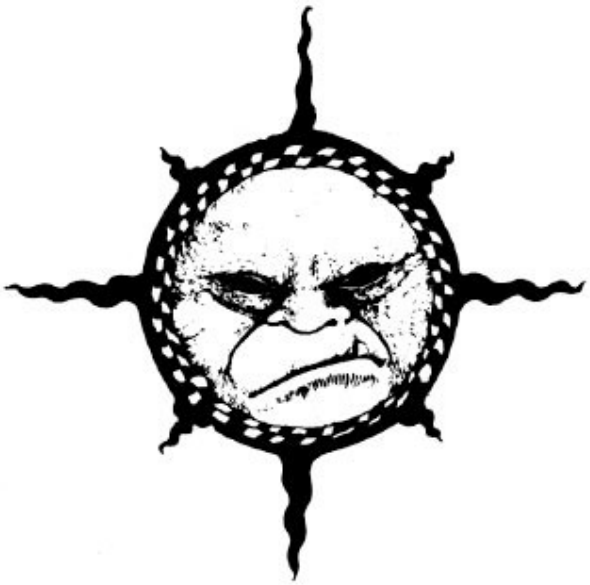
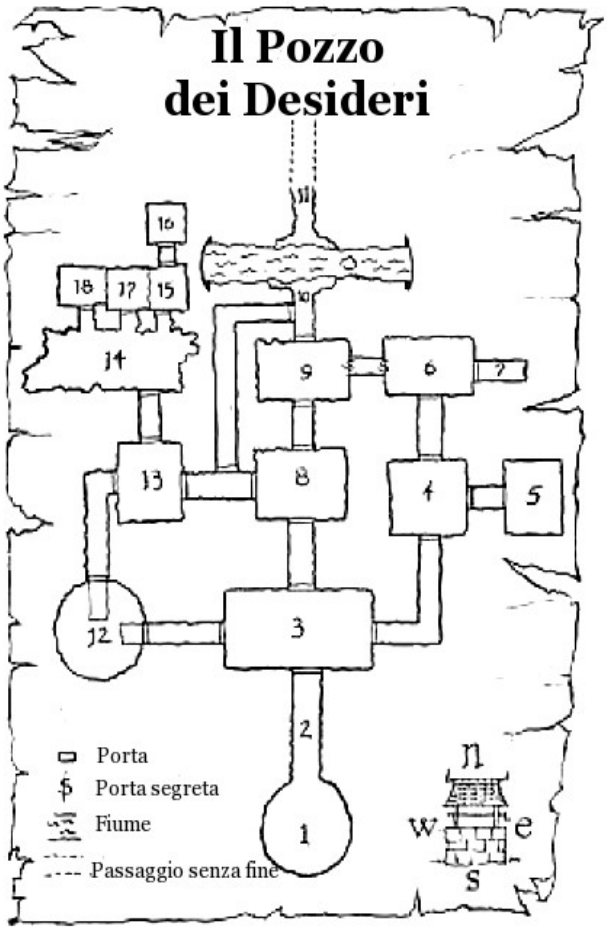
Il Pozzo dei Desideri



Avventura per

Fighting Fantasy Essence

Questa avventura è ambientata sul fondo di un antico pozzo, nel quale nobili e principi di tanto tempo addietro erano soliti lanciare le proprie monete d'oro ed esprimere i propri desideri.
Quando la faglia d'acqua si seccò, cacciatori di tesori provenienti da ogni dove provarono a esplorarlo, in cerca delle sue ricchezze.
Ma quando trovarono il pozzo, scoprirono che il compito prefissato era molto più pericoloso di quanto avessero immaginato..



Il Pozzo dei Desideri è uno scenario estremamente semplice, designato per chi si cimenta per la prima volta come *GamesMaster*.
Un'Avventura nel sotterraneo in fondo al pozzo dovrebbe occupare non più di un'ora e mezza di tempo.
Prima di cominciare a gestire un'Avventura nel Pozzo dei Desideri, studia la mappa e leggi tutto quello che accade nelle varie stanze, descritte nelle prossime pagine.
Prendi anche dimestichezza con le regole che permettono di gestire tutte le situazioni presenti nell'Avventura.
Quando lo avrai fatto, sei pronto per cominciare l'Avventura.

Gli Avventurieri
I Giocatori che interpreteranno gli Avventurieri in questo scenario, determinano come di consueto le loro Caratteristiche e le segnano sul Foglio d'Avventura.
A questo punto annuncia loro l'Equipaggiamento che avranno a disposizione, da annotare nel Foglio d'Avventura.

Ognuno di loro possiede:

1 Spada
1 Zaino
2 Provviste
1 Armatura comune
1 Lanterna con olio sufficiente per l'intera esplorazione

Spiega loro le regole del gioco e il funzionamento delle Caratteristiche e delle Prove. Poi leggi loro l'introduzione all'Avventura, scritta in corsivo all'inizio dello scenario.
A questo punto siete pronti per cominciare.

Gli Avventurieri cominciano la propria Avventura in cima al pozzo. Per prima cosa essi devono calarsi giù nel pozzo. In cima al pozzo c'è un secchio che può essere tirato su e giù con una manovella.

