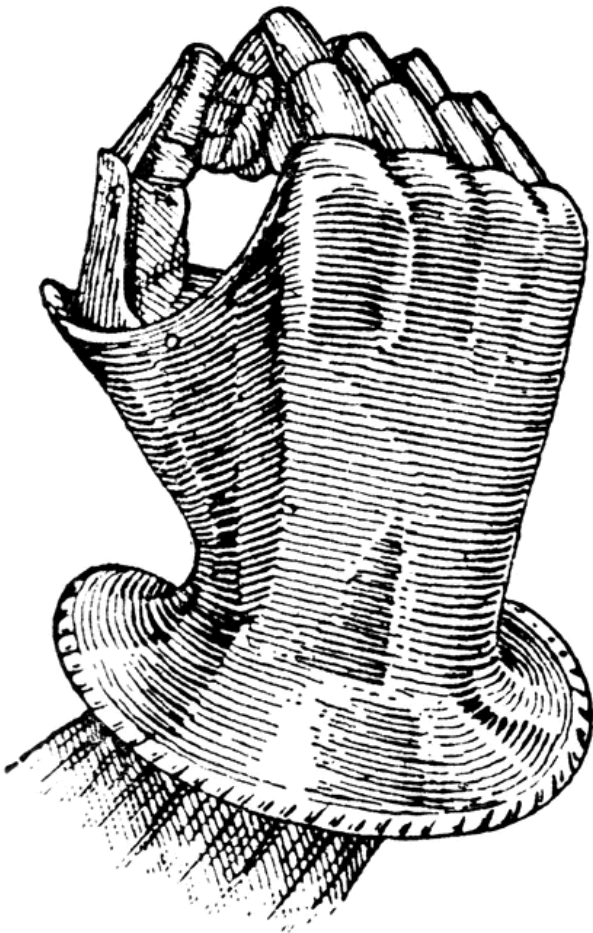
Tira 1D6, indipendentemente dal numero di volte che sei stato qui. Se esce un risultato dispari, vuol dire che hai attivato un incantesimo di protezione della stanza e 1D6 delle creature di peluche (VM 10 ciascuna) ti attaccano. Se invece ottieni un risultato pari (o se vinci la battaglia con i guardiani di pezza), allora devi proseguire attraversando il portale giallo **(12)** o quello blu **(6)**.

6. Questa stanza ha due pareti dritte che formano un angolo retto nel centro. Una parete ha un portale rosso nel mezzo. L'altro muro ne ha uno giallo. La terza parete curva collega le altre due. Ragnatele e polvere coprono alcune decrepite spade, bastoni e mazze che sono appesi alla parete curva. Nessuna arma sembra poter essere di qualche

utilità. Un grande cerchio è dipinto in mezzo alla stanza, con un altro cerchio molto più piccolo nel suo centro. Indipendentemente dal fatto che tu sia già stato qui in precedenza oppure no, in mezzo al cerchio centrale si forma una nebbia che prende la forma di un guerriero della tua stessa stazza, ma fatto di legno. Impugna però una spada di metallo. Ti viene in mente che questa deve essere una sorta di stanza di addestramento per il combattimento. Un incantesimo che evoca il guerriero di legno viene attivato ogni volta che qualcuno entra in questa sala. Il guerriero si ferma, come in attesa che tu entri nel cerchio. Puoi andartene attraverso il portale rosso **(18)** o quello giallo **(5)**. Se vuoi, puoi anche provare la tua abilità contro il guerriero di legno, entrando nel cerchio. Il guerriero ha VM 20. La densità del legno di cui è fatto gli conferisce 2 punti di protezione. Se vinci lo scontro, il guerriero e la sua spada svaniscono in una nebbiolina. Ora devi scegliere quale dei due portali attraversare. Il guerriero non apparirà più fino a che non entrerai di nuovo nella stanza. Se perdi il duello, sia tu che il guerriero scomparite in una nebbia magica. FINE.

7. Questa stanza ha due pareti dritte che formano un angolo retto nel centro. Una parete ha un portale rosso nel mezzo. L'altro muro ne ha uno blu. La terza parete curva, piena di mensole, collega le altre due. La camera odora fortemente di muffa. Nel mezzo c'è una scrivania di legno piuttosto grande, coperta di vecchie carte. Dai un'occhiata, ma i documenti sembrano essere dei manoscritti vergati in una lingua che non ti è familiare. Uno in particolare ha tre schemi raffiguranti le combinazioni di sfere rosse, blu e gialle, in gruppi di due. La sedia vicino al tavolo ha diversi libri ammassati sul sedile, come se qualcuno di piccola statura li avesse usati per riuscire a raggiungere il tavolo. Delle candele più o meno consumate e da tempo spente sono sparpagliate per tutta la stanza, dentro a dei candelabri oppure poggiate direttamente sulla scrivania. Se sei stato già qui dentro in precedenza, allora devi andartene attraverso il portale rosso **(18)** o quello blu **(2)**. Se invece questa è la prima volta che entri nella stanza, devi per forza andare al **(13)**.

8. Apri il baule e trovi tre oggetti. Uno è un pugnale in un fodero metallico, che avvampa di fiamme quando viene sguainato davanti a un nemico (4D6+2, valore 300 MO). Il secondo è un anello d'oro di protezione (assorbe 5 colpi ma deve essere indossato direttamente sulla mano nuda, e vale 277 MO). Infine c'è un guanto della trasformazione (è uno solo, e tiene lontani i morti viventi e le creature sacrileghe con VM 20 o inferiore, quando viene alzato davanti a loro. Vale 410 MO). Una volta che l'ultimo oggetto viene rimosso dal forziere, la chiave inizia a brillare. Ben presto il bagliore circonda l'intero baule, che sparisce nel nulla insieme alla chiave. Visto che nella camera non c'è nient'altro, a parte una culla vuota e un letto, devi andartene attraverso il portale d'argento (10) o quello giallo (5).



9. Questa stanza è un semicerchio. Era senza dubbio una cucina. Gli scaffali sono vuoti. Gli armadi sono sporchi di polvere e muffa. Il forno è rovinato dal mancanza di utilizzo. Le uniche cose che brillano in questa stanza buia

sono i due portali sulla parete diritta. Se sei già stato qui in precedenza, devi passare attraverso quello blu a destra (6) o quello blu a sinistra (2). Se invece non sei mai stato qui, devi andare al (14).

10. Sei in una piccola stanza rotonda. Non c'è nulla, tranne tre piedistalli con delle sfere in cima. Le sfere sono di colore blu, rosso e giallo. Tocchi una sfera, e il suo colore brilla più intensamente. Ti chiedi che cosa accadrebbe se ne toccassi due allo stesso tempo. Se sfiori la sfera rossa e quella blu, vai al (19). Se tocchi quella gialla e quella rossa, vai al (17). Se opti per quella blu e quella gialla, vai al (16).

11. Fai un TSL2 sulla Destrezza. Se hai il Talento Scassinare Serrature o uno simile, puoi utilizzarlo al posto della Destrezza. Se hai successo, senti lo scatto della serratura che si sblocca e puoi aprire la porta. Vai al (2). Se fallisci non puoi riprovare, per cui devi provare a sfondare la porta a calci, andando al (15).

12. Se sei già stato qui in precedenza, vai al (3). Altrimenti continua a leggere.

Attraversi il portale e ti ritrovi in una stanza a semicerchio. Dove le altre camere hanno una parete diritta, questa ha una piccola parete curva con le estremità piatte su ogni lato. Un grande letto è stato spinto da una parte, come se fosse stato spostato per non intralciare il passaggio. A giudicare dai segni sul pavimento, pare che una volta ci fossero stati anche altri mobili nella camera. A parte il letto, c'è solo la culla di un bambino, dal cui interno proviene un debole bagliore bluastrò. Dai un'occhiata e vedi un bambino che dorme avvolto in un bagno di luce. Questa è davvero l'ultima cosa che ti saresti aspettato di trovare in un posto come questo. Guardi nuovamente nella culla, per assicurarti che la vista non ti abbia ingannato. Questa volta il bambino sta guardando direttamente verso di te. I suoi occhi ti sembrano quelli di un vecchio, pieni della conoscenza dovuta a una lunga vita, con lo sguardo simile a quello di un anziano maestro. Il bambino ti sorride con un sorriso apparentemente consapevole. Il bagliore intorno al bambino aumenta, diventando così

luminoso da costringerti a indietreggiare e proteggerti gli occhi.

La luce si spegne. Ti scopri gli occhi e ti avvicini alla culla, trovandola vuota. Qualunque cosa sia appena accaduta, è stato un vero mistero, che ti lascia sconcertato.

Qualcosa di lucente sotto la culla ti cattura lo sguardo. È un baule chiuso a chiave, ornato con delle rifiniture lucide. Provi a sollevare il coperchio, ma non si muove. Il buco della serratura sul lucchetto attira la tua attenzione. Qualsiasi tentativo di forzare la serratura si dimostra infruttuoso. Se hai una chiave, vai all'(8). Altrimenti devi arrenderti e cominci a pensare che forse è il momento di andarsene da qui. Ti guardi intorno per vedere se ci sono dei portali. Ce n'è uno d'argento (10) da un lato e uno giallo (5) dall'altro.

13. Mentre sfogli i manoscritti, una nebbia inizia a formarsi sul piano della scrivania. Continua ad addensarsi, fino a quando non prende una forma umanoide. A quanto pare la scrivania aveva una sorta di incantesimo di protezione posto su di essa. La nebbia diventa solida, svelando la forma di una sorta di diavolello verde bluastro. Snuda gli artigli affilati e i denti aguzzi, allarga le ali e ti si scaglia contro. Fai un TSL1 sulla Velocità. Se fallisci, la creatura ti colpisce per prima, infliggendoti due punti di danno penetrante. Questo condensato di magia nera ha VM 18. Se lo sconfiggi, puoi passare attraverso il portale rosso (2) o quello blu (18), altrimenti la tua avventura termina qui. FINE.

14. Senti il rumore di qualcosa che si trascina e raschia provenire da uno degli angoli, e la cosa inizia a muoversi nella tua direzione. Un grande massa blu, verde e nera ti si avvicina piuttosto rapidamente mettendosi tra te e i portali. Ha VM 16 e gli incantesimi basati sul fuoco le causano un dado extra di danno, mentre il BQD infligge solo la metà dei danni... (ma non dirlo a nessuno). Se la sconfiggi, qualunque cosa sia, devi tornare al (9) e scegliere un portale da attraversare. Se invece è il mostro a ucciderti, subito dopo ti divora. FINE.

15. Fai un TSL1 sulla Forza. Se fallisci, continua a provare perché i rumori provenienti dalla palude sono sempre più forti, come se

fossero più vicini. Se fallisci il Tiro Salvezza per tre volte di fila, vai al (4). Se hai successo, riesci ad allentare abbastanza il dispositivo di chiusura per poter aprire la porta. Una volta dentro la stanza, puoi chiuderla di nuovo. C'è un paletto di ferro che puoi usare per bloccare la porta. Sei contento che non fosse tirato, quando hai tentato di abbattere la porta a calci. Speri che sia abbastanza robusto da tenere fuori la cosa che stava facendo tutto quel rumore. Vai al (2).

16. La stanza si riempie di luce verde. Anche se sei ancora in piedi, con le mani poggiate sulle sfere, hai la sensazione di venire trascinato da qualche parte. Quando la luce svanisce gradualmente, un senso di sollievo si impossessa di te. Ti ritrovi a casa, dovunque essa sia. FINE.

17. La stanza si riempie di luce arancione. Anche se sei ancora in piedi, con le mani poggiate sulle sfere, hai la sensazione di venire trascinato da qualche parte. Quando la luce svanisce gradualmente, ti ritrovi in un posto che non ti è familiare, eppure non del tutto sconosciuto. Sei su una strada. Il sole splende luminoso. L'aria profuma di terra smossa ed erba tagliata di fresco. Un cartello sul lato della strada indica "Dimble, 5 miglia". Pensi che potrebbe essere un buon posto per iniziare a cercare qualche risposta su dove sei finito e su come puoi tornare a casa, e ti dirigi verso il villaggio di Dimble.

Appena fuori della città, una vecchia ti ferma. "Eccoti qui, finalmente. Ti ho cercato dappertutto." Ti dice con voce stridula.

"A me?" Le rispondi perplesso. Dentro di te, sei sicuro che questa storia potrebbe non finire bene per niente.

Corri a scaricare gratuitamente dal nostro sito www.chimerage.it il volume **CHS4 Mini Avventure in Solitario Vol. 1** e inizia a giocare quella intitolata "Zuppa d'anatra". FINE.

18. Questa stanza è un semicerchio. Dei grandi scaffali sono allineati lungo la parete curva. Pile di vecchi libri ammuffiti sono accatastati sulle mensole. Ci sono anche un paio di librerie più piccole nel centro della camera. Ai due lati opposti della sala ci sono due tavolini, con delle semplici sedie. Nel

MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 2

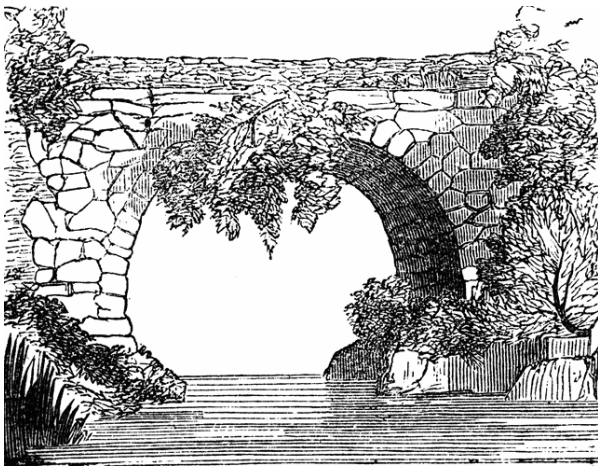
mezzo della stanza c'è una grande sedia con cuscini di velluto rosso. Di fronte a essa c'è un tavolo su cui sono poggiati un paio di libri. Il libro sopra tutti gli altri è aperto su una pagina piena di scarabocchi e disegni infantili. Sfogliando il volume i disegni sembrano migliorare, diventando più artistici quanto più si va indietro. All'inizio del libro, una grande quantità di pagine sono state strappate. La prima pagina attualmente nel volume dice semplicemente che il processo deve essere fermato. Se non sei mai stato qui prima, fai un TSL2 sulla Fortuna. Se ti riesce, vai al (20). Se lo fallisci, o se non è la prima volta che ti trovi qui, devi per forza passare attraverso il portale blu a destra (6) o quello blu a sinistra (7).

19. La stanza si riempie di luce viola. Anche se sei ancora in piedi, con le mani poggiare sulle sfere, hai la sensazione di venire trascinato da

qualche parte. Quando la luce svanisce gradualmente, percepisci di non trovarti più nel mondo che conosci. I tuoi nervi sono percorsi da un incessante formicolio. Ti guardi intorno e scopri di essere in un posto che non avresti mai neanche potuto immaginare nelle tue fantasie più deliranti. Strane creature, alcune dall'aspetto vagamente familiare, si muovono intorno a te, come se tu non esistessi. Ti riprendi in fretta e decidi che faresti meglio a capire dove ti trovi esattamente. Poco dopo, con un'improvvisa illuminazione, ti rendi conto che quella che ti aspetta è un'avventura attraverso i 9000 Mondi! FINE.

20. Mentre continui a rovistare tra i libri sul tavolo, trovi una chiave d'argento. Pensando che potrebbe essere utile da qualche parte durante l'esplorazione, la raccogli e la metti in un posto sicuro. Torna al (18) e scegli un portale da attraversare.

Pasticcio di troll



© Tosatt Carp

1. Non è certo la notte ideale per stare all'aperto, ma non ti sei potuto tirare indietro dopo aver perso una scommessa l'altra sera giù alla taverna del Montone Infuriato. Forse eri troppo ubriaco, magari le carte hanno girato male, o semplicemente qualcuno dei tuoi avversari ha barato – o più probabilmente ancora una combinazione di tutte e tre le cose.

Fatto sta che, avendo finito le monete nella scarsella, hai promesso che avresti lavorato per un'intera sera come garzone della locanda se avessi perso, cosa che è puntualmente avvenuta.

