

TUNNEL E TROLL

AVVENTURA IN SOLITARIO

La Fossa di Tarsus di Tori Bergquist



CHIMERÆ

La fossa di Tarsus

Un'avventura in solitario per

TUNNELS & TROLLS

Autore:

Tori Bergquist

<http://www.angelfire.com/rpg2/ancientworlds/>

Illustrazione di copertina:

Incisione su legno di Gustav Doré tratta da La Divina Commedia, Inferno, Canto 10.

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

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 ACQUISTATATA NEI NEGOZI O SU WWW.FLYINGBUFFALO.COM.

Copyright © 2020 CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHS7 – 1ª Edizione – Aprile 2020

Questo scenario è stato pubblicato originariamente all'interno della rivista "Sorcerer's Scroll" nel 1987. Questa versione è praticamente inalterata rispetto a quella originale, eccetto per alcune correzioni minori e piccole modifiche che si sono rese necessarie per ripristinare il testo dove questo risultava illeggibile o mancante, a causa dei problemi di trasferimento dei dati dal vecchio floppy disk dove erano archiviati.

- Tori Bergquist

Questa avventura in solitario è utilizzabile con le regole di **Tunnels & Trolls** ed è adatta per personaggi di livello 3-6. È permesso utilizzare la magia solo quando il testo lo consente specificamente. Per iniziare, leggi l'Introduzione.

Nota: molte delle idee utilizzate in questa avventura, pur essendo state adattate e modificate per adattarsi al mondo fantastico di Lingusia, traggono spunto da diverse mitologie e religioni esistenti nella realtà.

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI USATE

AB	Abilità
CA	Carisma
BML	Bastone Magico di Lusso
BQD	<i>Beccati Questo, Demonio</i>
d	Dado / Dadi a 6 facce
DTC	Danno Totale in Combattimento
Ex. Pers.	Extra Personali
FO	Forza
FOR	Fortuna
IN	Intelligenza
Liv	Livello
Lx	Livello di Difficoltà del Tiro di Recupero
MA	Moneta d'Argento
ME	Mostri Erranti
MO	Moneta d'Oro
MR	Moneta di Rame
P.A.	Punti Avventura
RES	Resistenza
SG	Signore del Gioco
SL	Signore dei Labirinti
T&T	Tunnels & Trolls
TR	Tiro di Recupero
u.p.	Unità di Peso
VE	Velocità
VM	Valutazione Mostro

Manuale di riferimento:

Tunnel & Troll Il Libro delle Regole 5° Edizione, Ken St. Andre, ©1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

Introduzione:

Le Grandi Pianure sono un vasto territorio che si espande nella Lingusia centro-settentrionale e non appartengono al territorio di nessuno stato. Sono considerate da molti come la patria di pochi uomini rozzi e di alcuni regni Deo'dell. La città-stato più grande e forte è Karan, la Capitale del Commercio che sorge nelle regioni a nord, resa potente dalla Confraternita dei Dodici, un antichissimo ordine esoterico che comprende alcuni dei più potenti maghi del mondo. L'avventura inizia circa 1.280 chilometri a sud di Karan, in una zona desolata e selvaggia, abitata soltanto da rudi uomini dal temperamento libero ed indipendente. Per avere un'idea più precisa, si pensi al vecchio Texas, con una popolazione molto scarsa, divisa in piccoli stati ad ordinamento feudale. Al posto degli indiani, ci sono tribù e città di Deo'dell, una razza di uomini bestia con la testa di coccodrillo e la pelle dura e scagliosa di colore rossiccio chiaro, con un temperamento minaccioso e maligno. Gli altri abitanti delle pianure sono i Kahuni'Lakva, un fiero popolo nomade dalle abitudini pacifiche che discende dalla cultura Amechain.

Sei arrivato nelle Grandi Pianure assieme ad una carovana diretta a Karan circa sei settimane fa, quando sei stato assoldato come guardia da una carovana più piccola diretta verso la tua meta attraverso i Regni Cymeeri. Sfortunatamente, giunti nella piccola città di Lakastor avete scoperto che il mercante a capo della spedizione era un debitore moroso nei confronti del signorotto locale, e tutte le sue merci sono state confiscate, lasciandoti quindi senza una carovana da proteggere e conseguentemente senza lavoro. Hai comunque deciso di continuare, sperando di trovare fortuna e fare qualche soldo lungo la strada... Vai all'1.



1 La pioggia scorre in piccoli torrentelli sulla piatta pianura erbosa intorno a te, mentre continui a camminare lungo la strada fangosa. Il cielo è plumbeo e la luce soffusa non riesce ad illuminare ciò che ti circonda. Se solo ci fosse un posto in cui ripararti, saresti già all'asciutto da un pezzo, ma nelle distese infinite delle Grandi Pianure non cresce nulla di più alto di un semplice filo d'erba e da tre giorni stai avanzando faticosamente sul terreno ridotto a pantano da una pioggia incessante, senza che tu abbia trovato il minimo rifugio. Anche per un avventuriero della tua esperienza, questo viaggio sta diventando davvero scomodo e snervante!

Dopo un'altra ora di cammino trascorso sguazzando nel fango, finalmente vedi un gruppo di edifici in lontananza, che svettano dal piatto terreno circostante tra la nebbiolina che ricopre ogni cosa. Quando ti avvicini, noti una lunga processione di persone in fila indiana, tutte vestite di nero, che stanno attraversando la via principale del villaggio.

All'ingresso in città c'è un cartello scritto in una lingua che ti è sconosciuta. Eccetto per la lunga fila di persone ammantate di nero che stanno camminando verso l'altra parte del villaggio, il luogo sembra deserto. Ti accorgi che gran parte delle figure sono degli uomini bestia, abbastanza comuni in queste pianure, anche se tra loro si trovano uomini e nani.