Per questo ti trovi in giro a quest'ora, poco dopo il tramonto di una noiosa giornata invernale, a vagare per le campagne intorno al tuo villaggio. Imbacuccato nel tuo mantello più pesante, sfidi con rassegnazione la fredda umidità della notte, che ti avvolge come un vaporoso sudario. Hai con te soltanto un grosso pacchetto che contiene un pasticcio di carne e patate, che devi consegnare alla villa dei Boldevam, la famiglia più ricca della zona.

Qualche ora fa un loro servitore è passato al Montone Infuriato per ordinare il pasticcio, chiedendo che venisse consegnato alla villa in tempo per la cena. Oltretutto, il vincitore della scommessa ha preteso che tu non percorressi la strada principale, più breve e lastricata,

ma che passassi per la vecchia via tra i boschi, una serpeggiante mulattiera fangosa quasi del tutto abbandonata e invasa dalle erbacce.

Così ti è toccato sobbarcarti una camminata di quasi un'ora per arrivare, tra strade melmose e colline boschive, sull'altura dove sorge la villa. Ti consoli pensando che almeno non sei in ritardo sulla tabella di marcia. La luna è appena sorta e si intravede tra le nubi sfilacciate, sotto un cielo a pecorelle che non promette nulla di buono.

Mentre stai camminando immerso in questi pensieri, devi fare un TSL1 sulla Fortuna. Se ti riesce, vai al (16). Altrimenti prosegui al (17).

2. Ti giri di scatto e ti trovi a dover fronteggiare una creatura davvero spaventosa. Un terribile troll dei boschi, alto tre volte un uomo e con la pelle ricoperta di cortecchia e muschio, ti sta di fronte. I suoi artigli sudici sono simili a lunghi coltellacci e la sua enorme bocca sbavante è irta di zanne giallastre.

La creatura pare non essere totalmente tangibile, visto che è composta di una nebbia scintillante, mossa leggermente dal vento e dalla pioggia. Comunque i suoi artigli e le zanne sono terribilmente reali.

Hai soltanto due opzioni a disposizione.

Se scegli di sguainare la tua arma e combattere, vai al (3).

Se invece ritieni che sia più prudente optare per una fuga precipitosa dal ponte e dal tuo nemico, fai un TSL2 sulla Velocità. Se hai successo, vai al (5). Se lo fallisci, subisci un danno pari alla differenza per cui hai mancato il Tiro Salvezza e sei costretto a combattere. Vai al (3).

3. Il troll spettrale è un avversario davvero temibile. A meno che tu non abbia un'arma magica, devi dimezzare il tuo DTC in ogni turno di combattimento, visto che gli attacchi ordinari lo danneggiano solo in maniera limitata a causa della sua consistenza eterea.

Il mostro ha VM 30, più 1D6 ulteriori punti per ognuno dei tuoi livelli di esperienza. (Per esempio, se sei un personaggio di 3° livello, devi lanciare 2D6 e aggiungere il risultato alla sua VM.)

Ogni volta che ti infligge uno o più punti di danno penetrante, i suoi sudici artigli ti

iniettano un pericoloso veleno. In questo caso, alla fine del turno di combattimento, devi effettuare un TS sulla Costituzione a un livello pari ai punti di danno penetrante che hai appena subito. (Per esempio, se durante il turno hai subito 2 punti di danno penetrante, devi effettuare un TSL2 sulla COS.)

Se hai successo, il tuo corpo resiste al veleno e non subisci ulteriori conseguenze.

Se lo fallisci, senti una vampata di calore espandersi dalla ferita. In un attimo ti si appanna la vista e crolli a terra vomitando sangue, mentre degli spasmi incontrollabili ti straziano il corpo. Vai al (4) per subire le conseguenze del veleno.

Ricorda che, al termine di ogni turno di combattimento (dopo aver effettuato l'eventuale Tiro Salvezza per resistere al veleno del troll), puoi cercare di dartela a gambe attraversando il ponte. Fai un TSL2 sulla Velocità. Se hai successo, vai al (5). Se lo fallisci, subisci un danno pari alla differenza per cui hai mancato il Tiro Salvezza, e sei costretto a continuare a combattere per almeno un altro turno.

Se il troll ti sconfigge, devi andare subito al (4).

Se sei tu ad avere la meglio, prosegui senza indugio al (13).

4. Se stai leggendo questo paragrafo, significa che sei morto.

Mi dispiace, ma quella che era iniziata come una stupida ma innocua scommessa ti è stata fatale. Indipendentemente dalle circostanze della tua dipartita, il tuo passaggio nel mondo dei più diventa l'argomento principale di conversazione giù al villaggio per molti giorni a venire.

L'unica consolazione, che ti balena nella mente un attimo prima di morire, è che quegli insopportabili snob dei Boldevan non avranno il loro pasticcio caldo per cena!

FINE.

5. Il lugubre ponte di pietra è ormai alle tue spalle. La spettrale, gigantesca figura del troll ti segue ruggendo di rabbia fino al limite del ponte, poi si blocca di colpo come se non riuscisse a proseguire oltre e svanisce lentamente come nebbia dispersa dal vento.

Senti il tuo cuore farsi più leggero. Te la sei vista davvero brutta, ma almeno hai da

raccontare un'avventura che ti frutterà molte bevute gratis alla taverna del Montone Infuriato, giù al villaggio, quando questa serata assurda sarà finalmente finita.

Per essere sopravvissuto a questo incontro, assegnati 30 P.A., quindi prosegui per la tua strada andando al (19).

6. Con raccapriccio, ti accorgi che non sei inciampato in una radice, ma in quel che resta della cassa toracica di uno scheletro umano. A giudicare dalle deplorevoli condizioni in cui si trova, deve essere qui da molto tempo. Gli mancano molte parti e il cranio pare essere stato schiacciato. Riconosci sulle ossa i segni dei morsi degli animali selvaggi, che a quanto pare hanno fatto scempio dei resti di questo poveretto.

Se vuoi frugare la zona per vedere se il morto aveva addosso qualcosa di valore, vai al (7).

Se pensi che sia meglio affrettarti a lasciare questo macabro luogo, torna sulla strada al (17) e fai un'altra scelta.

7. Sotto la fioca luce lunare, inizi a frugare tra i miseri resti dello scheletro. In una logora custodia di cuoio trovi un grazioso pettine d'argento. Mentre lo porti sulla tua persona, ti permette ridurre di un livello la difficoltà dei Tiri Salvezza sul Carisma che devi effettuare. Purtroppo per te, disturbi anche una vipera che stava strisciando da quelle parti. Fai immediatamente un TSL1 sulla Velocità oppure un TSL2 sulla Fortuna (a tua scelta).

Se indossi dei guanti spessi (come quelli di un'armatura), non hai bisogno di effettuare il Tiro Salvezza, visto che ti proteggono dal primo morso dell'animale. Passa direttamente al combattimento contro il serpente.

Se fallisci il Tiro Salvezza, la vipera ti morde inoculandoti un veleno mortale. Vai al (4) per scoprirne gli effetti.

Se hai successo, ritiri in tempo la mano prima che l'animale possa morderti. Devi affrontare una vipera con VM 8. Dopo due turni di combattimento, se è ancora viva, scappa strisciando nel sottobosco. Comunque, se riesce a infliggerti anche un solo punto di danno penetrante, devi subire gli effetti del veleno andando immediatamente al (4).

Se sopravvivi a questo pericoloso incontro, torna sulla strada andando al (17) e fai un'altra scelta. Prima però assegnati 25 P.A.

supplementari per essere sopravvissuto e per aver scoperto il pettine incantato.

8. Con estrema fatica riesci a decifrare l'antica iscrizione. Si tratta di una sorta di lastra commemorativa, che sicuramente risale a moltissimi anni fa. Parla dell'uccisione di un gigantesco troll da parte di un invincibile cavaliere errante, il che ti fa tornare in mente una vecchia leggenda di queste parti.

In fondo all'incisione c'è una data quasi illeggibile. Con un tuffo al cuore, scopri allora che il mortale duello è avvenuto proprio in questa stessa serata, ma oltre 200 anni fa!

Vai al **(20)** per riportare alla mente altri dettagli di questa vecchia storia.

9. La tua reazione è troppo lenta. Prima che tu riesca a girarti, la cosa che è balzata alle tue spalle ti colpisce con una poderosa artigliata, che ti lacera le vesti e ti strappa un urlo di dolore. Per fortuna il tuo movimento repentino ti ha evitato di venire colpito in pieno e l'avversario ti infligge solo un graffio superficiale, che però brucia come l'inferno.

Subisci un punto di danno penetrante e fai un TSL1 sulla Costituzione.

Se hai successo, fai in tempo a voltarti. Vai al **(2)** per scoprire chi è il tuo avversario.

Se lo fallisci, senti una vampata di calore espandersi dalla ferita. In un attimo ti si appanna la vista e crolli a terra vomitando sangue, mentre degli spasmi incontrollabili ti straziano il corpo. Vai al **(4)** per subire le conseguenze del veleno.

10. Il ponte di pietra è l'unico modo per attraversare il fiume. Anche se volessi, non potresti cercare di guadare il corso d'acqua, perché la corrente è davvero troppo forte. Il temporale si scatena più forte proprio nel momento in cui metti piedi sulle pietre lisce e consunte, rese scivolose dall'umidità e ora anche dalla pioggia battente.

Maledicendo la tua sfortuna e la tua mania delle scommesse, ti tiri ancora di più il cappuccio sulla testa per cercare di ripararti e infili il pacchetto col pasticcio sotto il mantello per proteggerlo dal diluvio. Quando hai appena oltrepassato la metà del ponte, senti i tuoi passi rimbombare stranamente, come se ci fosse un'eco che li accompagna.

Ti volti di scatto, ma non riesci a vedere niente

di strano. Eppure qualcosa ti rende inquieto, anche se forse è solo il vento che sibila tra i rami degli alberi. Dopo qualche altro metro, percepisci distintamente uno scroscio seguito da un tonfo, come se qualcosa di pesante fosse uscito dall'acqua balzando proprio alle tue spalle.

Se decidi di ignorare la cosa, liquidandola come un frutto della tua fantasia, vai all'**(11)**.

Se invece vuoi girarti il più rapidamente possibile, per fronteggiare un'eventuale minaccia, fai subito un TSL1 sulla Velocità. Se hai successo, vai al **(2)**. Altrimenti, hai reagito troppo lentamente e devi andare al **(9)**.

11. Non è stata di certo la decisione più saggia da prendere. Realizzi che la cosa che è balzata alle tue spalle è terribilmente reale solo quando una poderosa artigliata ti lacera le vesti e ti strappa un urlo di dolore.

Subisci 1D6 punti di danno penetrante e fai un TS sulla Costituzione a un livello pari alle ferite che ti sono appena state inflitte. (Per esempio, se l'attacco di sorpresa ti ha causato 4 punti di danno penetrante, devi effettuare un TSL4 sulla COS.)

Se hai successo, fai in tempo a voltarti. Vai al **(2)** per scoprire chi è il tuo avversario.

Se lo fallisci, senti una vampata di calore espandersi dalla ferita. In un attimo ti si appanna la vista e crolli a terra vomitando sangue, mentre degli spasmi incontrollabili ti straziano il corpo. Vai al **(4)** per subire le conseguenze del veleno.

12. Non appena sfili il pacchetto col pasticcio da sotto l'ampio mantello, ti accorgi subito che è rimasto miracolosamente intatto, nonostante tutto quello che ti è capitato durante il cammino. L'involucro ha qualche piccola ammaccatura, ma niente di grave, e il temporale non sembra averlo bagnato troppo.

Un buon profumo si sparge nell'aria mentre passi il pacchetto al servitore, che te lo prende dalle mani con un sorriso soddisfatto. L'uomo ti fa cenno di aspettare un attimo, mentre regge il pasticcio con una mano e con l'altra si fruga in una delle tasche dell'elegante gilet.

Fai un TSL1 sul Carisma.

Se ti riesce, il servitore decide che la consegna è stata fatta davvero bene e ti gratifica con una lauta mancia. Tira 3D6: il risultato è il

numero di monete d'oro che ricevi in cambio dei tuoi servigi. Con aria soddisfatta per il piccolo extra, ti incammini lungo la strada principale per tornare al villaggio. Guadagni anche 150 P.A. per aver completato il tuo incarico e aver pagato la scommessa. FINE.

Se invece fallisci il TS, il servitore è di manica meno larga, ma ti ricompensa comunque per il disturbo con 1D6 monete d'oro. Felice di aver concluso questa commissione, te ne ritorni al villaggio lungo la via principale. Guadagni anche 150 P.A. per aver completato il tuo incarico e aver pagato la scommessa. FINE.

13. Il lugubre ponte di pietra è ormai alle tue spalle. La spettrale, gigantesca figura del troll svanisce lentamente come nebbia dispersa dal vento e senti il tuo cuore farsi più leggero.

Te la sei vista davvero brutta, ma almeno hai da raccontare un'avventura che ti frutterà molte bevute gratis alla taverna del Montone Infuriato, giù al villaggio, quando questa serata assurda sarà finalmente finita.

Per la tua coraggiosa vittoria, assegnati immediatamente un numero di P.A. pari alla VM del troll moltiplicata per il tuo livello e inoltre aumenta permanentemente di un punto la tua Fortuna. Non capita tutti i giorni di finire tra le grinfie di un troll fantasma e di sopravvivere per raccontarlo!

Riprendi fiato per un attimo, quindi prosegui per la tua strada andando al **(19)**.

14. A scanso di brutte sorprese, decidi di perlustrare il boschetto a lato della strada prima di attraversare il ponte. Ti sorprende non poco vedere che, rispetto al resto della zona, qui gli alberi crescono molto più fitti e contorti, come se fossero avvinghiati gli uni agli altri.

I lucenti occhi sproporzionati di un qualche uccello notturno ti osservano dal folto dei rami mentre ti addentri tra le strane piante. Per farti largo tra la vegetazione, devi usare un bastone tanto è intricato il sottobosco.

Dopo una decina di minuti di ispezione, che non rivela nulla di interessante, decidi di tornare indietro verso il ponte. Dopo qualche incertezza, ritrovi la direzione da seguire non senza difficoltà. All'improvviso inciampi in qualcosa e perdi l'equilibrio.

Fai un TSL1 sulla Destrezza. Se ti riesce, rimani in piedi aggrappandoti al ramo di un albero.

Se fallisci, cadi a terra e ti graffi con dei rovi davvero coriacei (subisci un punto di danno penetrante). In entrambi i casi, vai al **(6)** per scoprire in cosa sei incespicato.



15. Avanzi cautamente sul ponte, che ti sembra molto vecchio ma estremamente solido. Le grosse pietre squadrate di cui è composto sono ricoperte di muschio e molto scivolose, ma in buono stato. Tutto sommato, è molto meglio di quanto ti aspettassi, anche se ci sono delle piccole crepe qua e là. Di certo questo capolavoro di ingegneria deve essere opera dei nani che un tempo vivevano sulle montagne qui intorno, prima di trasferirsi chissà dove. Persino i parapetti sono solidi come se fossero nuovi e soltanto poche pietre sono cadute dalla loro posizione originale.

Mentre osservi la pavimentazione di lastroni, resi lisci e consunti dall'incessante passare di chissà quanti piedi, cavalcature e carri, noti che su una delle pietre nel centro del ponte è incisa un'antica iscrizione, resa quasi illeggibile dal tempo e dall'usura.

Alla pallida luce della luna sorta da poco, ti sforzi per cercare di comprendere quei segni tracciati chissà quanto tempo prima. Fai un TSL2 sull'Intelligenza. Se ti riesce, vai all'**(8)** per vedere cos'hai scoperto. Altrimenti, decidi che ne hai abbastanza di quei graffiti incomprensibili e te ne torni sulla strada. Vai al **(17)** e fai un'altra scelta.

16. Improvvisamente ti giunge all'orecchio il rumore dell'acqua che scorre. Ti sovviene che, per arrivare alla villa, dovrai attraversare il Ponte del Troll, un ponte di pietra sotto il quale si dice che in passato dimorasse un enorme troll che divorava gli incauti viaggiatori.

Hai sempre liquidato queste dicerie come leggende di comari pettegole, buone solo per spaventare i bambini capricciosi, per cui non ricordi molti dettagli in proposito. Se vuoi frugare nella memoria per cercare di riportare alla mente qualche altra informazione, fai un TSL1 sull'Intelligenza. Se ti riesce, assegnati 25 P.A. supplementari per la tua memoria di ferro e vai al (20).

Se invece fallisci il Tiro Salvezza, o se non vuoi perdere tempo con queste sciocchezze, affrettati a proseguire al (17).

17. Segui l'ennesima svolta della strada e senti chiaramente il forte rumore dell'acqua che scorre provenire da qualche parte di fronte a te.

Arrivi al fiume, largo e profondo, le cui acque scorrono veloci attraverso queste colline boschive. Per attraversarlo c'è una sola via percorribile, il ponte di pietra che ti trovi davanti. Largo abbastanza da permettere il passaggio di un grosso carro, pare molto vecchio anche se solido e ben tenuto.

Due muretti di pietra, alti circa un metro, fungono da parapetti su entrambi i lati. Proprio all'imbocco del ponte, da questo lato della strada, il bosco si infittisce minacciosamente alla tua sinistra, formando un groviglio tetro e confuso che pare perfetto per nascondere un agguato.

Le nubi si addensano sempre di più e l'aria già umida si fa sempre più soffocante. Tutti segni inequivocabili che il temporale non tarderà a scatenarsi.

Se vuoi proseguire in fretta per evitare di inzupparti, vai al (10).

Se preferisci prima dare un'occhiata al ponte, per vedere se è veramente solido come sembra, vai al (15).

Se invece opti per ispezionare l'insolito boschetto, vai al (14).

18. Non appena sfilii il pacchetto col pasticcio da sotto l'ampio mantello, ti accorgi subito che c'è qualcosa che non va. Forse si è schiacciato

durante l'incontro con il troll spettrale, oppure si è semplicemente inzuppato a causa del temporale.

Fatto sta che l'involucro esterno è tutto ammaccato e fradicio, e sospetti fortemente che il contenuto non sia in condizioni migliori. Il servitore prende con aria schifata il pacchetto che gli porgi, cercando di sfoderare il più accomodante dei tuoi sorrisi, ma capisci subito che non riceverai certo una mancia per tutta questa faticata.

L'uomo ti fa cenno di aspettare un attimo, apre l'involto e quindi fischia due volte rivolto verso il giardino della villa. Un secondo dopo, dall'oscurità sbucano due grossi mastini col pelo fulvo, che corrono verso il cancello con le fauci sbavanti e la lingua penzoloni.

Fai un TSL2 sul Carisma.

Se ti riesce, il servitore decide che in fondo la colpa del disastro non è tutta tua, ma anche del temporale che ti ha inzuppato lungo la strada. Senza degnarti di un ulteriore sguardo, chiude il cancello e getta il pasticcio dei cani – che mostrano almeno loro di gradire la cucina del Montone Infuriato – per poi rientrare in casa scuotendo la testa. Con un sospiro di sollievo, ti incammini lungo la strada principale per tornare al villaggio. Guadagni comunque 150 P.A. per aver completato il tuo incarico e aver pagato la scommessa. FINE.

Se invece fallisci il TS, il servitore si infuria alla vista del pasticcio ormai rovinato. Grida qualcosa ai cani, che si gettano al tuo inseguimento. Fai due TSL1, uno sulla Velocità e l'altro sulla Fortuna, per riuscire a metterti in salvo. Per ogni fallimento, vieni morso da uno dei mastini e subisci un danno penetrante pari alla differenza per cui hai mancato il Tiro Salvezza. Se la tua Costituzione scende a zero o meno, vai subito al (4).

Altrimenti, se riesci in entrambi i TS o se sopravvivi alle fauci dei cani da guardia, te ne torni in fretta e furia al villaggio – stavolta per la strada principale – borbottando per tutto il cammino. Guadagni comunque 150 P.A. per aver completato il tuo incarico e aver pagato la scommessa. FINE.

19. Qualche minuto dopo aver superato il ponte, la pioggia termina di colpo, lasciando il posto a una serata stranamente quieta. Le nuvole che prima nascondevano il cielo si sono

dissolte nel nulla e la luce della luna illumina abbastanza chiaramente il tuo cammino. Dai boschi circostanti inizi a sentire i familiari rumori degli animali notturni, come se la scomparsa del troll spettrale avesse sollevato la cappa di terrore che gravava sulle colline e sui loro abitanti.

Ti scuoti l'acqua e il fango dai vestiti, cercando di renderti presentabile per quanto lo consentano le tue condizioni attuali. Un sorso di whisky dalla fiaschetta che porti sempre con te ti riscalda e ti rimette in sesto dopo la brutta esperienza appena vissuta. Dopo una decina di minuti di cammino a buon passo, raggiungi la cresta di un colle, e sotto di te vedi le luci della villa dei Boldevan. La strada principale arriva fino al cancello, e non puoi fare a meno di pensare che ti saresti risparmiato un bello spavento se avessi potuto seguirla fin dall'inizio, invece di essere costretto ad attraversare i boschi a causa della scommessa.

Percorri la discesa e quindi ti dirigi verso la via lastricata, da dove arrivi finalmente al cancello della villa. Tiri energicamente la cordicella attaccata a una piccola campanella e, dopo qualche minuto, un servitore in livrea tutto impomatato esce dalla casa e viene verso di te. Ti guarda con aria interrogativa, abbastanza sorpreso dal tuo aspetto malandato.

Con una riverenza, tiri fuori il pacchetto con il pasticcio da sotto il mantello e glielo porgi. Dopo tutte le peripezie che hai dovuto affrontare, devi sperare che non si sia rovinato troppo.

Fai un TSL1 sulla Fortuna. Se hai successo, vai al (12). Se invece lo fallisci, vai al (18).

20. Con uno sforzo di memoria, cerchi di ricordare le storie che ti raccontavano quando eri bambino. Sembra che, tanto tempo fa, nella zona imperversasse un terribile troll dei boschi, alto tre volte un uomo, con la pelle ricoperta di corteccia e muschio, che aveva la fama di essere molto crudele.

I suoi enormi artigli sudici erano in grado di sbudellare un uomo in pochi secondi e la sua bocca era talmente grande da permettergli di divorare in un sol boccone pecore, hobb e persino nani! Si era stabilito sotto il ponte che oggi porta il suo nome, da dove usciva durante la notte per divorare gli animali e le persone abbastanza incauti da passare nella zona.

Una notte, si venne a trovare a passare nella zona un cavaliere errante, famoso per aver vinto ogni disfida a cui aveva preso parte. Mentre attraversava il ponte, il gigantesco troll gli balzò di fronte. Ne seguì una breve ma cruenta battaglia, al termine della quale il troll venne ucciso e il suo cadavere scomparve per sempre, inghiottito dalle acque impetuose del fiume.

Da allora si sono moltiplicate le voci relative a una spettrale presenza che si materializza sul ponte, terrorizzando gli incauti viaggiatori che si trovano a passare nella zona durante la notte.

Sconfortato da questi ricordi poco rassicuranti, non ti resta altro da fare che proseguire al (17).

L'oasi di polvere



© Charlie Fleming

1. Qualunque cosa tu abbia fatto, non sarà stata poi così terribile da meritare un castigo simile. Da solo, legato alla schiena di un cavallo, con un caldo cappuccio nero che ti copre la testa, sei condannato a morire nel deserto. Sei stato spogliato della tua armatura e delle armi... anzi, proprio di tutto. Tu e il cavallo dividerete la stessa sorte, cavalcare fino alla morte.

Il sole rovente ti sta arrostando vivo. Il sudore scorre a rivoli sotto il cappuccio. Tenti di risucchiare in bocca, sperando che l'umidità ti terrà in vita. Un attimo dopo stai cadendo. La tua più grande paura si è avverata. Il tuo cavallo è morto.

In qualche modo riesci a rimetterti in piedi da solo, proprio mentre il cavallo esala il suo ultimo respiro. Senti anche il sibilo di qualcos'altro. Un predatore del deserto è sbucato fuori dalla sabbia. Deve avere riconosciuto il suono della morte ed è venuto in cerca del suo prossimo pasto.

Il panico si impossessa di te e ti rendi conto che devi fare qualcosa per liberarti in fretta. Fai un TSL1 sull'Intelligenza. Se ti riesce, vai al (9). Se fallisci, vai al (5).

2. Quando ti avvicini alla porta, noti che tutto intorno c'è una struttura in pietra. Se dovessi tirare a indovinare, diresti che sembra una tomba. *Ma questo sepolcro si trova qui perché c'è l'oasi o è l'oasi a essere qui a causa della tomba?*, domandi a te stesso.

Mentre stai esaminando la zona alla ricerca di un modo per forzare la porta, all'improvviso si apre un po', quanto basta per permetterti di infilare le dita nella fessura. Non volendo farti sfuggire l'occasione, finisci di aprire la porta ed entri nell'apertura. Vai al (6).

3. Come ti alzi per cominciare a correre, senti una forte puntura alla schiena, come un pugnale che ti ha colpito ed è stato subito estratto. Il tuo corpo che inizia a paralizzarsi mentre il veleno ti scorre velocemente attraverso le vene, fino a quando non è più possibile muoverti. Per fortuna il veleno finalmente colpisce il cervello e non dovrai sperimentare ciò che queste creature hanno in serbo per te. FINE.

4. La scarica di adrenalina ti ha permesso di allontanarti abbastanza dal pericolo, ma ora sta cominciando a calare. Ti senti sempre più debole a ogni passo, e alla fine sei costretto a strisciare. Se non trovi dell'acqua e un riparo al più presto, sai che dovrai condividere la stessa sorte del tuo cavallo.

Crolli nei pressi della cresta di una duna. *Ci siamo, pensi. È qui che morirò.*

Alzando la testa per esaminare il luogo in cui riposerai in eterno, ti ritrovi quasi faccia a faccia con... la cima di un albero?

Ti trascini sulla cima della duna e guardi verso il basso, incredulo. Una sorgente alimenta un piccolo stagno. L'acqua permette all'erba e alle piante di crescere lungo le sue rive. Tra il verde spuntano l'albero di fronte a te e poche altre piante. Sembra impossibile, ma hai trovato un'oasi!

Un'altra scarica di adrenalina rianima il tuo corpo e ti fa scendere la duna correndo velocemente. Quasi tuffandoti nello stagno poco profondo, inizi a bere. Finalmente rinfrescato, rotoli sulla schiena per riposare,

quando senti un sibilo minaccioso. Ti siedi in fretta e vedi un cobra. Il serpente è venuto in cerca di acqua e apparentemente non è felice di trovarti qui. Senza armi, la tua unica possibilità è cercare di afferrarlo e di rompergli testa contro una roccia. Fai un TSL2 sulla Destrezza. Se ti riesce, vai all'(11). Se fallisci, il cobra colpisce rapidamente affondando le sue zanne velenose in profondità nella tua carne. In un attimo, respirare diventa difficile. Mentre la vita svanisce dal tuo corpo, ti meravigli perché non avresti mai pensato che saresti morto soffocato, invece che per la disidratazione, in questo deserto. FINE.

5. Il sibilo è sempre più vicino e si moltiplica. Qualunque cosa ci sia là fuori, alla prima creatura se ne sono unite delle altre. Ti alzi in piedi e inizi a correre, visto che la fuga pare essere l'unica opzione percorribile. Fai un TSL2 sulla Fortuna. Se ti riesce, vai all'(8). Se lo fallisci, vai al (3).

6. Sei in un ingresso. Mentre fai per entrare, su un pilastro in mezzo alla stanza si accende un fuoco. Pochi istanti dopo, una tenue luce appare in un corridoio alla tua destra. Lo stesso accade alla tua sinistra. Sembra che qualcosa vuole che tu scelga un percorso. Vuoi andare a destra (12) o a sinistra (15)?

7. Anche questa stanza ha al centro una colonna illuminata da un fuoco. Una porta di pietra scorre chiudendosi dietro di te. Non sembrano esserci altre uscite. Davanti al pilastro c'è un piedistallo di pietra. Uno scettro con in cima un grande gioiello è appeso a circa metà della colonna, come se fosse collocato in un buco. Se vuoi provare a tirare fuori lo scettro dal piedistallo, fai un TSL1 sulla Forza. Se ti riesce, vai al (14). Se invece fallisci e decidi di rinunciare, o semplicemente vuoi lasciar stare e cercare di trovare una via d'uscita, vai al (10).

8. Avverti uno spostamento d'aria, mentre qualcosa di affilato recide i tuoi legami. Con le mani appena liberate, ti togli rapidamente il cappuccio, mentre continui a correre. Ben presto ti rendi conto che non sei inseguito. Le creature devono essere concentrate sul pasto più a portata di mano. Gettando uno sguardo

sopra la spalla, vede una frenesia di code ricurve con aghi alla fine, artigli simili a chele di granchio, e un sacco di sangue. Nel deserto, praticamente nudo e senza armi, decidi di continuare a correre. Vai al (4).

9. Se solo avessi qualcosa di affilato, pensi. Poi ti ricordi del cavallo, o meglio dei suoi denti. A fatica riesci a trovare la testa dell'animale e a tagliare le corde che ti imprigionano le mani, spostandole avanti e indietro tra i denti del cavallo morto. Una volta libero, ti sfilì velocemente il cappuccio. Dai un'occhiata alla mostruosità che sta venendo verso di te e il tuo cervello grida una sola parola, **CORRI!** Vai al (4).

10. Mentre cammini verso lo scettro, guardando le altre pareti in cerca di una possibile porta, l'oggetto comincia a pulsare di un bianco brillante. Alla tua destra, una lastra di pietra scorre rivelando una via d'uscita dalla stanza. Non volendo correre rischi, imbocchi rapidamente l'uscita. Vai al (17).

11. Fortunatamente riesci ad afferrare il cobra e gli sbatti ripetutamente la testa contro una pietra accanto a te, fino a che non è altro che una poltiglia sanguinolenta. Respirando a fatica, ti accasci tra l'erba. Poi balzi di nuovo in piedi, rendendoti conto che ci potrebbero essere altri serpenti. Dopo una accurata esplorazione del territorio, pensi di essere finalmente al sicuro, fino a quando qualcosa non ti salta all'occhio. Sembra il contorno di una porta, coperto di sabbia, nel lato della duna che hai disceso in precedenza. Pare che questo paradiso sia pieno di misteri.

Sei fisicamente, emotivamente e mentalmente esausto, e una notte di riposo farebbe miracoli per ritemperti. Poi c'è la porta, e il mistero di quello che c'è nasconde affascina la tua mente. Se decidi che la porta può aspettare e che gli darai un'occhiata più da vicino domani mattina, vai a riposarti al (13). Se sei curioso di sapere dove conduce la porta o sei preoccupato per quello che potrebbe uscirne fuori durante la notte, vai a investigare al (2).

12. Appena metti piede in questa stanza, una porta di pietra scivola chiudendosi dietro di

te, bloccando l'accesso da cui sei entrato. Ci sono due pilastri illuminati dal fuoco su entrambi i lati dell'unica uscita (a destra). Ti prendi un momento per dare un'occhiata in giro. *Ci devono essere delle trappole*, pensi. Senti il rumore stridente della pietra che striscia contro la pietra, nel momento in cui il soffitto inizia ad abbassarsi. La tua unica possibilità è quella di correre dall'altra parte della stanza e imboccare l'uscita prima che il soffitto ti schiacci contro il pavimento. Fai un TSL1 sulla Velocità. Se hai successo, vai al (7). Se lo fallisci, non sei abbastanza veloce e il tuo corpo viene polverizzato tra il soffitto e il pavimento. Il tuo sangue scorre tra le crepe e le fessure, mescolandosi alla sporcizia. FINE.

13. Anche se ti sei dissetato, e hai consumato un pasto a base di carne di cobra cruda, passi una notte inquieta e tormentata dai sogni. In un particolare sogno ti ritrovi in una stanza illuminata da due pilastri dalla fiamma eterna, che si trovano al centro della sala. Al di là del fuoco c'è il buio totale. Cominci a fare un passo verso l'oscurità, quando degli occhi ardenti compaiono di fronte a te. La forma di una sfinge prende forma intorno agli occhi.