Se decidi di accodarti alla fila serpeggiante di cittadini per vedere dove si stanno dirigendo tutti, vai al **2**. Se invece vuoi andartene subito e cercare un città meno bizzarra e singolare, vai al **3**.

2 La processione continua a camminare per un po' di tempo dopo aver lasciato la città, finché giunge a un cimitero. Qui la gente si raduna attorno ad un grosso Uomo Bestia Ugruk, un prete che sta recitando un sermone di fronte a un pesante sarcofago decorato. Noti anche diversi tavoli imbanditi di cibo, al riparo sotto delle tende. Dietro al prete c'è una immensa struttura, nascosta da numerosi veli.

"Compagni cittadini e viaggiatori," dice il prete, "siamo qui riuniti per piangere la morte di un grand'uomo, Lordar Hunt, che ha sempre lavorato sodo per aiutarci a costruire una comunità migliore. Lordar era un uomo giusto e un seguace del Grande Mangiatore Ogron, e grazie al suo dono di prevedere il tempo meteorologico, i nostri campi sono stati benedetti da abbondanti raccolti. Egli ha fatto molto per la comunità in generale, ed è sempre stato gentile con tutti noi, preoccupandosi delle esigenze di ognuno più che delle proprie. Era davvero un grande uomo, e noi piangiamo la sua perdita. In suo onore, oggi terremo un grande banchetto, perché la sua anima possa essere saziata e si ricongiunga a Tarsus, così che possa sedere sul seggio che gli spetta nella Terra dei Morti."

A questo punto, i cittadini iniziano il grande banchetto. Resti molto sorpreso di vedere con la coda dell'occhio, più e più volte durante la cerimonia, una figura traslucida che si sposta attorno al tavolo, partecipando al banchetto in maniera peculiare, cioè annusando l'odore delle vivande. Sei comunque così felice di avere del cibo caldo per preoccupartene troppo, e fai onore alle vivande che ti stanno di fronte.

Al termine del pasto, il Prete di Ogron e Tarsus sale nuovamente sul palchetto e ricomincia a parlare: *"Ora che il banchetto in memoria e in onore del grande Lordar è terminato, voglio svelare alla sua anima la grande tomba che è stata costruita per lui!"* A questo punto, diverse persone tolgono i numerosi veli che coprono l'edificio alle spalle del prete, svelando una magnifica e imponente tomba monumentale sulle cui pareti è incisa tutta la storia della

vita di Lordar, con una statua del defunto sulla sommità e numerose decorazioni della religione di Ogron tracciate sull'intero monumento. Ancora una volta, con la coda dell'occhio scorgi lo spirito disincarnato che osserva il sepolcro, mentre la bara e numerosi tesori vengono trasportati all'interno.

"Ora che abbiamo fatto tutto il necessario per onorare e piangere il defunto Lordar, offrendo alla sua anima tutto ciò di cui ha bisogno per proseguire nel suo viaggio verso la Fossa di Tarsus, possiamo dichiarare conclusa la cerimonia funebre," dice il prete con un pizzico di malcelato nervosismo dato che, come notate anche tu e molti altri cittadini, lo spirito si rifiuta di andarsene e si limita a restarsene immobile, osservando ciò che accade. Alcune persone stanno cautamente lasciando il cimitero, dirigendosi verso la città, tentando di attirare l'attenzione il meno possibile. In poco tempo, altri si uniscono a loro e la folla comincia ad andarsene, lasciandoti con poche altre persone riunite attorno al prete, che tenta di convincere lo spirito ad andarsene, recitando un sermone commovente.

Se decidi che sia ora di andartene, puoi accodarti alla folla che sta tornando al villaggio (vai al 4) o altrimenti puoi scegliere di lasciare questa città di pazzi, dirigendoti verso l'ignoto (vai al 3).

3 D'accordo, se fossimo in una normale seduta di gioco con un SG, di sicuro sarebbe irritato dalla tua scelta e farebbe di tutto per farti tornare sulla strada giusta, magari mandandoti contro un mostro per punirti della tua indolenza e mancanza di spirito di avventura! Comunque, a questo si può rimediare...

Continui il tuo viaggio per diversi giorni e infine giungi nei pressi dei regni Cymeeri, dove ti addentri in un territorio collinoso, e finalmente sono le prime alture che vedi dopo tre mesi di cammino nelle piatte pianure. Improvvisamente, il terreno di fronte a te sembra esplodere e un gigantesco Verme di Ghaziri emerge dal sottosuolo per inghiottirti nella sua bocca scarlatta piena di zanne acuminate e letali! Il mostro ha VM 92 e sembra deciso a bere il tuo sangue, gustandoti come pasto prelibato! La bestia si muove molto velocemente. Se in un qualunque turno di combattimento decidi di fuggire, fai un TR-L3 sulla VE, ma se lo fallisci devi sottrarre 10 punti dal tuo DTC per il turno in questione.

Se batti il Verme (ma non se fuggi), assegnati 200 P.A. In ogni caso, puoi dirigerti verso il tramonto, verso la meta del tuo viaggio. **FINE.**

Se invece vieni divorato, crea un nuovo personaggio e ricomincia l'avventura, ricordandoti in futuro di evitare il paragrafo 3! **FINE.**

4 Ritorni al villaggio e vedi una folla di cittadini che, ubbidendo ai comandi urlati da un Orco arrabbiato, sta demolendo un grosso edificio di pietra. Se vuoi chiedere perché stanno abbattendo il palazzo, vai al 5. Se preferisci dirigerti dal guaritore, vai al 7. Se ti metti in cerca della locanda più vicina per affittare una stanza, vai al 6. Se decidi semplicemente di riprendere il tuo viaggio e lasciare la città, vai al 3.

5 Ti avvicini all'Orco che sembra dirigere i lavori di demolizione, e questi ti spiega che la casa che stanno abbattendo è quella del defunto Lordar, perché il metodo migliore per impedire a uno spirito di tornare in città a combinare guai è proprio rimuovere il

posto in cui è vissuto da vivo. Ora puoi cercarti una stanza (vai al 6) oppure chiedere un consulto al guaritore (vai al 7).

6 Arrivi alla Locanda dell'Uomo in Barile, un grosso edificio di pietra a tre piani (hai notato che tutte le abitazioni sono di pietra, forse a causa della mancanza di legname da costruzione). Parlando con il locandiere, puoi scegliere tra affittare una stanza normale, con letto e finestra per 2 MO (vai all'8), oppure una di lusso, con un buon bagno caldo incluso nel prezzo, per 10 MO (vai al 9).



7 Chiedi in giro dove puoi trovare il guaritore, e scopri che la persona che cerchi è proprio il prete Ugruk, il cui nome è Maekar. Ti rechi all'abitazione del sacerdote e aspetti il suo ritorno, che avviene dopo poco tempo. L'Uomo Bestia ha un'espressione frustrata e appare alquanto sorpreso di vederti seduto sotto il portico, quindi ti invita ad entrare.

Una volta in casa, ti chiede: *"Cosa posso fare per aiutare una persona importante come te?"*

Gli spieghi che ti sei preso un brutto raffreddore a causa della pioggia e ti senti fiacco e febbricitante.

Maekar esclama di aver il rimedio giusto e, dopo diversi minuti di preparazione, entra in contatto con il suo spirito guardiano, evocato accendendo un fuoco scoppiettante nel camino. Quindi ti fa sdraiare e inizia uno strano rituale magico durante il quale cerca di espellere dal tuo corpo l'influenza e il demone che ne è la causa. Dopo diversi minuti, si rialza e soffia via uno spettrale sbuffo di bianca nebbiolina. Subito ti senti molto meglio e lo ringrazi, domandandogli a quanto ammonta il pagamento.

"Oh, nessun pagamento in denaro. Ma ho un certo problema con il quale potresti essermi di aiuto. Hai assistito al funerale, vero? Hai visto lo spirito? Bene, quello era Lordar, un gran brav'uomo in vita, ma altrettanto testardo da morto. È morto quattro giorni fa, mentre stava meditando, proprio il giorno in cui è iniziata tutta questa pioggia, ma nessuno se n'è accorto fino a oggi, visto che tutti erano al corrente delle sue lunghe meditazioni. La sua anima però si è molto risentita e, nonostante tutti i nostri sforzi, si rifiuta di lasciare questo mondo d'avviarsi alla Fossa di Tarsus. Conosco i giusti rituali per costruire una specie di trappola per gli spiriti, ma una volta intrappolata l'anima avrà bisogno di qualcuno che la porti alla Fossa, così che lo spirito di Lordar possa finalmente riposare in pace e non ci disturbi più. Se accetterai di compiere questo servizio per noi, avrai la gratitudine di tutta la comunità ed una ricompensa in denaro."

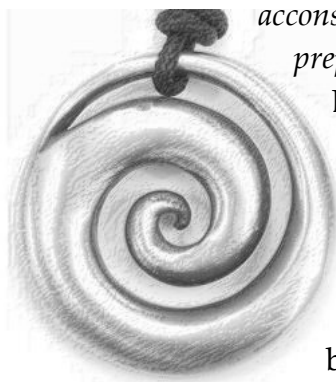
Se accetti, vai al 10. Altrimenti, torna al 4.

8 La stanza non è il massimo, ma è già qualcosa avere un riparo. Scendi nella sala comune e ordini un pasto per 1 MO. Se hai già parlato con il guaritore, vai all'11. Se invece ancora non l'hai fatto, il naso ti cola continuamente mentre mangi, tanto che la cameriera ti raccomanda di farti visitare da Maekar, il prete di Ogron, che potrà aiutarti con i suoi poteri curativi. Se accetti il consiglio, vai al 7. Altrimenti, vai all'11, ma riduci di un punto tutti i tuoi Attributi finché l'influenza non ti sarà passata.

9 Ti riposi per un po', indossi dei vestiti asciutti e ordini un pasto caldo, che ti viene servito in camera per la modica cifra di 2 MO. La cameriera che porta il cibo è giovane e civettuola... se vuoi tentare di persuaderla a farti un po' di compagnia, vai al **12**. Se invece decidi di fare il bravo ragazzo, ti accontenti del pasto e vai **13**.

10 Dici a Maekar che farai tutto ciò che puoi per aiutarlo a catturare lo spirito e condurlo alla Fossa di Tarsus, la Terra dei Morti.

"La prima cosa da fare è tentare di catturare lo spirito. Dato che certamente non acconsentirà a seguirti, dovremo usare la trappola per gli spiriti. Dovrai aiutarmi a prepararla."



Dopo una notte di sonno trascorsa a casa di Maekar, tu e il guaritore passate il giorno seguente a fabbricare dei ciondoli di pietra, incidendovi sopra uno strano simbolo concentrico, quasi una sorta di amuleto ipnotico. Dopo che ne avete preparati venti, il vostro compito è finalmente terminato, e non ti resta che accompagnare Maekar in giro per la città, mentre sistema gli amuleti sotto la pioggia battente e controlla che tutto sia a posto.

Fai un TR-L3 sulla FOR. Se ti riesce, vai al **14**. Se fallisci, vai al **15**.

11 Il giorno seguente la pioggia non accenna a placarsi. Puoi decidere di andartene dalla città (vai al **3**) oppure incontrare il guaritore (vai al **7**). Se sei già stato da Maekar, ma vuoi tornarci per accettare la sua offerta, vai al **10**.

12 Fai un TR-L1 sul CA. Se fallisci, la cameriera ti dà un sonoro ceffone e ti tira il vassoio del pranzo. Quando riprendi i sensi, hai un forte mal di testa (vai all'**11**).