"Quanta più ne hai intorno, meno riesci a vedere. Lasciare che ti avvolga è pericoloso. Il male aspetta tra le sue grinfie, demente e cruento. Sconfiggere i quattro figli di Horus ti porterà in salvo." ti grida la sfinge. La sua voce riecheggia forte attraverso corridoi invisibili.



Ti svegli di colpo cercando di allontanare il sogno, ma non riesci a levartelo dalla mente. Il sole è alto e illumina l'ambiente circostante. Esamini rapidamente la zona per vedere se altri cobra si sono avvicinati durante la notte, ma non c'è nessun segno di movimento. Il tuo sguardo si rivolge alla porta. C'è una struttura in pietra intorno ad essa, che non avevi notato prima. Se dovessi tirare a indovinare, diresti che sembra una tomba. *Ma questo sepolcro si trova qui perché c'è l'oasi o è l'oasi a essere qui a causa della tomba?*, domandi a te stesso.

Mentre stai esaminando la zona alla ricerca di un modo per forzare la porta, all'improvviso si apre un po', quanto basta per permetterti di infilare le dita nella fessura. Non volendo farti sfuggire l'occasione, finisci di aprire la porta ed entri nell'apertura. Vai al (6).

14. Lo scettro era infilato ben stretto, ma sei riuscito a prenderlo. Sei troppo impegnato ad ammirare lo scettro per notare le centinaia di scarabei che escono fuori dal buco, fino a quando, naturalmente, non puoi fare nulla per evitarli. Nel momento in cui ti raggiungono, è già troppo tardi per gridare. FINE.

15. Appena metti piede in questa stanza, una porta di pietra scivola chiudendosi dietro di te, bloccando l'accesso da cui sei entrato. Ci sono due pilastri illuminati dal fuoco su entrambi i lati dell'unica uscita (a sinistra). Non hai altra scelta che andare avanti. Fai un TSL1 sull'Intelligenza. Se ti riesce, allora noti i buchi nelle pareti e pensi che potrebbe esserci una trappola. Fai un altro TSL1 su Velocità, Destrezza o Fortuna (a tua scelta). Se hai fallito il primo Tiro Salvezza sull'Intelligenza, il secondo TS che ti viene richiesto è invece di L2.

Se il secondo Tiro Salvezza ha successo, riesci a schivare i dardi avvelenati che vengono sparati dal muro mentre attraversi la stanza verso l'uscita. Vai al (16). Se invece fallisci il secondo Tiro Salvezza, senti un centinaio di punture, poi provi una sensazione di intorpidimento generale, e infine perdi ogni percezione. Orde di scarabei si riversano fuori dalle pareti e ricoprono il tuo cadavere. Una volta finito, tornano da dove sono venuti. Nella stanza non resta la minima traccia di te. FINE.

16. Anche in questa stanza c'è un pilastro illuminato da un fuoco al centro della sala. Una porta di pietra scorre chiudendosi dietro di te. Entri cautamente, ma non succede nulla. C'è una serie di geroglifici su una parete, che raffigurano una sorta di cerimonia di qualche tipo. Un geroglifico mostra dei sacerdoti che stanno mettendo quelli che sembrano essere dei polmoni in un vaso chiuso da un coperchio con la forma della testa di un babbuino. Un altro raffigura i preti che mettono un fegato in un vaso sigillato con un coperchio a forma di testa umana. Un terzo riproduce gli stessi sacerdoti, stavolta impegnati a riporre uno stomaco e un intestino tenue in un barattolo chiuso da un coperchio a forma di testa di sciacallo. Nell'ultimo, stanno mettendo l'intestino crasso di un uomo in un vaso con il coperchio a forma di testa di falco. C'è un'unica via d'uscita, alla tua sinistra. Vai al (17).

17. Appena entri in questa camera, le porte di pietra scorrono chiudendo le uscite su entrambi i lati della stanza. Su due pilastri al centro della stanza, dei fuochi stanno bruciando vivacemente. Dietro i pilastri non c'è nient'altro che oscurità. Ci sono quattro piedistalli con dei vasi su di essi. Ogni vaso è chiuso con un coperchio, che ha rispettivamente la forma di testa di babbuino, di umano, di sciacallo e di falco.

Senti un rumore strascicato e un forte suono ritmico, come il battito di un cuore, provenire dalla zona di oscurità. Una grande figura umana emerge dal buio. È coperta di stracci polverosi e da quelle che sembrano essere bende. La carne che è esposta e visibile appare rinsecchita e mummificata. Dalla bocca proviene, insieme a un gemito, il puzzo di marcio. I suoi occhi brillano rossi.

Se hai visto i geroglifici, fai un TSL2 sull'Intelligenza. Se ti riesce, vai al (18). Se lo fallisci, o se non hai visto i geroglifici, allora continua a leggere.

Se hai fatto un sogno premonitore, fai un TSL1 sull'Intelligenza. Se ti riesce, vai al (19). Se lo fallisci, o se non hai fatto nessun sogno, allora continua a leggere.

Se sei arrivato a questo punto, vuol dire che hai fallito i tuoi Tiri Salvezza oppure non hai avuto indizi su questa situazione, e sembra proprio che dovrai affrontare il morto vivente

che ti si avvicina caracollando. Il suono ritmico ti dà un'idea. La creatura è rinsecchita e avvizzita. Se riesci a raccogliere abbastanza energia, forse riuscirai a strappare il suo cuore pulsante. È una mossa disperata, ma devi tentare. Fai un TSL4 su Velocità, Destrezza o Fortuna (a tua scelta).

Se fallisci, gli occhi della creatura brillano mentre apre la bocca per succhiare il tuo ka, cioè l'essenza vitale, dal tuo corpo morente. FINE.

Se hai successo, la tua mano torna indietro stringendo il cuore del mostro. Ha smesso di battere e si trasforma rapidamente in polvere. La creatura si immobilizza e si sbriciola in pezzi davanti ai tuoi occhi. Senti un forte rombo riecheggiare in tutta la tomba. Ti rendi conto che è il suono delle porte che si aprono. Sei libero di andartene. Una volta fuori, il rumore diventa più forte e vedi che la tomba e l'oasi stanno cominciando ad affondare nella sabbia. Ti metti rapidamente al sicuro, mentre l'ultimo albero scompare, inghiottito dal terreno. Sei di nuovo solo nel deserto. Scegli una direzione e inizi a camminare. Assegnati 50 P.A. per essere sopravvissuto. FINE

18. Riconosci i quattro vasi dai geroglifici. Devono contenere gli organi sacri della creatura che ti sta di fronte e alimentano l'incantesimo che l'ha portata di nuovo in vita. Se distruggi i vasi, distruggi il potere!

Per rompere i primi due vasi, per ognuno fai un TSL1 sull'Attributo con il punteggio più basso tra Destrezza, Fortuna o Velocità. Per ogni fallimento, subisci un danno penetrante pari alla differenza per cui hai mancato il TS. Per distruggere il terzo e quarto vaso, per ognuno fai un TSL2 su ciascuno degli altri due Attributi non utilizzati in precedenza. Per ogni fallimento, subisci un danno penetrante pari alla differenza per cui hai mancato il TS.

Se sbagli anche uno solo dei Tiri Salvezza, sembra proprio che dovrai affrontare il morto vivente che ti si avvicina caracollando. Il suono ritmico ti dà un'idea. La creatura è rinsecchita e avvizzita. Se riesci a raccogliere abbastanza energia, forse riuscirai a strappare il suo cuore pulsante. È una mossa disperata, ma devi tentare.

Se hai distrutto uno o due vasi, fai un TSL3 su Velocità, Destrezza o Fortuna (a tua scelta). Se hai successo, vai al (20).

Se distruggi tre vasi, fai un TSL2 su Velocità, Destrezza o Fortuna (a tua scelta). Se hai successo, vai al (20).

Se fallisci, gli occhi della creatura brillano mentre apre la bocca per succhiare il tuo ka, cioè l'essenza vitale, dal tuo corpo morente. FINE.

Se distruggi tutti e quattro i vasi, la creatura si immobilizza all'improvviso e si alza in piedi per alcuni secondi, prima che una luce brillante appaia all'interno del suo corpo, diventando sempre più intensa. Il mostruoso morto vivente si sbriciola in polvere davanti ai tuoi occhi, lasciando dietro di sé solo la luce. La sfera luminosa si muove velocemente verso di te, inghiottendo il tuo corpo, e ti teletrasporta nel posto del Trollmondo in cui vuoi andare. Assegnati una ricompensa di 300 P.A. addizionali per essere sopravvissuto. FINE.

19. Ricordi il sogno della sfinge che hai avuto la notte precedente. I quattro Figli di Horus, questi vasi, contengono gli organi del morto vivente e sono il tramite per cui viene alimentato l'incantesimo che ha portato di nuovo in vita la creatura. Se distruggi i vasi, distruggi il potere!

Per distruggere i primi due vasi, fai due TSL1 sull'Attributo con il punteggio più basso tra Destrezza, Fortuna o Velocità. Per ogni fallimento, subisci un danno penetrante pari alla differenza per cui hai mancato il TS.

Per distruggere il terzo e quarto vaso, fai due TSL2 su ciascuno degli altri due Attributi non utilizzati in precedenza. Per ogni fallimento, subisci un danno penetrante pari alla differenza per cui hai mancato il TS.

Se sbagli anche uno solo dei Tiri Salvezza, sembra proprio che dovrai affrontare il morto vivente che ti si avvicina caracollando.

Il suono ritmico ti dà un'idea. La creatura è rinsecchita e avvizzita. Se riesci a raccogliere abbastanza energia, forse riuscirai a strappare il suo cuore pulsante. È una mossa disperata, ma devi tentare.

Se hai distrutto uno o due vasi, fai un TSL3 su Velocità, Destrezza o Fortuna (a tua scelta). Se hai successo, vai al (20).

Se distruggi tre vasi, fai un TSL2 su Velocità, Destrezza o Fortuna (a tua scelta). Se hai successo, vai al (20).

Se fallisci, gli occhi della creatura brillano mentre apre la bocca per succhiare il tuo ka, cioè l'essenza vitale, dal tuo corpo morente. FINE.

Se distruggi tutti e quattro i vasi, la creatura si immobilizza all'improvviso e si alza in piedi per alcuni secondi, prima che una luce brillante si appaia all'interno del suo corpo, diventando sempre più intensa. Il mostruoso morto vivente si sbriciola in polvere davanti ai tuoi occhi, lasciando dietro di sé solo la luce. La sfera luminosa si muove velocemente verso di te, inglobandoti, e ti teletrasporta nel posto del Trollmondo in cui vuoi andare. Assegnati una ricompensa di 300 P.A. addizionali per essere sopravvissuto. FINE.

20. Che gran bel colpo! La tua mano torna indietro stringendo il cuore del mostro. Ha smesso di battere e si trasforma rapidamente in polvere. La creatura si immobilizza e si sbriciola in pezzi davanti ai tuoi occhi. Senti un forte rombo riecheggiare in tutta la tomba. Ti rendi conto che è il suono delle porte che si aprono. Sei libero di andartene. Una volta fuori, il rumore diventa più forte e vedi che la tomba e l'oasi stanno cominciando ad affondare nella sabbia. Ti metti rapidamente al sicuro, mentre l'ultimo albero scompare, inghiottito dal terreno. Sei di nuovo solo nel deserto. Scegli una direzione e inizi a camminare. Assegnati 100 P.A. per essere sopravvissuto. FINE

Una vendetta del cavolo



© James Fallows

Madame Shakasha, la celebre mercante, ti ha assunto per trasportare una spedizione di cavoli dalla fattoria goblin del Fosso di Jabbersnatch. Hai ricevuto un anticipo di 2 MO e riscuoterai il saldo di 8 MO alla consegna dei cavoli al deposito di Forte Hugar. Questo non è certo il più glorioso degli incarichi – la paga è irrisoria, gli agricoltori goblin sono notoriamente difficili da trattare e i cavoli di Jabbersnatch sono rinomati per il loro aroma particolarmente pungente. All'insaputa della tua datrice di lavoro, tuttavia, hai un ulteriore motivo per assumere questo incarico...

Due settimane fa, un menestrello itinerante di nome Lem di Lammeroon detto Gambe Avide, si è ritrovato con la gola tagliata dopo aver battuto un goblin a dadi alla taverna "La Fortuna del Fannullone" di Murlingport. Anche se Lem aveva senza dubbio barato, truffando il goblin, era pur sempre un tuo amico, per cui hai preso la decisione di vendicarlo. Il goblin, che hai scoperto essere un certo Gunder Due-Pance, dopo l'assassinio del menestrello è fuggito a nascondersi tra i suoi parenti al Fosso di Jabbersnatch. Viaggiando fin là sotto le spoglie di un trasportatore di cavoli, spero di prendere questo Due-Pance alla sprovvista e di ripagarlo con la stessa moneta per il delitto che ha commesso. Vai all'(1).

1. La strada da Forte Hugar ti ha portato per molte miglia attraverso una desolante brughiera. Una fredda nebbia ti circonda quando, quasi senza preavviso, la strada inizia una rapida discesa in un profondo canalone immerso nell'ombra, che si apre come una fenditura nella terra. A segnare l'inizio di questa discesa c'è una lastra di pietra su cui è rozzamente scolpita la runa "J", e poggiati alla base ci sono tre teschi di elfi. Un miasma malaticcio proviene dal buio di fronte a te: l'aroma inconfondibile del cavolo Jabbersnatch. Se lo desideri, puoi prendere il fazzoletto a pallini rossi (il dono di una ammiratrice alla Fortuna del Fannullone) dalla tasca e legartelo intorno al viso per ridurre un po' la sgradevole puzza.

Controlli di avere ancora la ricevuta che Madame Shakasha ti ha affidato e che dovrai presentare alla Sala del Commercio del Mercato dei Cavoli del Fosso di Jabbersnatch, quindi inizi la cupa discesa...

La strada gira in continuazione e il canalone si allarga un po' man mano che arrivi più in profondità. In poco tempo giungi alla prima fattoria: un insieme disordinato di capanne di legno abbarbicate alla base delle pareti rocciose, intorno alle quali crescono in abbondanza cavoli malatici di grandi dimensioni. Da dietro le finestre buie delle capanne, piccoli occhi rossi ti scrutano attentamente.

Se vuoi fare una capatina alla fattoria, magari per domandare casualmente se hanno notizie di Gunder Due-Pance, vai al (4).

Se invece preferisci continuare in fretta per la tua strada, fino alla Sala del Commercio di questo postaccio, dovunque essa possa trovarsi, vai al (7).

2. Bussi alla porta della Sala del Commercio del Mercato dei Cavoli del Fosso di Jabbersnatch. Un sorvegliante goblin esamina la ricevuta che Madame Shakasha ti ha consegnato, quindi a malincuore ti permette di entrare. Un goblin piuttosto alto, di età venerabile, con la barba intrecciata e vesti un po' ridicole, ti saluta presentandosi come il Gran Cavolaio Hurvle Tranglewhang. Prende la ricevuta e la ispeziona altezzosamente, tenendola a pochi centimetri dalla punta del suo naso. Tre agricoltori goblin, che presumi

abbiano da sbrigare degli affari con il Gran Cavolaio, iniziano a ridacchiare come se stessero prendendoti in giro. Sembrano essere divertiti dalle arie che si da Tranglewhang. Come pensi di uscire da questa situazione?

Se chiedi che i beni di Madame Shakasha ti siano consegnati senza ulteriori ritardi, visto che desideri essere fuori da questo buco maleodorante nel più breve tempo possibile, vai al (5).

Se preferisci strizzare l'occhio ai contadini per dimostrare che sai stare al gioco, e quindi attendi con apparente pazienza servile i comodi del Grande Cavolaio, vai al (18).