Se invece il TR riesce, la ragazza ti porta il pranzo e comincia a prepararti un bagno caldo. In pochi minuti vi immergete entrambi nella tinozza, impegnati in piacevoli attività "vietate ai minori". Assegnati 10 P.A. per lo sforzo fatto e considerati molto stanco. Vai all'**11**.

13 Mangi avidamente il cibo e ti godi una buona notte di riposo.

Riguadagni 4 punti di RES, se sei ferito. Vai all'**11**.



14 Mentre tu e Maekar siete seduti nella sua cucina, sorseggiando sidro caldo e riscaldandovi le ossa dopo la vostra escursione sotto la pioggia, uno spaventato abitante del villaggio viene a bussare alla porta. Dopo un breve colloquio, Maekar congeda l'uomo e si volta verso di te: *"Meglio finire in fretta il nostro sidro, ragazzo! Sembra che abbiamo catturato il nostro testardo spirito!"*

Vi affrettate a correre sul terreno fangoso reso molle dalla pioggia, seguendo il messaggero che vi conduce fino a uno degli amuleti, appeso a lato dell'emporio, proprio di fianco a

dove si trovano le rovine di quella che un tempo era la casa di Lordar. L'eterea forma ectoplasmatica del fantasma è intrappolata all'interno del ciondolo, immobile e come ipnotizzata dalle incisioni concentriche sull'amuleto.

Maekar prende l'amuleto dal muro e te lo porge. *"Ecco qua,"* ti dice. *"Se riesci a portarlo fino alla Fossa di Tarsus, dove dimorano i morti, e a ritornare indietro sano e salvo, ti aspetta una grossa ricompensa in oro. Oh sì... Per liberare lo spirito, basterà semplicemente che distruggi l'amuleto e poi ti metti subito a correre più velocemente che puoi."*

Beh, sembra che la prima parte della missione sia completata. Se vuoi dirigerti subito a sud-est, verso la Fossa di Tarsus, vai al **16**. Se invece preferisci concederti una buona notte di riposo prima di imbarcarti nell'impresa, vai al **17**.

15 Dopo qualche giorno di vana attesa, Maekar conclude che lo spirito probabilmente ha intuito il vostro trucco e sta deliberatamente evitando gli amuleti. Decide quindi di passare al piano di riserva.

"È cosa risaputa che quando uno spirito viene sfidato ad una gara di corsa, deve correre al contrario. Se te la senti, dovresti cercare lo spettro e, una volta che lo avrai trovato, dovrai sfidarlo a una gara in direzione ovest. L'anima sarà costretta a correre all'indietro, puntando quindi verso est. Spero solo che tu riesca a correre all'indietro senza stancarti troppo."

Decidi di metterti in caccia del fantasma e sfidarlo a una corsa. Finalmente lo scorgi con la dell'occhio e lo chiami. *"Hey, spirito!"*, gridi tentando di attirare la sua attenzione. Fai un TR-L2 sul CA. Se ti riesce, vai al **18**. Se fallisci, vai al **19**.

16 Inizi a camminare, fischiettando sotto la pioggia. Per fortuna, Maekar ti ha dato un rudimentale ombrello per proteggerti dalle intemperie. Dopo una giornata di faticoso cammino tra le pozzanghere e il fango, finalmente il diluvio cessa. Nel giro di poche ore l'intera tempesta termina completamente e Naril, il Dio del Sole, si affaccia per riscaldarti e confortare il suo spirito con i suoi raggi, prima che cali la notte. Comprendi che la tempesta era trattenuta dallo spirito irrequieto che ora è imprigionato nell'amuleto che porti al collo.

Continui la tua marcia per altri due giorni. Per ogni giornata di cammino, fai un TR-L1 sulla FOR. Se sbagli il primo, vai al **20** e poi ritorna a questo paragrafo. Se fallisci il secondo, vai al **21** e poi ritorna qui. Se ti riescono entrambi, o se hai risolto i problemi causati dai precedenti fallimenti, puoi concludere la tua missione andando al **22**.



17 Ti godi un buon pasto e una notte al caldo in casa di Maekar. Il giorno seguente, sei sorpreso di vedere che la tempesta è finalmente cessata e la terra sta lentamente asciugandosi sotto la calda luce di Naril, il Dio del Sole. Sembra proprio che le cose siano nuovamente a posto. Dopo un buon pranzo, ringrazi Maekar per la sua gentilezza ed inizi il tuo viaggio verso la Fossa di Tarsus.

Per ognuno dei tre giorni successivi, fai un TR-L1 sulla FOR. Per ogni TR fallito, lancia un dado sulla lista che segue e affronta le conseguenze, poi torna nuovamente a questo paragrafo. Quando hai risolto tutti gli imprevisti, o se riesci in tutti e tre i TR, giungi finalmente a destinazione (vai al **22**).

- 1: Tre banditi tentano di derubarti! Ognuno ha VM 10, ma i superstiti fuggono se ne uccidi almeno uno.
- 2-3: Vai al paragrafo **20** o, se già lo hai visitato, in alternativa vai al **21**.
- 4: 1-6 Lupi dell'Inverno ti seguono ed attaccano se fallisci un TR-L1 sul CA. Ognuno ha VM 12.
- 5: Ti imbatti in un cadavere che improvvisamente si alza in piedi e ti attacca! È un Ghoul con VM 28 e ogni volta che ti ferisce devi effettuare un TR-L1 sulla RES o sarai paralizzato nel turno di combattimento successivo, consentendo al mostro un attacco libero contro di te (non puoi detrarre il tuo DTC dal suo).
- 6: Incontri un gruppo di Nomadi Kahuni'Lakwa che ti offrono in vendita vestiti e altre merci di cuoio lavorato, alla metà del normale prezzo. Inoltre per sole 50 MO puoi comprare un Amuleto della Fortuna del Clan del Coniglio, che ti permette di aggiungere 5 punti alla tua FOR quando effettui i TR su questo Attributo.

18 Lo spirito ti guarda e ti si rivolge con voce bassa e pronta, *"In cosa posso esserti utile, stolta creatura che appartieni al mondo dei vivi pur non desiderando essere tale?"* Lo sfidi ad una corsa, *"Verso ovest, il più lontano che riusciamo ad arrivare."* Lo spirito ci pensa un attimo, poi accetta con entusiasmo. *"Pazzo, credi di essere migliore di me soltanto perché sei ancora in vita!"* Così vi preparate, vi allineate e partite, sotto gli occhi rilassati dei cittadini, che tirano un sospiro di sollievo.

Quando ti accorgi che stai correndo in avanti, ti costringi a invertire i tuoi passi, pur non essendo abituato a correre all'indietro come i gamberi. Persino un avventuriero temprato come te ha delle difficoltà in questa assurda gara... Fai un TR-L2 sulla AB e sulla RES per il primo giorno di gara, un TR-L3 sulla AB e sulla RES per il secondo giorno e infine un TR-L4 sulla AB e sulla RES per il terzo e ultimo giorno.

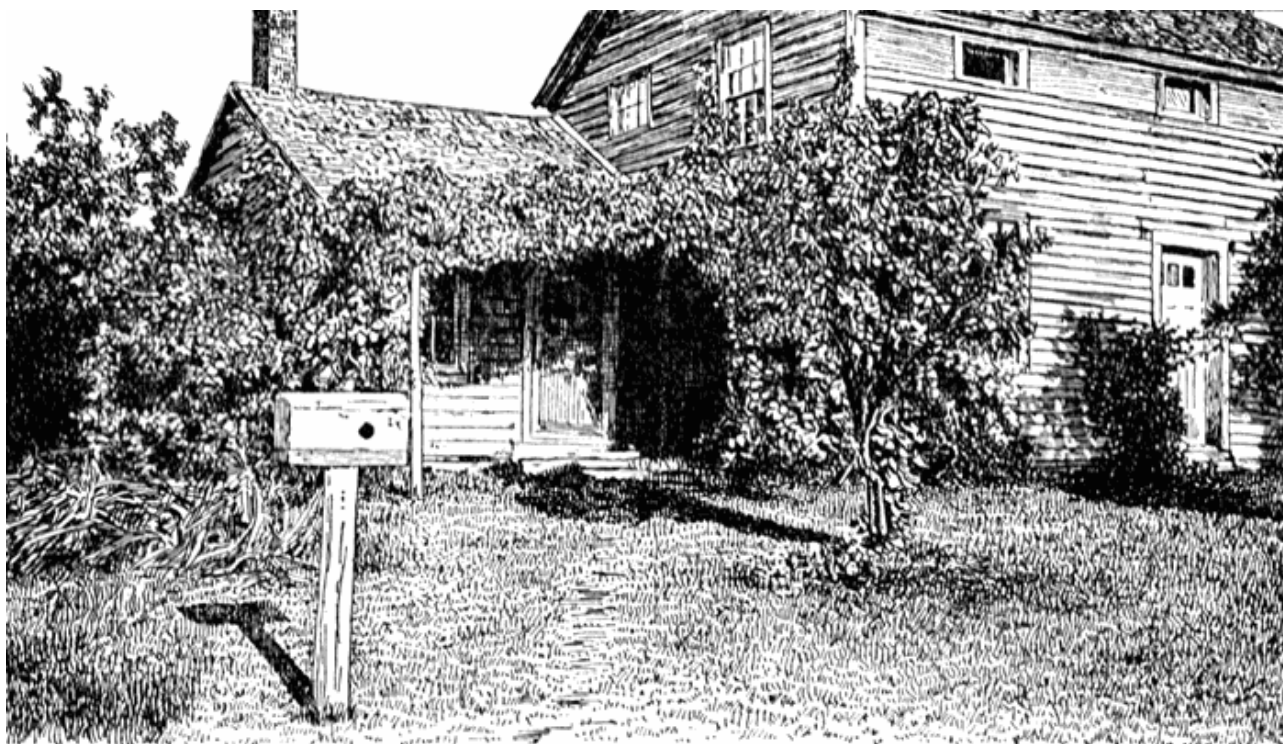
Al primo fallimento, significa che hai esaurito completamente le energie e crolli miseramente a terra nel fango. Se ciò accade nel primo o secondo giorno di gara, lo spirito ti schernisce, dicendo che sei assolutamente una frana, quindi si allontana come un lampo scomparendo con una risata. Fai un TR-L2 sulla FOR. Se ti riesce, vai al **23**. Se fallisci, vai al **24**.

Se ti arrendi solo all'ultimo giorno, fai un TR-L2 sulla FOR. Se ti riesce, vai al **25**. Se fallisci, vai al **26**.

In ogni caso, perdi 5 kg di peso a causa dello sforzo fisico (se sei un folletto, limitati a ridurre il tuo peso del 5%, o rischi di scomparire).

19 Rozzo, incivile stupidotto privo di fascino! Dovresti imparare dei modi più garbati! Ehi, sto scherzando... Maekar ti ringrazia per avere almeno tentato di aiutarlo e decidi che sia meglio andarsene, anche se ti rimane il dubbio che forse lo spirito non se ne andrà mai e quella piccola città senza nome sarà per sempre vessata da una pioggia incessante. Assegnati 100 P.A. per i tuoi sforzi, e congratulazioni per avere almeno tentato. Dopo qualche mese, ti giungono all'orecchio delle dicerie, secondo le quali in una zona di circa 150 km quadrati delle Grandi Pianure è piovuto per mesi e alla fine tutti gli abitanti della zona sono dovuti emigrare altrove. **FINE.**

20 Il giorno passa senza problemi mentre prosegui il tuo viaggio, canticchiando vecchie canzoni di taverna, e sei così fortunato da acciuffare un coniglio che diventa un ottimo pranzetto. Scende la sera, ma la fortuna non sembra abbandonarti e scorgi in lontananza una fattoria. Se vuoi avvicinarti e chiedere alloggio per la notte, vai al **39**. Se preferisci restare da solo, vai al **40**.