3. Quindi Gunder Due-Pance è il goblin grande e grasso, che ridendo raggira i piccoli, miserabili goblin contro cui sta avendo una fortuna sospetta al gioco dei dadi. Prima che sia trascorso troppo tempo, i suoi avversari lasciano il gioco disgustati, pagando malvolentieri al becero Gunder la sua vincita. Sorridendo soddisfatto, Gunder si scola il suo boccale di birra nera, poi attraversa ruttando una porta scura. Lo segui senza esitazione. In uno stanzino maleodorante, Due-Pance è in piedi di fronte a te, voltandoti la schiena, mentre è intento a urinare in un trogolo. Sorridendo amaramente a te stesso, sfoderi l'arma e ti sbarazzi di Gunder Due-Pance prima che abbia il tempo anche solo di notare la tua presenza. Frughi rapidamente il suo cadavere, prendendo 27 MO, 22 MA, un paio di dadi truccati e una piccola spilla al cui interno c'è il ritratto di una sorridente donna anziana. La tua mano stringe involontariamente la spilla quando riconosci dalla somiglianza che il ritratto deve essere quello della madre del tuo amico assassinato. La vendetta è dolce – oltre agli averi del goblin, guadagni 150 P.A. Prima che il tuo crimine possa essere scoperto, lasci il Ronzino Malato e ti affretti a tornare alla Sala del Commercio. Vai al (2).

4. Ti incammini spavalidamente fino alla porta e bussi per svegliare gli abitanti.

Se sei un elfo, o se indossi un fazzoletto a pallini rossi per coprirti il viso, vai al (12).

In caso contrario, continua a leggere.

La porta rimane chiusa, ma da dietro di essa una voce irascibile chiede: *“Dimmi che diavolo*

vuoi, oppure vattene subito dalla mia proprietà, furbacchione di superficie!”

Se rispondi che stai cercando un caro amico di nome Gunder Due-Pance, vai al (14).

Se ordini agli abitanti di consegnarti tutte le loro ricchezze, vai al (12).

Se preferisci fare una veloce ritirata e proseguire per la tua strada, vai al (7).

5. Tranglewhang è preso alla sprovvista dalla tua veemenza della tua richiesta! Gli agricoltori goblin sogghignano del suo disappunto. *“M-m-m-ma ci sono delle procedure da seguire!”* balbetta. *“È mio p-p-p-preciso d-d-dovere controllare tutti gli in-in-incartamenti e gli ordini...”*

Se vuoi scusarti con il Gran Cavolaio e chiedergli di perdonare la tua impazienza, vai al (18).

Se invece preferisci sguainare la tua arma e minacciarlo di morte, a meno che non soddisfi immediatamente le tue richieste, vai al (9).

6. La “Birra Nera” ha un gusto piuttosto aspro, ma per il resto non è una bevanda troppo sgradevole. Se ne bevi più di due boccali, avrà l'effetto di abbassare di tre punti i tuoi valori di Destrezza e Intelligenza, ma aumenterà di cinque punti il Carisma (solo nei confronti dei goblin) per le prossime 24 ore.

Il “Vino Moolto Eccellente” è, come ti aspettavi, assolutamente disgustoso e imbevibile. Ne assaggi solo un sorso e perdi un punto di Costituzione, il che ti induce a lasciare il resto nel bicchiere – se lo desideri, puoi vendicarti avvelenando il barista Ogre, facendogli bere il resto di quella brodaglia per maiali: in questo caso vai al (10).

La zuppa di cavolo è sorprendentemente gustosa, e aumenta temporaneamente i tuoi valori di Forza e Costituzione di 10 punti ciascuno per le prossime 48 ore (anche se la flatulenza che ne consegue ti obbliga a ridurre il Carisma di cinque punti per lo stesso periodo, ma non tra i goblin, che ci sono abituati).

Mentre ti stai ristorando, ti capita di ascoltare qualcuno che dice che *“Gunder Due-Pance sta avendo di nuovo una dannata fortuna con i dadi.”*

Se vuoi partecipare al gioco dei dadi per cercare di ingraziarti la tua preda, vai al (15).

Se invece preferisci annunciare la tua presenza e domandare vendetta, vai all'(8).

Se opti per osservare Due-Pance con la coda dell'occhio, sperando in un'occasione più discreta per vendicarti, vai al (3).

7. Il profondo e tenebroso abisso è animato dall'attività insolitamente operosa dei goblin. Contadini armati di zappe coltivano la terra grigia, falegnami riparano il tetto di una baracca pericolante, un fabbro sta ferrando un enorme maiale che traina un carretto sovraccarico di bulbosi cavoli puzzolenti. Passi del tutto inosservato e alla fine ti ritrovi sul fondo del canalone, dove una piazza del mercato brulica di vita.

Due edifici dominano la piazza – una struttura in legno con un ripido tetto di tegole porta l'insegna "Il Ronzino Malato". L'altro edificio è piccolo ma molto bello, costruito in pietra ben lavorata, con colonne ornate a supporto della facciata, e sopra l'entrata un cartello indica "Sala del Commercio del Mercato dei Cavoli del Fosso di Jabbersnatch". Nella piazza, matrone goblin dalla voce stridula vendono cavoli, pasticci, sorci fritti e funghi. Un gruppo di acrobati goblin intrattiene i passanti, e un sobrio demagogo goblin vestito di nero profferisce gravi ammonimenti senza che quasi nessuno gli presti ascolto.

Se vuoi andare direttamente alla Sala del Commercio per presentare la ricevuta di Madame Shakasha, vai al (2).

Se vuoi cercare refrigerio al Ronzino Malato, vai al (13).

Se preferisci vagare nella piazza del mercato per ascoltare ciò che il cupo goblin sta predicando, vai al (17).

8. Salti in piedi, gridando che Gunder Due-Pance deve affrontare la giustizia della tua lama/martello/ascia/cosa appuntita. Due-Pance risponde facendo appello ai suoi consanguinei goblin, perché prendano le armi contro questo tizio di superficie omicida che sta in mezzo a loro. Gli occhi lampeggiano mortalmente, le lame sono sguainate e ti trovi di fronte una stanza piena di goblin inferociti, mentre la tua preda scappa attraverso una porta sul retro. Vai al (10).

9. Tranglewhang si tira indietro, urlando in preda al terrore. Le risate dei contadini si

interrompono improvvisamente, trasformandosi in sibili rabbiosi mentre sguainano dei corti pugnali ricurvi. Devi combattere i tre goblin (complessivamente hanno VM 30). Se ti sconfiggono, la tua avventura finisce qui – finirai sepolto da qualche parte. FINE.

Se li uccidi, Tranglewhang, tremando di paura, ti implora di risparmiargli la vita e ti promette che andrà immediatamente a prendere un carro dei cavoli migliori. Ti conduce in strada e poi urla "Un ammazza-goblin!" con tutto il fiato che ha in corpo! Maledici la tua follia, perché ogni goblin a portata d'orecchio arriva di corsa per fare giustizia sommaria! Vai al (10).

10. Gli abitanti del Fosso di Jabbersnatch si sono coalizzati in un'orda urlante e sanguinaria, che ha il solo intento di farti a pezzi. L'unica soluzione è quella di fuggire il più rapidamente possibile, ma nel frattempo dovrai lottare contro ogni goblin che incontrerai sulla tua strada.

Ogni goblin tra la folla ha VM 10. Inizialmente, devi affrontare un solo avversario. Per i primi tre turni di combattimento, un altro goblin si getta nella mischia (aggiungendo la sua VM al totale di quelli che stai già affrontando, se non li hai ancora eliminati). Per i successivi tre turni di combattimento, dovrai affrontare altri due goblin addizionali per turno. Nei seguenti tre turni di combattimento, si uniranno alla mischia altri tre goblin per ogni turno – e così via, fino a quando non avrai ucciso 1.274 goblin, verrai fatto fuori dalla folla, o riuscirai a scappare.

Per fuggire, alla fine del turno di combattimento devi effettuare un Tiro Salvezza su un attributo a tua scelta tra Fortuna o Destrezza o Velocità. Per i primi tre turni di combattimento, il Tiro Salvezza è di L1. Ne i successivi tre turni di combattimento la difficoltà sale a L2 – e così via.

Sia che tu sia vivo o morto, non sei comunque riuscito a completare il lavoro per Madame Shakasha. Se non sei neanche riuscito a vendicare il tuo compagno assassinato, allora la tua avventura è finita nell'ignominia assoluta. Che figuraccia. FINE.

Se invece sei riuscito a scovare e uccidere Gunder Due-Pance, allora congratulazioni! I tuoi metodi possono essere stati un po'

pesanti, ma hai raggiunto il tuo obiettivo e guadagni 250 P.A. come ricompensa per i tuoi sforzi. Tuttavia, devi a Madame Shakasha 2 MO, e potrebbe essere più saggio evitare Forte Hulgur per un po'... ovviamente dovrai stare bene alla larga anche dal Fosso di Jabbersnatch Gulley nel prossimo futuro. FINE.

11. I tre goblin sibilano di rabbia ed estraggono le armi, gettandosi su di te! Hanno complessivamente VM 30 e devi combattere fino alla morte. Durante il combattimento, Tranglewhang ritorna, rantola per la sorpresa, poi fugge dalla stanza urlando. Se sconfiggi i contadini, vai al (10), altrimenti per te è comunque la FINE.

12. Sia che ti scambino per un bandito (a torto o a ragione), o che si infurino alla vista di un odiato elfo, gli abitanti della capanna si riversano fuori per attaccarti, in un furibondo turbine di artigli acuminati e lame affilate.

Agricoltori goblin! VM 35.

Se hai un'arma a distanza pronta all'uso, puoi utilizzarla una volta prima dell'attacco dei goblin. Se sopravvivi al primo turno di combattimento e vuoi cercare di svignartela, puoi fare un TSL1 sulla Destrezza per fuggire dal combattimento. Se ti riesce, vai al (10). Se lo fallisci, oppure preferisci restare a combattere, continua a leggere.

Se riesci a sconfiggere i goblin, puoi impadronirti dei loro miseri averi: quattro tazze di ottone che valgono a stento 1 MA ciascuna, due pugnali goblin (equivalgono a dei dirk, 2D6+1), 5 MO, 12 MA e una borsa di dadi da gioco. Trovi anche un berretto di lana, che un elfo può indossare per nascondere le orecchie – non è il migliore dei travestimenti, ma i goblin non brillano troppo per intelligenza.

Ora puoi fuggire dal Fosso di Jabbersnatch per non rischiare che venga scoperto che sei un assassino di innocenti contadini goblin (in questo caso la tua avventura è arrivata alla FINE), oppure puoi continuare per i fatti tuoi, sperando che il tuo crimine sia passato inosservato. Fai un TSL1 sulla Fortuna. Se non ti riesce, vai al (10), se invece hai successo, vai al (7).

13. Sei all'interno del Ronzino Malato, in una sala rumorosa e piena di fumo. Dietro il

bancone, un ogre corpulento vende Birra Nero a 1 MA al boccale, "Vino Moolto Eccellente" a 5 MA al bicchiere e zuppa di cavolo a 2 MA la ciotola. In una stanza laterale, diversi goblin giocano a dadi, tra imprecazioni e grida di gioia.

Se desideri mangiare o bere, prendi nota di ciò che ordini e vai al (6) per scoprire le conseguenze.

Se vuoi unirti ai goblin nella stanza laterale e partecipare al gioco, vai al (15).

Oppure, se pensi sia meglio andare alla Sala del Commercio per occuparti degli affari di Madame Shakasha, vai al (2).



14. "Gunder Due-Pance!" Ruggisce la voce dall'interno, "un amico di quel lurido porco! Mi ha truffato tre pezzi d'argento coi dadi, ieri sera al Ronzino Malato! Un amico di Gunder non è mio amico! Vattene dalla mia terra!"

Se ti allontani senza indugio, vai al (7).

Se invece preferisci attardarti, vai al (12).

15. Entri nella sala da gioco e chiedi ai goblin se puoi unirti alla partita. Due piccoli goblin scontroso borbottano per la tua insolenza, ma quello grande e grasso ride e ti dà il benvenuto. "Siediti!" Ti invita, "Gunder Due-Pance è sempre felice di vincere qualche moneta alla gente di superficie!"

Già sapevi che avresti trovato Gunder Due-Pance a giocare qui a dadi? Se non te lo aspettavi, non riesci a nascondere la tua reazione. Vai al (19). Se invece avevi già delle buone ragioni per sospettare che uno di

questi goblin fosse quello che stavi cercando, sei in grado di fingere con nonchalance. Vai al (20).

16. Dopo averti costretto a un'attesa noiosa, Tranglewhang ritorna scusandosi profusamente per il ritardo e ti conduce sulla strada. Qui c'è un carro carico di cavoli puzzolenti. Attaccati a esso ci sono due enormi maiali dalla pelle nera. Decine di goblin si affollano intorno a voi. Alcune di quelle brutte facce sono semplicemente curiose, ma la maggior parte ti guarda in cagnesco, con ostilità omicida rivolta al forestiero in mezzo a loro. Tranglewhang sembra incurante dell'attenzione suscitata.

"Mi raccomando, porta i miei saluti a Madame Shakasha," implora in tono suadente.

Prendi il tuo posto sul carro piuttosto goffamente e impugn timeredini. I maiali ignorano i tuoi sforzi – poi si mettono in movimento quando uno smagrito bambino goblin gli lancia contro un sasso, urlando *"Fuori di qui, puzzolente abitante della superficie!"* Percorri abbastanza velocemente la strada che conduce fuori dal Fosso di Jabbersnatch, mentre fischi e insulti echeggiano dietro di te, con i maiali che trasportano il carro a pieno carico a un ritmo sorprendentemente rapido.

Sei riuscito a prenderti una sanguinosa vendetta su Gunder Due-Pance? In tal caso, assegnati una ricompensa di 250 P.A. per esserci riuscito e averla fatta franca. Altrimenti, ti sei lasciato sfuggire la tua occasione e l'omicidio del povero Lem Gambe Avide rimarrà invendicato.

Indipendentemente da ciò, Madame Shakasha è soddisfatta del tuo lavoro e ti paga le 8 MO pattuite, oltre a 10 MO aggiuntive "per il buon lavoro svolto." Non sono esattamente un sacco di soldi, ma che cosa ti aspetti per aver consegnato dei cavoli? L'aver portato a termine questa missione ti frutta altri 150 P.A. Nel caso in cui tu abbia ucciso qualche goblin, probabilmente farai meglio a stare ben lontano dal Fosso di Jabbersnatch per il prossimo futuro, anche se godrai sempre del rispetto e della stima del Grande Cavolaio Hurvle Tranglewhang. FINE.

17. Nonostante la folla rumorosa che occupa il mercato, sei tu il solo pubblico dell'oratore

goblin. Arringa tutti indistintamente per i loro modi dissoluti, così poco da goblin. Fa osservazioni particolarmente mordaci sul Grande Cavolaio Hurvle Tranglewhang, che a quanto pare scimmiotta i costumi e le mode degli abitanti della superficie, e pensa di essere migliore di quello che è realmente. Alla fine, il demagogo si rende conto che il suo unico spettatore è un vile e perfido abitante della superficie, e quasi si strozza schiumando per la rabbia. Scuoti la testa di fronte al triste spettacolo e decidi che è meglio tornare a pensare ai fatti tuoi, dirigendoti verso il Ronzino Malato o alla Sala del Commercio. Tuttavia, mentre stavi ascoltando il predicatore, sei diventato il bersaglio di un tagliaborse. Fai un TSL2 sulla Fortuna: se non ti riesce, perdi la metà delle monete che hai con te (a meno che in precedenza non avessi specificato di averle nascoste in un luogo sicuro, come la suola di una scarpa o una tasca segreta).

Per recarti al Ronzino Malato, vai al (13).

Per entrare nella Sala del Commercio, vai al (2).

18. Il Grande Cavolaio è assicurato dalla tua apparente umiltà, ma i contadini sembrano trovare il tuo comportamento spregevole. *"Questa, ehm, sembra essere in ordine,"* dice della tua ricevuta. *"Un istante, mentre faccio portare il carro preparato per te."* Tranglewhang si allontana lasciandoti in compagnia dei tre agricoltori goblin. Non sembrano essere particolarmente ben disposti verso di te, e borbottano qualche lamentela tra loro a proposito di un *"trattamento preferenziale."*

Se vuoi sfoderare l'arma e chiedergli informazioni su Gunder Due-Pance, vai all'(11).

Se preferisci non avere niente a che fare con queste creature e vuoi attendere il ritorno del Grande Cavolaio Tranglewhang, vai al (16).

19. L'odio e la sorpresa lampeggiano inconfondibilmente attraverso i tuoi occhi! Il grasso goblin reagisce istantaneamente – sfoderando un pugnale quasi dal nulla e scagliandotelo contro con precisione mortale! Fai un TSL1 sulla Destrezza o subisci 2D6+10 danni. Se sei ancora vivo, continua a leggere, altrimenti per te è la FINE.

MINI AVVENTURE IN SOLITARIO Vol. 2

Gunder capovolge il tavolo e grida a squarciagola “*Aiuto! Assassinio! Feccia di superficie!*” Gli altri avventori del Ronzino Malato sono infervorati dalle sue grida e sfoderano le armi e gli artigli. Gunder intanto svanisce tra la calca. Se vuoi sguainare immediatamente la tua arma per difenderti, vai al (10). Se preferisci fuggire il più velocemente possibile, fai un TSL2 sulla Velocità per svincolare da qui e infilarti nella Sala del Commercio prima che la folla perda completamente il controllo. In caso di successo, vai al (2). Se invece fallisci il Tiro Salvezza, vai al (10).

20. La puntata minima ai dadi è di 5 MA – ma puoi portarla fino a 2 MO dopo la prima partita, se desideri aumentare la posta in gioco. Se non hai un tuo set di dadi, Gunder te ne presta una coppia. Ogni turno, lancia due dadi per ogni giocatore (te stesso, Gunder e gli altri due goblin). Non sarai sorpreso di sapere che Gunder sta giocando con dei dadi truccati. Per simulare ciò, se ottiene dei doppi, può lanciare ancora i dadi e sommare il nuovo risultato al totale precedente. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince la partita. Inoltre, se stai giocando con i dadi che Gunder ti ha gentilmente prestato, ogni volta che ottieni una coppia di numeri uguali, il tuo totale viene considerato pari a zero.

Dopo quattro partite a dadi, i due goblin più piccoli lasciano il tavolo, borbottando qualcosa a proposito del “*puzzo di superficie*”. Gunder ride, svuota il suo boccale di birra, poi rutta rumorosamente e si fa strada attraverso una porta scura, per fare i suoi bisogni. Veloce come un serpente, lo segui. Ma Gunder ti aspetta nel buio! Ti lancia contro un pugnale con mira mortale (fai un TSL3 sulla Destrezza o subisci 2D6+10 danni), quindi (se sopravvivi) ti si lancia contro sfoderando i suoi lunghi artigli affilati!

Gunder Due-Pance, VM 20.

Se riesci a sconfiggere il tuo nemico, continua a leggere, altrimenti fai davvero una brutta FINE.

Frughi rapidamente il suo cadavere, prendendo 27 MO, 22 MA (più eventuali vincite e al netto di eventuali perdite durante le partite che hai giocato con lui), un paio di dadi truccati e una piccola spilla al cui interno c'è il ritratto di una sorridente donna anziana. La tua mano stringe involontariamente la spilla quando riconosci dalla somiglianza che il ritratto deve essere quello della madre del tuo amico assassinato.

La vendetta è dolce – oltre agli averi del goblin, guadagni 150 P.A. Prima che il tuo crimine possa essere scoperto, lasci il Ronzino Malato e ti affretti a tornare alla Sala del Commercio. Vai al (2).

Il raccoglitore di anime

0

Il villaggio che temeva il tramonto



© Charlie Fleming

1. La brezza autunnale ti fa rabbrivire fin nelle ossa, mentre cammini verso la Taverna Fantasia. Percepisci istintivamente che c'è qualcosa che non va, prendi inconsciamente a camminare più in fretta. Decidi che riscaldarti con una bevuta, fare quattro chiacchiere e, sperando, avere un po' di compagnia (anche se solo fino all'alba) sia il modo migliore per trascorrere la notte...

Ti avvicini alla porta della Fantasia. All'improvviso una mano ti afferra il braccio e ti costringe a girare su te stesso, per fronteggiare il resto del corpo del suo proprietario. È Jarell Krenn, bianco come un fantasma bianco e tremante.

"Arriverà stanotte! Non lo senti?" Jarell riesce a malapena a tirare fuori le parole.

"Chi arriverà? Sono già qui e ho sete." Rispondi.

"Sciocco! Arriverà stanotte. Lo so. Tutta la città lo sa. Guardati intorno."

Noti che parecchi edifici sono bui e hanno le porte sbarrate con delle assi.

"Beh, io sono nuovo di queste parti... dimmi, di che cosa stai parlando?"

"Il Grande Oscuro. I suoi occhi brillano e scintillano come fuoco nella sua grande testa di zucca. È la maledizione di un demone. Arriva ogni anno in autunno e la sua visita porta

sventura a Dimble, il nostro villaggio, a meno che..."

"A meno che cosa?"

"Ho un piano. Credo che si possa porre fine a questa maledizione."

"Che cosa intendi dire? Sono qui solo per farmi una bevuta..."

"Stai zitto per un minuto e ascoltami!", La paura sul volto di Jarell ha lasciato posto a un'espressione di assoluta serietà. Questo non è il Jarell che hai conosciuto nel poco tempo da quando sei arrivato qui.

"Vai avanti, allora."

"Se lo affrontiamo nel suo luogo di potere, possiamo avere una possibilità di sconfiggerlo e di porre fine a tutto questo. Dimble vive sotto questo oscuro sudario da ben 107 anni. Tutto questo non può continuare."

"D'accordo, supponendo che io ti creda, dove sarebbe questo luogo di potere?"

"Il Campo. Al di fuori della città."

"Il Campo? Cioè un campo di zucche?"

"Sì, amico. È dove il seme è stato piantato, appena fuori città. È da lì che ritorna ogni autunno."

"Se quello è il suo luogo di potere, come possiamo sconfiggerlo proprio lì? Voglio dire, di solito questi strani esseri sono più forti nel loro luogo di potere."

"Conosco un incantesimo. Ho attraversato il Bosco del Vecchio Lupo e mi sono recato alla casa del mago proprio per farmelo insegnare. Il mago ha detto che devo leggerlo mentre la creatura sta arrivando. Lo renderà abbastanza vulnerabile da permetterti di attaccarlo."

"Ehi, aspetta un attimo. Non ho mai detto che sarei venuto con te."

"Amico, io non sono un guerriero. Passo il mio tempo lavorando i campi. Mi ci è voluto tutto il coraggio che avevo per ottenere l'incantesimo. E mi ci vorrà quel poco che riuscirò a racimolare solo per andare stanotte al Campo. Nessun altro verrà con me. Hanno troppo paura o non credono che l'incantesimo che funzionerà. Per favore, amico, tu sei l'ultima possibilità che mi rimane. Inoltre, che tu mi creda oppure no, una volta laggiù potrai scoprire la verità di persona."

La storia di Jarell è sicuramente avvincente. Potrebbe essere la verità o solo un frutto della sua zucca vuota (hai colto il gioco di parole?). Quale delle due, sicuramente egli è convinto di quello che sta dicendo. Credi a

Jarell o sei almeno disposto ad assecondarlo e andare al Campo con lui (3) o decidi che, verità o allucinazione, vuoi solo bere e divertirti alla Taverna Fantasia e lasci Jarell ai suoi problemi (20)?

2. Tu e Jarell arrivate appena fuori Dimble. La strada principale prosegue avanti nel buio della notte. Noti una stradina sterrata che porta a destra. Alla fine del viottolo, vedi una grande massa ricoperta di rampicanti verdi. Il guazzabuglio di tralci arriva ben al di sopra della vostra testa. È possibile distinguere le cime di alcune grandi zucche, sparse qua e là. Una strana nebbia serpeggia attraverso il verde e l'arancione della vegetazione. Dal centro del groviglio emana un inquietante bagliore arancio e rosso.

"È il Campo." Dice tranquillamente Jarell.

"Perché non l'ho mai notato prima?" Ti chiedi retoricamente a voce alta, rendendoti conto che non sei mai stato in questa parte della città. In realtà, non sei mai andato oltre la Taverna Fantasia.

"Di solito, per la maggior parte dell'anno, ci sono solo erbacce e grano secco. Quando per «lui» arriva il momento di tornare, la vegetazione cresce in questo modo." Jarell rivolge uno sguardo assente al bagliore mentre parla.

Ti prepari e in silenzio ti incammini verso l'entrata del Campo. Tira 1D6. Se esce un risultato pari, vai al (10). Se esce un risultato dispari, vai al (4).

3. Il viso di Jarell si illumina un po', ora che ha un alleato... e, forse, una possibilità. L'espressione grave scompare dal suo volto, mentre pone la mano sulla tua spalla.

"Cerchiamo di andare avanti," dice. *"Stai attento, però, niente torce e cerchiamo di non farci vedere."*

Vi voltate e cominciare a dirigerli fuori città. Puoi quasi sentire la presenza del buio intorno a te. Mentre cammini, noti quanti edifici sono sbarrati, persino con tavole e catene sia alle porte che alle finestre. Inconsciamente, inizi a prendere la situazione più seriamente. Dopo tutto, la faccenda potrebbe non essere un'allucinazione di Jarell.

Hai appena notato un bagliore in un vicolo, che Jarell allunga il braccio per trattenerli.

"Fermo. Non fare rumore."

Jarell si immobilizza, ascoltando la notte. *"Hai sentito?"*

Un lieve fruscio ti arriva alle orecchie dal buio di fronte a te, sempre più forte a ogni secondo che passa. Una forma umana sembra comparire dal nulla nella notte oscura. Il corpo della creatura è giallastro, fatto interamente di pula di grano e foglie di zucca. Non ha un volto, ma sembra essere proprio alla ricerca di te. Le sue mani sono dei tralci spinosi, simili ad artigli.

"È un Guscio Che Cammina!" grida Jarell mentre prende una fionda dalla cintura e la carica.

Il Guscio Che Cammina ha VM 15. Di solito una torcia sarebbe l'arma migliore, dato che le foglie secche della creatura prenderebbero facilmente fuoco. Purtroppo, non ne avete nessuna pronta e non c'è tempo per accenderne una, perché il mostro vi è addosso. Un *Evocare Fiamma*, se utilizzato all'inizio del combattimento, darà fuoco al Guscio Che Cammina, causandogli 1D6 punti di danno penetrante a ogni turno di combattimento, fino a quando non sarà ridotto in cenere. Un *Beccati Questo, Demonio!* causa il normale danno.

(Nota sui combattimenti con Jarell al tuo fianco: Jarell è abbastanza codardo, anche se non per colpa sua, visto che è un contadino e un cittadino che non è mai stato impegnato in combattimento prima di stasera. Perciò non volergliene troppo, sta già mettendo alla prova tutto il coraggio di cui dispone. Rimane a distanza da qualsiasi scontro ravvicinato, per cui non puoi assegnargli alcun danno. Se le cose si mettono particolarmente male e la tua morte è imminente, molto probabilmente se la starà già dando a gambe levate. Codardia a parte, egli bersaglierà con la sua fionda qualunque avversario ti trovi a dover affrontare. La sua Destrezza è di 14 punti e, per la gestione del combattimento a distanza, colpisce con un successo se effettua un TSL2. Se il suo attacco ha successo, ottiene un DTC di 2D6+1 per la fionda e gli extra personali, che può essere aggiunto al tuo in combattimento. Poiché sta usando un attacco a distanza, ricorda di fare il TSL2 prima di calcolare il tuo DTC.)

Se sconfiggi il Guscio Che Cammina, vai al (15).

Se muori, l'ultima cosa che senti sono le urla e i passi di Jarell mentre fugge via. Tralci di zucca penetrano nel tuo corpo attraverso ogni orifizio, impedendoti di respirare. Se potessi guardare quello che sta accadendo, vedresti la tua pelle trasformarsi da carne rosea in pula di grano rinsecchita. Ben presto, ti alzi in piedi per incamminarti in cerca di nuove prede.

4. Proprio mentre stai per fare un passo, un fruscio ti fa fermare di colpo. Un Guscio Che Cammina esce dal buio. Viticci di zucca e pula di grano fanno un suono inquietante mentre raschiano nel fango, simile a quello di un morto che cammina. Il Guscio Che Cammina ha VM 15. Se lo sconfiggi, vai al **(10)**. Altrimenti, il mostro ti riempie il corpo con i suoi tralci e trasforma la tua carne in pula di grano. Da ora in poi ti aggirerai per le strade di Dimble in cerca di carne di corrompere, e tornerai ogni anno per aiutare il Grande Oscuro a far prosperare la sua maledizione.

5. Arrivi a un incrocio a tre vie fra tralci e zucche. Il sentiero continua dritto **(14)**, verso sinistra **(16)** o ritorna da dove sei venuto **(8)**.

6. Il suono del vento che sibila attraverso le foglie del Campo ti fa capire che i Gusci Che Camminano potrebbero provenire da qualsiasi punto qui dentro. Il sentiero prosegue dritto **(14)** o verso destra **(16)**. Potresti sempre tornare indietro verso l'ingresso e andartene, ma, dopo essere arrivato fino a questo punto, ti senti obbligato a fare luce su questo mistero.

7. Jarell emette un forte singulto mentre entrate in una zona dove la vegetazione ha smesso di crescere, lasciando un grande cerchio spoglio. Al centro c'è un altro mucchio di viticci, che è la fonte del bagliore. Diversi Gremlin Zucca danzano intorno a esso, contorcendo i loro corpi dinoccolati con movimenti selvaggi. Non sei sicuro, ma ti sembra che i viticci nel centro dello spiazzo siano vivi e si stiano intrecciando tra loro come serpenti. La luna sembra essere sempre più luminosa, o forse è solo più vicina. Il bagliore che diventa più forte pare eccitare ancora di più i Gremlin, che fermano la loro danza, rimanendo immobili con le braccia simili a tralci sollevate verso la luna. Adesso si può

sentire distintamente un rumore nauseante provenire dal mucchio centrale, come un suono di carne che si lacera e di vegetazione che si strappa, accompagnato da un debole grugnito (o forse era una risata). I Gremlin si dissolvono uno alla volta in poltiglia di zucca, che viene risucchiata nel centro del bagliore come attraverso una cannuccia. L'adrenalina e la paura ti assalgono. Il Grande Oscuro sta per sorgere.

"Sei pronto?" Chiedi voltandoti verso Jarell.

Jarell deglutisce rumorosamente.

Fai un TSL1 sulla Fortuna o sul Carisma (a tua scelta). Se ti riesce, vai al **(31)**. Se lo fallisci, vai al **(17)**.

8. Quando entri in questa zona (anche se ci sei già stato in precedenza) vedi dei brillanti occhi rossi. Due piccole creature fatte di tralci iniziano ad attaccarti. I loro volti, scolpiti sulle teste di zucca, esprimono pura malvagità. Sono Gremlin Zucca e hanno VM 10 ciascuno. Se li sconfiggi, puoi andare al **(18)**. Se sono loro a vincere, vai al **(13)**.

9. Il suono del vento ti ha spaventato. Ti rendi conto che qui non c'è niente, ma hai ancora una brutta sensazione. Puoi andare al **(5)** o tornare al **(6)**.

10. Sei all'ingresso del Campo. Sembra che ci sia un sentiero di terra nuda dove non crescono le erbacce. Ti chiedi se è stato fatto volutamente o è solo una coincidenza che somigli a una stradina. In entrambi i casi, spero che porti nella direzione giusta. C'è una strana gamma di odori nell'aria, a volte come di erba rigogliosa e altre simile a marciume. Dato che nel Campo dovete stare più vicini, Jarell ora ha bisogno di effettuare soltanto un TSL1 per colpire con la sua fionda. C'è un sentiero che porta a sinistra **(6)** o diritto **(26)**.

11. Senti un fruscio improvviso mentre un Guscio Che Cammina entra nella tua linea di visuale. Ha VM 20, visto che è nel suo luogo di potere. Se vinci, torna al **(14)** e scegli una direzione. Se perdi, vai al **(13)**.

12. *"Se sei un umano, o appartieni a una delle Stirpi Buone, puoi entrare nella mia casa. Se sei un malvagio o un miscredente, non entrare a*

meno che tu non voglia subire una giusta punizione." Dice una voce dall'interno.

Jarell guarda ti nervosamente.

"Siamo della tua stessa Stirpe." Rispondi mentre apri la porta ed entri. Jarell esita e poi ti segue. All'interno c'è un vecchio seduto a un tavolo, di fronte a voi. Ha un panno è avvolto intorno alla testa, che gli copre gli occhi. Le sue dita sfiorano le pagine di un libro aperto sul tavolo.