21 Per due giorni hai marciato in direzione della Fossa di Tarsus e ora finalmente sei arrivato alla tua meta. In lontananza scorgi infatti una inusuale voragine nel terreno, che dovrebbe essere proprio la Fossa. Mentre ti avvicini, senti distintamente un lamento profondo ed improvviso rimbombarti nelle orecchie. Ti guardi intorno per capire da dove proviene, ma non vedi nulla. Un minuto dopo il lamento spezza ancora il silenzio. Questa volta ti fermi e aspetti, pronto ad agire, cercando di individuare la fonte del rumore. Di fronte a te appare un fantasma scintillante che pulsa di luce bianca, con atroci occhi ciechi. Riesci a malapena a distinguerlo nella luce del giorno. Lentamente, lo spettro apre la bocca e ti parla con voce appena percettibile:
"Dove ti stai dirigendo, mortale?"

Rispondi prontamente, *“Alla Fossa di Tarsus.”*

“Allora forse vorrai aiutare questa povera anima a viaggiare fin là, coraggioso mortale?”

Se acconsenti, vai al 27. Se invece rifiuti, vai al 28.

22 Dopo tre giorni di viaggio raggiungi finalmente la tua destinazione. Continui a camminare anche nel profondo della notte, finché non vedi in lontananza una voragine ancora più nera dell'oscurità notturna, simile ad una ferita sulle Grandi Pianure. Senza dubbio si tratta della Fossa di Tarsus. Ora che sei arrivato alla meta, vorresti non essere mai venuto fin qui.

Di fronte a te c'è un grande vortice di nulla. L'oscurità è così intensa che non riesci a vedere a più di pochi metri all'interno della Fossa, che misura centinaia di chilometri di diametro e sicuramente è ancora più profonda. Una debole eco, che ti imponi di credere sia causata dal vento, si alza dalla vastissima Fossa, simile ad un lugubre lamento.

Vincendo la tua paura, decidi di agire. Se preferisci portare il fantasma imprigionato nell'amuleto alla sua dimora e assicurarti che ci rimanga, devi scendere nella voragine lungo uno stretto sentiero (vai al 29). (Nota: se hai battuto lo spettro in una gara di corsa o lottando, ora si è ridotto ad una piccola sfera che riesci comodamente a tenere in mano). Se invece vuoi andartene il prima possibile da questo luogo, puoi scagliare l'amuleto (o la sfera) con lo spettro direttamente all'interno della voragine e poi voltare rapidamente i tacchi (vai al 30).

23 Mentre sei seduto a pensare, la forma ectoplasmatica del fantasma inizia a contorcersi, quindi esplode in una cacofonia di raccapriccianti sussurri: *“Non conosco questo luogo! Non mi trovo dove dovrei essere!”* Lo spettro continua a lamentarsi per qualche tempo e tu ne approfitti per sgattaiolare via. Apparentemente sembra che tu ti sia sbarazzato dello spirito, anche se non hai seguito alla lettera le istruzioni. Ritorni in città, ti vanti della tua grande impresa (senza entrare troppo nei dettagli) e ti accingi a chiedere la ricompensa che ti spetta (vai al 31).

24 Lo spirito si dirige verso il villaggio e tu lo segui sconsolato. Giunto in città, ti scusi per il tuo fallimento e Maekar ti ringrazia comunque per aver tentato, consegnandoti una borsa con 100 MO. Assegnati 175 P.A. per i tuoi sforzi e, la prossima volta che incontrerai uno spirito, speriamo tu abbia maggior fortuna! **FINE.**

25 Mentre ti rialzi faticosamente, scorgi in lontananza la voragine della Fossa di Tarsus, segno che sei davvero vicino alla tua meta. Osservi la vasta pianura e poi ti volti verso il fantasma, che ha notato anch'esso la Fossa poco distante.

“Hey ragazzo, pare che nonostante i tuoi sforzi, tu non sia riuscito a portarmi fino alla Fossa. Ma se vuoi tentare di nuovo, dovrai lottare con me!”

Lo spettro assume rapidamente una posizione di lotta e aspetta che tu ti faccia avanti. Se decidi di lottare, vai al 32. Se invece non te la senti, ti aspetta una lunga camminata per tornare indietro (vai al 24).

26 La donna sembra rattristata dal tuo rifiuto e, dopo qualche sarcastico commento sulla tua purezza d'animo, scompare in uno sbuffo di fumo. Dormi per il resto della notte ed il mattino dopo sei pronto a continuare. Ritorna al paragrafo 16 e leggi solamente l'ultima frase.

27 Il fantasma diviene improvvisamente gioioso, in palese contrasto con la tristezza che lo attanagliava solo qualche attimo prima. Lo segui e dopo qualche tempo giungete sul bordo di una gigantesca voragine, con una scalinata di gradini intagliati nella roccia che scende all'interno.

"Seguimi", mormora lo spettro, e prontamente ubbidisci. Dopo aver sceso una tortuosa scalinata lunga una quindicina di metri, entrate in una stanza e accendi una torcia per farti luce. Al centro della camera c'è una grossa bara al cui interno si trova un corpulento cadavere mummificato. Lo spettro entra lentamente all'interno della mummia.

Ti avvicini al sarcofago e osservi il corpo, comprendendo che lo spettro vuole probabilmente che ti carichi il cadavere in spalla e lo porti all'interno della Fossa, nel regno dei morti.