"Visitatori per un vecchio prete in una notte come questa? Che cosa porta degli sciocchi come voi alla mia porta?" Chiede il prete.

"Il bagliore delle candele alla tua finestra. Parli di una notte come questa. Dimmi, allora, in una notte come questa, perché non hai sbarrato la porta e spento le luci? Hai qualcosa a che fare con ciò che accade in una notte come questa, vecchio?" Gli rispondi.

"No, sfacciato. Sono un sant'uomo. Un sant'uomo che ha permesso alla sua arroganza di avere la meglio sulla fede, proprio in una notte come questa di molti anni fa. Pensavo di poter fermare il male. Ho fallito e le creature si sono prese i miei occhi. La mia fede è più forte ora, ma io sono troppo vecchio per combattere il male. La mia fede è ciò che mantiene le mie candele accese. Le parole delle mie preghiere mi fanno tenere la porta aperta. Non ho paura della notte. Te lo chiedo ancora una volta, sfacciato, perché siete in giro in una notte come questa?"

"Stiamo andando al Campo per porre fine alla maledizione." Sbotta Jarell prima che tu possa rispondere.

"Ah capisco, e come avete intenzione di riuscirci?"

"Sono stato dal mago. Mi ha dato un incantesimo."

"Il mago! Ti ha dato una pergamena? Dalla a me."

Jarell estrae una pergamena dalla tasca e la porge al vecchio prete. Il sacerdote la srotola e passa le mani sul foglio.

"Sei tu quello che dovrà leggerla?" Dice guardando Jarell.

"S-sì, sono io."

Il sacerdote si rivolge a te.

"E tu sarai quello che colpisce, allora? Fammi vedere la tua arma."

Tieni l'arma davanti al sacerdote. Egli pone le sue mani su di essa e inizia a parlottare

sottovoce. Sempre cantilenando, tocca poi la tua armatura.

"Ho messo una benedizione sulla tua arma e sull'armatura. Quando sarai alla presenza del Grande Oscuro, solo allora il potere della mia preghiera si rivelerà. Ora vai! C'è poco tempo!"

Prima di andartene, ringrazi il prete per l'aiuto. Mentre ti chiedi che cosa la benedizione sull'arma e sull'armatura sarà effettivamente in grado di fare, e se funzionerà, vai al (2).



13. Jarell urla di orrore mentre quello che resta del tuo corpo si decompone e si dissolve nella terra, fino a quando non ne rimane nulla. Il tuo sangue e la tua anima hanno alimentato il potere del Grande Oscuro. Speri che almeno Jarell ce l'abbia fatta a uscirne vivo. FINE.

14. Il sentiero fa una svolta. Puoi continuare dritto (5) o tornare indietro da dove sei venuto (6). Però, prima di potertene andare, devi tirare 1D6. Se esce 1 o 2, vai all'(11). Se ottiene 3 o 4, vai al (24). Se tiri 5 o 6, vai al (9).

15. Jarell sembra un po' scosso dall'incontro con il Guscio Che Cammina. Speri che non decida di arrendersi e scappare, soprattutto dopo averti trascinato in questa storia.

"Jarell, stai bene?" Gli chiedi.

"Starò bene tra poco. Io non sono abituato a questo genere di cose." Ti dice tirando fuori dalla tasca una fiaschetta. Beve un sorso e la mette via, il che ti dà fastidio, perché non ti

dispiacerebbe farti un gocciotto in questo momento.

“Ho visto un bagliore in quel vicolo, poco prima che quella cosa sbucasse fuori. Forse dovremmo controllare, nel caso in cui avesse a che fare con il nostro amico, qui.” Gli dici.

“No. Non c'è tempo. Dobbiamo arrivare al Campo prima che lui appaia.”

Se decidi che probabilmente Jarell ha ragione, vai al (2). Se desideri comunque controllare il bagliore, fare un TSL1 sul Carisma. Se ti riesce, convinci Jarell ad andare a vedere, vai al (21). Se lo fallisci, puoi continuare a discutere con lui e riprovare finché il TS non ha successo, oppure cedere alle insistenze di Jarell e andare al (2).

16. La presenza del male opprime te e Jarell quando entrate in questa zona. Per la prima volta da quando sei entrato nel Campo, puoi vedere il bagliore soprannaturale che avevi percepito dall'esterno. Qualcosa in questo luogo ti disorienta un po'. Dallo sguardo sul volto di Jarell, capisci che sta provando la stessa sensazione. Da qui partono dei sentieri che vanno in tutte le direzioni. Puoi andare a sinistra (5) o verso destra (26). È possibile dirigerti verso il bagliore per indagare su quello che è veramente (7) (anche se dentro di te sai esattamente di cosa si tratta). Senti anche un leggero fruscio proveniente da un'altra direzione, e puoi andare a indagare al (6).

17. Jarell tira fuori la pergamena dalla tasca, la srotola, poi scappa a gambe levate, urlando e tornando indietro verso la città.

“Codardo!” Gli gridi mentre fugge.

Presto ti rendi conto che dovrai fare da solo. Prendi in mano la pergamena e inizi a leggere l'incantesimo ad alta voce. Fai un TSL2 sul Kremm (anche se non sei un Mago o un Vagabondo). Se ti riesce, vai al (23). Se fallisci, vai al (19).

18. Arrivi a un trivio fra zucche e tralci. Il sentiero continua dritto (14), verso sinistra (16) o ritorna da dove sei venuto (8).

19. Il bagliore di occhi rosso sangue si fissa su di te mentre il Grande Oscuro trascina il resto della sua figura infernale fuori dal cancello dimensionale con un altro mondo. Dalla sua

fiammeggiante testa di zucca, delle risate maniacali risuonano come tuoni. Stai pronto ad agire, ma non c'è nessun modo per sconfiggere il demone del male che hai di fronte. Il Grande Oscuro alza le braccia artigliate, simili a viticci, verso la luna. Tenti di urlare mentre il tuo corpo si dissolve in una grottesca massa liquefatta che viene aspirata dalla bocca della creatura. Il demone ruggisce possentemente, mentre la tua anima va ad accrescere il suo potere. Alzando la testa al vento, il Grande Oscuro ascolta il grido di Jarell e lo segue in città. FINE.

20. Spingi la porta, ma è sbarrata, così la prendi a calci.

“Andate via!” Gridano da dietro la porta.

“Sono io, Jarell. Sono con un amico. Fateci entrare.”

“Jarell, stupido!” Grida la voce roca.

Senti il rumore di tavoli e mobili che vengono spostati. La porta si apre leggermente e delle enormi braccia pelose afferrano te e Jarell, trascinandovi dentro. Brath, il proprietario della Taverna Fantasia, è in piedi e vi fissa con uno sguardo assassino. Puoi solo immaginare quali a torture Brath vi sta sottoponendo nella sua mente.

“Jarell, traditore maledetto! Volevi andare fino in fondo col tuo piano, vero? E volevi trascinare con te questo poveretto, non è così?”

“Ora, per la cronaca, non ho niente a che fare con questo ragazzo.” Dici puntando il pollice verso Jarell. *“Stavo proprio venendo a bere qualcosa, quando mi ha fermato sulla porta. Ho di meglio da fare che dare credito alle farneticazioni di un uomo chiaramente pazzo.”* Cominci a guardare Cecily, la cameriera, mentre l'ultima frase esce dalla tua bocca.

“Non è pazzo. Ora che siete qui, prendete una sedia. E tu tieni chiusa la bocca, maledetto traditore.” Ribatte Brath. Poi si rivolge a te, puntandoti un enorme dito sul petto, *“E sarà meglio che tu abbia dei soldi da spendere.”*

La taverna è silenziosa, mentre cammini fino a un tavolo e ti siedi. Lentamente, un piccolo mormorio si leva tra la folla. Ovviamente stanno parlando di Jarell, pensi tra te e te, fino a che non senti pronunciare il tuo nome un paio di volte.

Dopo circa un'ora di tranquille bevute, il brusio nella sala aumenta. Un uomo, che riconosci come Del Grimmwor, si alza.

“È quasi ora. Non possiamo più aspettare. Dobbiamo farlo.” Dice rivolgendosi alla folla.

“Sì, è di cattivo gusto, ma deve essere fatto.” Risponde una voce dal fondo.

Sei soddisfatto della tua bevuta e non hai alcun interesse a farti coinvolgere. Osservi con circospezione Brath che tira fuori un enorme randello da dietro il bancone. Molti altri avventori, grandi e grossi, estraggono ugualmente delle armi. Ti viene in mente che potrebbe essere il momento adatto per svincolare nella parte posteriore della taverna e toglierti dai piedi.

Fai per alzarti, ma quattro grandi mani ti afferrano per le braccia e le spalle. Provi a non far cadere la tua birra mentre vieni trascinato al centro del locale. Noti che altre due persone stanno condividendo la tua stessa sorte. Una volta che siete circondati da Brath e da tutti gli altri, venite liberati. Con noncuranza, cerchi di mantenere la calma e di terminare la tua birra.

“Che significa tutto questo?” Chiede uno di voi tre.

“Mi dispiace, ragazzi. Per fortuna, o meglio per vostra sfortuna, siete tutti e tre nuovi in città. Per cui toccherà a uno di voi.” Vi spiega Del.

“Che cosa toccherà a uno di noi?” Chiede uno degli altri prigionieri.

“Ragazzi, credetemi, mi dispiace davvero. Dimble è vittima di una maledizione, una volta all'anno. Stasera un grande male vaga per le strade della nostra bella città. Per farla breve, devono essere fatti alcuni sacrifici per tenerlo a bada per un altro anno. In caso contrario, la città è condannata.”

“Che cosa ha a che fare tutto questo con noi?” Dice il primo di voi, che aveva parlato in precedenza.

“Beh, come ho detto voi tre siete gli ultimi arrivati in città, così...”

“Così saremo sacrificati per salvare questo schifo di città?” Dice l'altro prigioniero con rabbia. *“Non ho intenzione di assecondare il vostro piano. Siete pazzi!”*

Brath gli dà un colpo sulla nuca, facendogli perdere i sensi.

“Cos'è questo grande male? Il Grande Oscuro, giusto?” Chiedi tranquillamente a Del.

Del pugnala Jarell con lo sguardo, poi si rivolge a te.

“Sì, esatto. È stato così per 107 anni. Lo abbiamo tenuto a bada per 107 anni. I

forestieri e i nuovi arrivati ci hanno aiutato a tenere a bada il Grande Oscuro per 107 anni. Mi dispiace, abbiamo una città da proteggere. Saranno i dadi a decidere la vostra sorte.”

“Come puoi pensare che tutto sia questo giusto?” Dice l'altro prigioniero. Ti sembra che voglia aggiungere dell'altro, ma Brath gli si avvicina minacciosamente, e quello decide di tacere.

Sai che non c'è modo di cavartela. Ti sembra abbastanza chiaro. Decidi che, se toccherà a te, te ne andrai con dignità e non con un bernoccolo sulla nuca. Speri che la fortuna sia dalla tua parte.

“Bene, facciamo rotolare i dadi, allora.” Dici con calma.

Brath getta un secchio d'acqua sul prigioniero svenuto, per svegliarlo. Venite portati tutti e tre a un tavolo. Del ti mette in mano un dado e ti dice di tirare (fallo adesso). Gli altri seguono il tuo esempio. Se ottieni un 1 o un 6, vai al (29). Se esce un altro risultato, vai al (33).

21. A malincuore, Jarell si fa convincere e ti segue. Il bagliore diventa più forte mentre ti addentri nel vicolo. Arrivi nei pressi di una curva e ti trovi faccia a faccia con il bagliore. Viene dalle candele accese alla finestra non sbarrate di un piccolo tugurio. Anche la porta non è sprangata. Se sei curioso di sapere perché questa casa è aperta mentre tutte le altre in città sono barricate per la paura, bussala alla porta e vai al (12) per vedere cosa succede. Se non vuoi disturbare gli occupanti, o semplicemente preferisci continuare la tua missione alla volta del Campo, torna indietro da dove sei venuto e vai al (2).

22. L'incantesimo ha funzionato! Una luce bianca avvolge il demone dalla testa di zucca. Il Grande Oscuro inizia a sferrare colpi contro la luce, ringhiando di dolore. La luce sembra comprimersi attorno alla forma bestiale e l'involucro del corpo del Grande Oscuro inizia ad avere delle convulsioni... e a rimpicciolirsi. Mentre la luce svanisce, il mostro si scrolla di dosso l'incantesimo, si alza e cammina verso di te. Anche se è meno potente di prima, è alto comunque 8 metri e ancora temibile. Gli occhi rosso sangue nella sua testa di zucca fiammeggiano di odio. Alza gli artigli, facendo in modo che tu possa vedere

quanto sono forti e massicci. Jarell arretra, cercando di non farsi vedere dal demone. Il Grande Oscuro ha VM 60. Se sconfiggi il demone, vai al (30).

Se è il mostro a vincere, egli alza le braccia artigliate alla luna. Il tuo cadavere si dissolve in una disgustosa massa liquefatta che viene aspirata dalla bocca del Grande Oscuro. Il demone si illumina di arancione per qualche secondo, poi cresce in altezza di qualche centimetro. Alzando la testa al vento, ascolta le urla di Jarell e lo segue in città. FINE.

23. Un gigantesco tralcio a forma di mano esce fuori dal centro del bagliore. Dall'infernale artiglio gocciolano quelli che sembrano semi e polpa di zucca. La mano afferra il terreno, cercando una presa solida, mentre un altro grottesco artiglio esce dal bagliore e fa lo stesso dall'altro lato. Continui a leggere, cercando di non farti distrarre dalla mostruosità che sta apparendo di fronte a te. Le massicce mani tremano nello sforzo di far uscire il resto del corpo del Grande Oscuro dal bagliore nel Campo. Dei fulmini lampeggiano intorno a te. Una terribile, tremenda, fiammeggiante testa di zucca emerge dal bagliore. Gli occhi e la bocca intagliati nella zucca sfolgorano con intensità di un cupo color rosso sangue. Un altro fulmine colpisce il Campo che ti circonda. Mentre pronunci le ultime parole, un fascio bianco di luce si forma di fronte a te e rapidamente schizza via, colpendo la creatura del male prima che riesca a tirare fuori dal bagliore il resto della sua forma grottesca, entrando completamente nella tua realtà. La creatura ruggisce con un'esplosione di dolore. Speri che l'incantesimo abbia avuto effetto, perché ora devi affrontare il Grande Oscuro. Se hai incontrato il prete prima di arrivare qui, vai al (25). Se invece non ti è capitato di fare la sua conoscenza, vai al (28).

24. Due Gremlin Zucca strisciano fuori dalla vegetazione per attaccarti. Sono alti circa 2 metri, con piccole teste di zucca e un sorriso sinistro che incurva la loro bocche. Un bagliore scaturisce ai loro occhi intagliati. I loro corpi sembrano quelli di bambini piccoli, fatti di tralci scuri. Ognuno di essi ha VM 10. Se vinci, torna al (14) e scegli un sentiero. Se perdi, vai al (13).

25. L'incantesimo ha funzionato! Una luce bianca avvolge il demone dalla testa di zucca. Il Grande Oscuro inizia a sferrare colpi contro la luce, ringhiando di dolore. La luce sembra comprimersi attorno alla forma bestiale e l'involucro del corpo del Grande Oscuro inizia ad avere delle convulsioni... e a rimpicciolirsi. Mentre la luce svanisce, il mostro si scrolla di dosso l'incantesimo, si alza e cammina verso di te. Anche se è meno potente di prima, è alto comunque 8 metri e ancora temibile. Gli occhi rosso sangue nella sua testa di zucca fiammeggiano di odio. Alza gli artigli, facendo in modo che tu possa vedere quanto sono forti e massicci.

Improvvisamente la tua armatura e la tua arma cominciano a emanare un bagliore bluastro. La presenza del Grande Oscuro ha attivato la benedizione del prete. Una sensazione di protezione e di potere ti pervade.

La benedizione raddoppia il potenziale di combattimento della tua arma (ma non i tuoi extra personali) e il numero di colpi che la tua armatura può assorbire, ma solo fino al temine di questa battaglia.

Il Grande Oscuro ha VM 60. Se sconfiggi il demone, vai al (32).