Mentre stai riflettendo sul da farsi, una grossa mano scheletrica, attaccata a un braccio mummificato che a sua volta appartiene alla mummia che fino ad un attimo fa giaceva inerte nel sarcofago, si serra attorno alla tua gola, tentando di staccarti la testa dal collo. La mummia ha VM 52. Tira normalmente i dadi per determinare il suo DTC. Poi lancia i dadi per te (ricorda che sei disarmato, e quindi ottieni un numero di dadi pari al moltiplicatore della FO della tua razza) e aggiungi i tuoi Extra Personali. Se il tuo DTC è maggiore di quello del mostro, riesci a liberarti. Se invece il DTC della mummia è più alto del tuo, devi subire il danno che ti infligge e tentare di liberarti nel turno seguente. Se la tua RES arriva a zero prima di riuscire a liberarti, allora ti ritrovi senza testa, ma considerati fortunato perché la tua anima dovrà fare ben poca strada prima di giungere all'ultima dimora nel regno dei morti. **FINE.**



Se invece riesci a liberarti, sfodera la tua arma migliore, lancia i tuoi incantesimi di combattimento e fai del tuo meglio per sopravvivere. Se sconfiggi la mummia in un normale combattimento, lo spirito al suo interno si solleva con un grido e scompare come assorbito dal terreno.

Ogni volta che perdi un turno di combattimento, fai un TR-L1 sulla IN. Se ti riesce, vai subito al 34. Se fallisci, continua a combattere normalmente.

Se vinci lo scontro, puoi frugare all'interno della tomba e tra i cadaveri delle precedenti vittime della mummia trovi un piccolo tesoro. Lancia i dadi per quattro volte sulla Tavola del Tesoro per determinare l'ammontare del bottino. Quando hai finito, vai al 22.

28 Il fantasma ti maledice e se ne va. Poco dopo, vedi un corpo mummificato di grandi dimensioni che si avvicina correndo verso di te, urlando in preda alla sete di sangue. Fai tre TR-L2 sulla VE consecutivi. Se ti riescono tutti, sei riuscito a distanziare il mostro e finalmente arrivi alla Fossa di Tarsus (vai al 22). Se ne

fallisci anche uno solo, devi affrontare la mummia, che ha VM 52. Se vinci, vai al 22. Se ti uccide, la tua avventura finisce qui. **FINE**.

29 OK ragazzo, dopotutto la pelle è tua. Ti incammini giù per il sentiero che serpeggia in discesa, finché l'oscurità ti avvolge e per guidare i tuoi passi devi continuamente tastare la parete con una mano. Tenti di accendere una torcia, ma le continue correnti di aria gelida e turbinante frustrano tutti i tuoi tentativi di ottenere una scintilla dall'acciarino.

Dopo qualche tempo che stai brancolando alla cieca in quella gelida oscurità, finalmente il sentiero torna in pianura e ti trovi su un terreno livellato. Dalle ombre della voragine, una voce simile ad uno spettrale sussurro confuso nel vento gelido, ti rivolge una domanda: *“Chi è il mortale che va in cerca della Morte?”*

Rispondi con il tuo nome, dato che sei quasi sicuro che una menzogna non sarebbe molto ben accetta in questo regno dei morti.

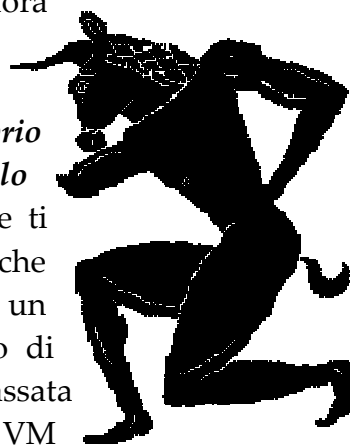
“E che cosa desidera, se è lecito domandarlo, questo mortale che va in cerca della Morte?”

“Devo portare quest'anima alla sua ultima dimora,” rispondi indicando lo spettro di Lordar, *“nel luogo in cui potrà riposare senza disturbare coloro che sono ancora in vita.”*

“Allora hai solamente sprecato il tuo tempo, mortale, perchè colui che è morto ma non accetta di esserlo deve venire qui di sua spontanea volontà.” Non riesci a frenare un'espressione di stupore e sconforto per questa notizia. Se vuoi comunque continuare a parlare all'anima trapassata, vai al 35. Se preferisci liberare l'anima di Lordar, per convincerla che è effettivamente morta, vai al 36. Se invece vai per le spicce e vuoi attaccare lo spirito di fronte a te, vai al 37.

30 Getti lo spirito nella voragine e, nonostante tu tenda le orecchie in un tentativo di ascolto, non senti il tonfo che indica che ha toccato il fondo della Fossa. Se hai battuto lo spirito in una gara di corsa o nella lotta, allora la sua forma ectoplasmatica è scomparsa per sempre (vai al 31).

Se invece avevi un amuleto, poco tempo dopo senti una voce piatta e sgradevole provenire dalla Fossa: *“Sei stato proprio scorretto, lo sai? Bene, vediamo se posso ricambiarti lo scherzetto!”* Hai un'improvvisa precognizione di morte mentre ti volti, giusto in tempo per vedere una gigantesca forma scura che carica su per il sentiero che esce dalla voragine, un misto tra un uomo robusto e un animale selvaggio. Emettendo un ruggito di rabbia, dirige la sua carica proprio verso di te, con la testa abbassata da cui spuntano due grandi corna nere: *“Sei morto!”* Il mostro ha VM 88. Se lo sconfiggi, ti aspetta una lunga camminata verso casa che ti porta al 31. Se invece perdi, vai al 38.



31 Torni al villaggio e racconti a Maekar e agli altri cittadini della tua impresa, cosa che li lascia impressionati e riconoscenti per averli liberati dall'anima inquieta. Quindi Maekar ti si avvicina e ti dice: *“Ti siamo tutti grati per quello che hai fatto eliminando il fantasma, perché anche se un tempo è stato un grand'uomo, è stato incapace*

di accettare la morte, o non ha voluto farlo. E ora, come promesso, ecco la tua ricompensa. Ogni abitante della città," e così facendo indica la folla che vi attornia, "ha contribuito a raccoglierla." Tira i dadi sei volte sulla Tavola del Tesoro, ma considera eventuali monete di rame come se fossero d'oro. Maekar ti ringrazia ancora una volta e altrettanto fanno i cittadini, invitandoti a tornare qualora avessi bisogno di un posto tranquillo dove passare un po' di tempo. Li ringrazi a tua volta e dopo una nottata di festeggiamenti in tuo onore, ti incammini di nuovo sulla strada dell'avventura, in cerca di nuove imprese da compiere! Guadagni 500 P.A. per le tue capacità, complimenti. **FINE.**



32 Inizi a combattere contro lo spirito, che ha una FO e una RES identiche alle tue. Considera questa lotta come un normale duello a mani nude (ottiene un numero di dadi pari al moltiplicatore della FO per la tua razza, più gli Extra Personali). Se vinci, lo spirito si trasforma in una piccola sfera di ectoplasma che puoi tenere comodamente in mano (vai al **22**). Se invece vieni sconfitto, vai al **24**.

33 Tutto a posto, passi davvero una bella nottata, anche se hai poco tempo per dormire... Il mattino seguente, quando ti svegli dopo un breve sonno, trovi al tuo fianco uno scheletro disseccato. Molto strano... ci sono davvero della ragazze bizzarre qui intorno. Raccogli le tue cose e rifletti a lungo sull'esperienza metafisica che hai appena avuto, in fondo non è una cosa comune spassarsela con un fantasma. Ora torna all'ultima frase del paragrafo **16**.

34 Improvvisamente ti balena alla mente la trappola per spiriti che porti al collo, e con grande sforzo la mostri alla mummia assassina. Fai un TR-L1 sulla FOR. Se fallisci, ritorna al paragrafo che ti ha mandato qui e segui il testo. Se invece il TR riesce, la mummia si blocca come ipnotizzata a fissare il ciondolo e lentamente il fantasma viene risucchiato all'interno della spirale incisa su di esso. Puoi vedere distintamente la forma ectoplasmatica che fluttua all'interno dell'amuleto. Torna al paragrafo che ti ha mandato qui, e considera vinta la battaglia.

35 Tenti di persuadere lo spirito in tutti i modi, ma quello se ne infischia e non intende ascoltarti. Torna al **29** e fai un'altra scelta.

36 Spezzi in due l'amuleto e liberi lo spirito al suo interno. L'anima ti guarda bellicosamente: *"Mi hai ingannato, e adesso me la pagherai!"*
"Aspetta un attimo!", cominci a dire, iniziando un discorso molto logico con il quale tenti di convincere il fantasma che deve restare alla Fossa, perché è effettivamente morto e ora questa è la sua giusta dimora. Fai un TR-L2 sulla IN. Se ti riesce, vai al 38. Se fallisci, lo spirito se ne va ignorandoti, e tu devi tornare al 30 (salta le prime due frasi).

37 Abbatti facilmente la forza scheletrica che hai di fronte, ma subito un'altra ne prende il posto. Ti sbarazzi subito anche di questa, solo per vedere che viene rimpiazzata da una terza, e così via all'infinito... Torna al paragrafo che ti ha mandato qui e stavolta fai una scelta sensata.

38 Lo spirito, dopo averti ascoltato, dice: *"Ora comprendo che hai ragione. Ho già causato abbastanza pene e problemi nella mia irragionevole testardaggine di voler tornare a tutti i costi tra la gente che ho amato, rifiutando di ammettere che in realtà sono davvero morto. Sono spiacente per i guai che ho provocato, ma adesso rimarrò qui, nel regno della morte a cui ormai appartengo."* Tirando un sospiro di sollievo, te ne vai al 31.

39 Ti avvicini alla porta della piccola capanna e bussi, rimanendo in attesa di una risposta. La porta si apre e una donna bellissima sulla trentina ti invita ad entrare. Non puoi di certo rifiutare un invito del genere da una simile bellezza, con il corpo perfetto e provocante avvolto in una cascata di capelli corvini. La ragazza ti dice di chiamarsi Melena e ti racconta di essere una vedova sola, che ha perso il marito e i figli in un incendio qualche anno fa.

La padrona di casa è molto ospitale e ti serve un pasto eccellente. La sola cosa che ti preoccupa sono i suoi continui riferimenti al fatto che saresti proprio un marito ideale. Durante la notte, ti incita a dormire con lei e accetti con entusiasmo, essendo uno che non vuole certo perdersi certe occasioni! Dopo aver trascorso la notte in maniera davvero piacevole, ti concedi un breve sonno, ma al risveglio scopri che la scena attorno a te è radicalmente cambiata. Ti trovi in una casa in rovina, ovviamente disabitata da anni e che porta evidenti i segni del grande incendio che l'ha distrutta, e sei in un letto cadente e lurido, con al tuo fianco uno scheletro!

Resti molto turbato dall'esperienza e riprendi in fretta il tuo viaggio, continuando a rimuginare sugli eventi accaduti la notte scorsa. Certo è la prima volta che hai avuto una relazione intima con uno spettro, ma dentro di te ti riprometti di chiedere al prossimo tempio che incontrerai se la cosa può avere qualche conseguenza spiacevole di cui non sei a conoscenza. Ma d'altronde sei un avventuriero, ed anche questa è un'esperienza. Adesso torna al paragrafo 16 e leggi l'ultima frase.



40 Durante la notte, mentre stai dormendo sotto la pallida luce di Selene, Dea della Luna, vieni svegliato da una splendida donna di mezza età, con i capelli corvini e completamente nuda, che si erge sopra il tuo giaciglio. Sospirando, ti chiede di stringerla tra le tua braccia. Se accetti, vai al **33**. Se preferisci rifiutare la generosa offerta, vai **26**.

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. e 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