Se è il mostro a vincere, egli alza le braccia artigliate alla luna. Il tuo cadavere si dissolve in una disgustosa massa liquefatta che viene aspirata dalla bocca del Grande Oscuro. Il demone si illumina di arancione per qualche secondo, poi cresce in altezza di qualche centimetro. Alzando la testa al vento, ascolta le urla di Jarell e lo segue in città. FINE.



26. Il fetore della putrefazione è opprimente. Vedi che il sentiero prosegue a sinistra. Potresti sempre tornare indietro verso l'ingresso e andartene ma, dopo essere arrivato fino a questo punto, ti senti obbligato a far luce sulla faccenda.

Improvvisamente, dei grandi vermi bianchi segmentati cominciano a uscire fuori dal terreno, raccogliendosi di fronte a te. La massa comincia a formare un essere, simile un gigantesco golem. Il Golem di Vermi ha VM 18. Se subisce dei danni, li rigenera al ritmo di 2 punti di VM per turno di combattimento, per un massimo di tre turni, a causa del continuo fuoriuscire dei vermi dalla terra. Se vinci, puoi proseguire al (16). Se perdi, le larve si riversano sopra di te, sommergendo come un'onda il tuo cadavere e divorandolo fino all'osso. Le urla di Jarell, mentre scappa, risuonano attraverso l'intera città. FINE.

27. L'incantesimo ha funzionato! Una luce bianca avvolge il demone dalla testa di zucca. Il Grande Oscuro inizia a sferrare colpi contro la luce, ringhiando di dolore. La luce sembra comprimersi attorno alla forma bestiale e l'involucro del corpo del Grande Oscuro inizia ad avere delle convulsioni... e a rimpicciolirsi. Mentre la luce svanisce, il mostro si scrolla di dosso l'incantesimo, si alza e cammina verso di te. Anche se è meno potente di prima, è alto comunque 8 metri e ancora temibile. Gli occhi rosso sangue della sua testa di zucca fiammeggiano di odio. Alza gli artigli, facendo in modo che tu possa vedere quanto sono forti e massicci. Jarell comincia a indietreggiare, cercando di non farsi scorgere dal demone.

Improvvisamente la tua armatura e la tua arma cominciano a emanare un bagliore bluastrò. La presenza del Grande Oscuro ha attivato la benedizione del prete. Una sensazione di protezione e di potere ti pervade.

La benedizione raddoppia il potenziale di combattimento della tua arma (ma non i tuoi extra personali) e il numero di colpi che la tua armatura può assorbire, ma solo fino al temine di questa battaglia.

Il Grande Oscuro ha VM 60. Se sconfiggi il demone, vai al (30). Se è il mostro a vincere, egli alza le braccia artigliate alla luna. Il tuo cadavere si dissolve in una disgustosa massa

liquefatta che viene aspirata dalla bocca del Grande Oscuro. Il demone si illumina di arancione per qualche secondo, poi cresce in altezza di qualche centimetro. Alzando la testa al vento, ascolta le urla di Jarell e lo segue in città. FINE.

28. L'incantesimo ha funzionato! Una luce bianca avvolge il demone dalla testa di zucca. Il Grande Oscuro inizia a sferrare colpi contro la luce, ringhiando di dolore. La luce sembra comprimersi attorno alla forma bestiale e l'involucro del corpo del Grande Oscuro inizia ad avere delle convulsioni... e a rimpicciolirsi. Mentre la luce svanisce, il mostro si scrolla di dosso l'incantesimo, si alza e cammina verso di te. Anche se è meno potente di prima, è alto comunque 8 metri e ancora temibile. Gli occhi rosso sangue della sua testa di zucca fiammeggiano di odio. Alza gli artigli, facendo in modo che tu possa vedere quanto sono forti e massicci. Il Grande Oscuro ha VM 60. Se sconfiggi il demone, vai al (32). Se è il mostro a vincere, alza le braccia artigliate alla luna. Il tuo cadavere si dissolve in una disgustosa massa liquefatta che viene aspirata dalla bocca del Grande Oscuro. Il demone si illumina di arancione per qualche secondo, poi cresce in altezza di qualche centimetro. Alzando la testa al vento, ascolta le urla di Jarell e lo segue in città. FINE.

29. *"Mi dispiace, ragazzo."* Dice Del mentre tre uomini ti afferrano e ti sollevano. La porta d'ingresso viene aperta e ti gettano in strada. Senti provenire da dietro la porta il rumore di assi che vengono inchiodate e di tavoli spostati. Rialzandoti, dai una rapida occhiata in strada. Non c'è nessuno.

"Questi tizi sono matti." Dice ad alta voce, rivolto a te stesso. Continui a ripetertelo, sperando di riuscire a convincerti fino in fondo. Cammini per la città pensando che ci dovrà pur essere qualche casa o un altro edificio che non è stato sbarrato. Vedi un debole bagliore provenire da un vicolo, simile alla luce di una di candela dietro a una finestra. Mentre imbocchi il vicolo, senti sibilare una folata di vento. Ovunque c'è un insopportabile odore di marcio. Rischiando di vomitare per la puzza, perdi all'improvviso la calma. Fiammeggianti occhi rosso sangue appaiono dal buio di fronte a te. Non hai nemmeno la possibilità di

urlare, mentre i tralci serpeggiano fuori dall'oscurità e si infilano in ogni apertura del tuo corpo. FINE.

30. La terra trema e rimbomba quando il corpo del Grande Oscuro e l'intero campo di zucche vengono inghiottiti dalla terra. Tu e Jarell venite scagliati a terra. Tuoni e fulmini squarciano la notte. La nebbia viene scossa violentemente, come dagli spasimi di agonia di una grande bestia. Ben presto tutto è di nuovo tranquillo e la notte ritorna calma. Tutte le tracce del Campo sono scomparse. La maledizione è finita. Tu e Jarell vi alzate lentamente e guardate in giro, poi vi fissate l'uno con l'altro. Non riesci a leggere l'imperscrutabile espressione sul viso di Jarell. Deve essere in stato di shock. Comunque, neanche tu stai molto meglio. Senza che nessuno dei due dica una sola parola, vi incamminate verso Dimble.

Quando entrate nel villaggio, rompi il silenzio. *"Pensi che dovremmo andare alla Taverna Fantasia e dire loro che è finita?"*

"No." Risponde Jarell: *"Non stanotte. Non ci crederebbero comunque."*

Annuisci, sapendo che ha ragione.

"Allora facciamoci una bella nottata di sonno." Dici, anche se dubiti che sarai in grado di dormire dopo quello che è successo. *"Domani offrirò io il primo giro."*

"E io pagherò il secondo!" Dice Jarell. Un piccolo sorriso appare sul suo viso. *"Anche se, con una storia come questa, ci offriranno tante di quelle bevute da farci galleggiare nella birra per tutta la notte."*

"Hai ragione amico mio, hai ragione."

Cominciate a ridere forte, mentre camminate tranquillamente per le strade di Dimble, sollevati per il semplice fatto di sapere che ci sarà un domani.

Il giorno successivo, la notizia della distruzione del Campo e della fine della maledizione si diffonde a macchia d'olio in tutta Dimble. Sembra che molte persone abbiano visto i "fuochi d'artificio" che ci sono stati quando hai ucciso il Grande Oscuro. Il sindaco ha dichiarato quello di oggi il giorno di Jarell Krenn e gli ha consegnato le chiavi della città. Per il tuo disturbo, ti vengono consegnate 500 MO (e guadagni anche 500 P.A., oltre alla gratitudine di tutti e all'amnistia, se ne dovessi avere bisogno). A renderti felice è soprattutto

il premio in denaro, visto che hai sempre preferito i soldi ai riconoscimenti. E, ancora meglio, le parole di Jarell si sono rivelate profetiche, e non hai bisogno di pagarti da bere per le prossime due settimane. FINE.

31. Jarell si limita ad annuire con la testa, tirando fuori la pergamena con l'incantesimo. Un gigantesco tralcio, simile a una mano, esce dal centro del bagliore. La mano afferra il terreno, cercando una presa solida, mentre un altro grottesco artiglio esce dal bagliore e fa lo stesso dall'altro lato.

"Jarell, che cosa stai aspettando? Leggi l'incantesimo, maledizione!" Gridi, preparando la tua arma.

Jarell comincia a leggere le parole del mago ad alta voce. Le massicce mani del mostro tremano nello sforzo di far uscire il resto del corpo del Grande Oscuro dal bagliore nel Campo. Dei fulmini lampeggiano intorno a te. Una terribile, tremenda, fiammeggiante testa di zucca emerge dal bagliore. Gli occhi e la bocca intagliati nella zucca sfolgorano con intensità di un cupo color rosso sangue. Un altro fulmine colpisce il Campo che ti circonda. Mentre Jarell pronuncia le ultime parole dell'incantesimo, un fascio bianco di luce si forma di fronte a lui e rapidamente schizza via, colpendo la creatura del male prima che riesca a tirare fuori dal bagliore il resto della sua forma grottesca, entrando completamente nella tua realtà. La creatura ruggisce con un'esplosione di dolore. Speri che l'incantesimo abbia funzionato, perché ora devi affrontare il Grande Oscuro. Se hai incontrato il prete prima di arrivare qui, vai al (25). Se invece non ti è capitato di fare la sua conoscenza, vai al (22).

32. La terra trema e rimbomba quando il corpo del Grande Oscuro e l'intero campo di zucche vengono inghiottiti dalla terra. Vieni scagliato a terra. Tuoni e fulmini squarciano la notte. La nebbia viene scossa violentemente, come dagli spasimi di agonia di una grande bestia. Ben presto tutto è di nuovo tranquillo e la notte ritorna calma. Tutte le tracce del Campo sono scomparse. La maledizione è finita. Ti alzi lentamente e dai un'occhiata in giro. Mentre rifletti su quello che è successo, cerchi di recuperare la calma. In silenzio, ti incammini verso Dimble.

Alla periferia della città, incontri Jarell in stato di shock.

“Ce l’hai fatta! Ha funzionato!” Dice Jarell eccitato.

Ti avvicini e gli sferrisci un pugno alla mascella, buttandolo a terra.

“Non grazie a te, lurido codardo.”

“Mi dispiace. Sono stato preso dal panico e sono scappato. Ti ho detto che non ero un guerriero. Ti prego di perdonarmi.”

La tua rabbia scompare in una frazione di secondo e gli offri la mano per aiutarlo ad alzarsi.

“Dai. Andiamo alla Taverna Fantasia.”

“No.” Risponde Jarell. *“Non stanotte. Non ci crederebbero comunque.”*

Annuisci, sapendo che ha ragione.

“Allora facciamoci una bella nottata di sonno.”

Dici, anche se dubiti che sarai in grado di dormire dopo quello che è successo.

“Contadino o no, domani sera dovrai pagarmi un sacco di bevute.”

“Lo farò. Pago sempre i miei debiti. Riconosco di avere un grande debito nei tuoi confronti.”

“Beh, ce l’ho con te per avermi coinvolto, ma devo ammettere che quella tua magia mi ha dato una grossa mano a cavarmela.”

Jarell ti sorride.

“Anche in questo caso, hai ragione.”

Cominciate a ridere forte, mentre camminate tranquillamente per le strade di Dimble, sollevati per il semplice fatto di sapere che ci sarà un domani.

Il giorno successivo, la notizia della distruzione del Campo e della fine della maledizione si diffonde a macchia d’olio in tutta Dimble.

Sembra che molte persone abbiano visto i “fuochi d’artificio” che ci sono stati quando hai ucciso il Grande Oscuro. Di prima mattina, Jarell Krenn corre all’ufficio del sindaco e gli racconta del tuo atto di eroismo. Per il tuo disturbo, ti vengono consegnate 500 MO (e guadagni anche 500 P.A., oltre alla gratitudine di tutti e all’amnistia, se ne dovessi avere bisogno). A renderti felice è soprattutto il premio in denaro, visto che hai sempre preferito i soldi ai riconoscimenti. E, ancora meglio, l’inaspettata generosità dei clienti della Taverna Fantasia fa sì che tu non abbia bisogno di pagarti da bere per le prossime due settimane. FINE.

33. *“Mi dispiace, ragazzo.”* Dice Del mentre tre uomini afferrano il prigioniero vicino a te e lo sollevano. La porta d’ingresso viene aperta. Prima che possa reagire, l’uomo viene gettato in strada. La porta viene richiusa velocemente dietro di lui. Delle assi vengono inchiodate per bloccarla e alcuni tavoli sono frettolosamente ammassati dietro di essa. Tutti tornano solennemente a bere la propria birra, tenendo gli occhi bassi. Le urla del poveretto gettato in strada echeggiano attraverso la città. Gli occhi di coloro che sono radunati alla Taverna Fantasia ora guardano la porta. Tu stai facendo lo stesso. Il tuo viso ha perso la sua espressione compiaciuta. Il silenzio che segue le urla fa di nuovo abbassare lo sguardo a tutti.

Guadagni 25 P.A. per essere sopravvissuto. Considerati davvero molto fortunato, stanotte. FINE.

MINI AVVENTURE IN SOLITARIO VOL. 2

Sul sito del Chimerae Hobby Group puoi trovare molto altro materiale per il gioco di ruolo di *Tunnels & Trolls™*, tutto in **lingua italiana** e scaricabile **gratuitamente**:

CHN3 • Tunnels & Trolls Versione Ridotta

La traduzione italiana della versione ridotta del regolamento ufficiale della 5.a edizione di *Tunnels & Trolls™*, pubblicata su autorizzazione della Flying Buffalo, sufficiente per giocare le avventure in solitario e condurre avventure di gruppo.

CHA7 • Il Baratro dei Goblin

Straordinario sotterraneo di avventura con quattro livelli zeppi di azione, trappole, mostri e magia. Non perdetela!

CHA9 • Le Avventure di Killon il Grande

Raccolta di cinque avventure adatte per tutti i livelli, con una varietà di ambientazioni e scenari per scatenare la vostra fantasia.

CHA19 • Il Castello del Male

Quattro livelli pieni zeppi di azione, mostri e trappole, che vi porteranno al cospetto del Signore dei Vampiri e dei suoi servitori.

CHA23 • La Torre nel Lago

Esplorate un sotterraneo davvero insolito, addentrandovi nei livelli sommersi dalle acque di quello che resta della Torre nel Lago.

CHA24 • La Casa sulla Collina del Natale

Benvenuti al primo, originale, esclusivo Sotterraneo Natalizio, pensato per trascorrere in allegria le feste di Natale!

CHA29 • Entrate nel Natale!

Benvenuti al nuovo, originale, esclusivo Sotterraneo Natalizio, pensato per trascorrere in allegria le feste di Natale!

CHA32 • Il Richiamo di Jack della Lanterna

Aiutate Jack della Lanterna a salvare la notte di Halloween per impedire che gli spiriti possano camminare liberi nel mondo.

CHA34 • L'Esilio di Ghiaccio

Esiliati dalla vostra tribù di Giganti del Fuoco, riuscirete a sopravvivere in un ambiente ostile e pieno di misteri?

CHE4 • Il Tomo della Sapienza Arcana

Una raccolta di dieci differenti grimori magici, frutto dell'inventiva di nove Autori differenti, con incantesimi (tra gli altri) per T&T.

CHR1 • La Magia Runica

Un sistema di regole per applicare i poteri delle rune, nuovi incantesimi, artefatti e personaggi, più la storia dei simboli di potere.

CHS1 • La Collina delle Ombre

Esplora la Collina delle Ombre, dove si nasconde lo shadowjack. Riuscirai ad uscire vivo dai pericoli mortali in agguato?

CHS2 • Fuga da Khosht

Assieme a due vecchi compari, hai tentato un colpo al museo di Khosht. Ma le cose hanno preso una brutta piega! Riuscirete a fuggire?

CHS3 • La Regina degli Scorpioni

Ti ritrovi perduto nel deserto, tra temibili avversari umani solo per metà e la minaccia di perderti per sempre nel Mondo Sotterraneo.

CHS4 • Mini Avventure in Solitario Vol. 1

Una raccolta di brevi avventure: La tomba del rospo, Zuppa d'anatra, La prova del Re, Alla deriva nell'oceano, Il Paese delle Fiabe.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

www.chimerae.it