Quando gli Avventurieri sono attorno al pozzo, vedrai che sulla mappa quel punto è segnato con il numero **1**. Vai quindi al **Paragrafo 1** e leggi ai Giocatori la parte in corsivo.
Il resto del testo è invece rivolto a TE, il *GamesMaster*, e non dovresti mai leggerlo ai Giocatori. Tutte le immagini sono invece da mostrare ai Giocatori.
Mentre gli Avventurieri si spostano da una Stanza all'altra devi quindi leggere loro la parte in corsivo, mostrare la figura e attenerti alle istruzioni che il testo ti rivolge.
Ricorda di evitare che i giocatori vedano la mappa o leggano il testo a te riservato. Tu devi sapere tutto quello che si nasconde dietro l'angolo, *ma loro no*!

Nota generale all'Avventura

A parte il livello e le trovate dei vari incontri, l'intero scenario è assolutamente sconclusionato. In ogni Stanza succedono cose bizzarre e sorprendenti, come richiede lo spirito di *Fighting Fantasy*, ma non c'è alcun senso complessivo o una logica di fondo, il che rende abbastanza puerile e banale l'intera Avventura, una trama praticamente ingiocabile.

Si sono aggiunte quindi una serie di Note ad ogni Stanza, che permettono di "aggiornare" gli Incontri nei vari ambienti ad un livello tollerabile. È stata creata appositamente una "storia alternativa" che si sovrapponga perfettamente alla trama e agli Incontri pensati dagli autori originari.
Inoltre, le Note permettono di utilizzare la *Guida al Regolamento a Fighting Fantasy – The Introductory RPG* e il regolamento di *Fighting Fantasy Essence*.

Tutta la parte aggiunta in questo modo si distingue facilmente dalla formattazione del testo, la stessa usata per questa pagina. Il resto del testo, quello in corsivo come quello con una formattazione normale, è tradotto pedissequamente e non presenta modificazioni significative rispetto all'originale.

La vera storia del Pozzo dei Desideri

Anni orsono, un giovane Leprecano dai grandi poteri magici, il cui nome era Allingham, decise di fermarsi dal proprio bighellonare e occupare il fondo di un comune pozzo, in cui aveva scoperto diversi ambienti e passaggi sotterranei. Il Leprecano, simpatico e benevolo, ma anche dispettoso e mutevole di carattere, prese da quella data ad esaudire con i propri poteri i piccoli desideri di coloro che lanciavano nel suo pozzo dei Pezzi d'Oro, specialmente quando questi erano richiesti da brava gente o bambini. Altre volte, desideri volgari o abietti venivano rivolti contro chi li aveva proferiti. In ogni caso, il pozzo assunse così la fama che lo contraddistinse per anni.
Quando la faglia si seccò e Allingham era ormai molto vecchio, una disturbante follia iniziò ad affliggerlo ed egli divenne irascibile, confuso, smemorato e alquanto pericoloso. Inoltre, mentre il suo carattere diveniva sempre più scorbutico, furono sempre di meno i desideri che acconsentiva di realizzare.
Quando i desideri non vennero più esauditi, non essendoci più alcun motivo di frequentare il pozzo, la gente comune smise di andarci e iniziarono a discendervi i cercatori di tesori, cose entrambe che fecero infuriare molto di più il Leprecano.
Adesso egli vive, stanco, burbero e anziano, all'interno del proprio regno sotterraneo, che ha interamente intessuto di scherzi, illusioni, inganni, trappole e trucchetti.
Tutti gli incontri che gli Avventurieri faranno saranno quindi solo dei trabocchetti e degli scherzi crudeli orditi da Allingham per divertirsi alle spalle di coloro che ritiene comuni ladri in cerca dei Pezzi d'Oro frutto del suo duro lavoro di "esauditore di desideri".
I poteri dell'anziano Leprecano sono tanto alti che nessuno degli Avventurieri potrà mai accorgersi in alcun caso di qualcosa che non va e tutto quello che succede nel sotterraneo sarà per loro pura e semplice "realtà". Quando un Avventuriero viene colpito, le sue ferite sono tuttavia vere, espressione somatica di Danni inflitti da illusioni troppo palpabili e quindi il sotterraneo è assolutamente letale, nonostante le sue Stanze siano in realtà praticamente camere e corridoi vuoti e ammuffiti.
Non è detto però che il Leprecano lasci morire gli Avventurieri, soprattutto se essi si dimostrano da subito cortesi e rispettosi verso le sue "creazioni" (vedi La Tana del Leprecano alla fine del documento).

Allingham vuole inconsciamente essere trovato, riconosciuto e condotto "in salvo", sebbene non lo ammetterebbe mai. Per questo egli ha disseminato qua e là indizi ed elementi che possano servire agli avventurieri ad aiutarlo.
Se gli Avventurieri raggiungono la tana di Allingham, lo riconoscono, pronunciano il suo nome e si mostrano cortesi, egli spiega loro la sua storia.
Infine, se essi si dimostrano disponibili sinceramente ad accompagnare Allingham alla sua contrada di origine, verso cui prova una grande malinconia, l'Avventura sarà davvero conclusa e il Leprecano farà loro dono definitivamente del proprio Tesoro.

1

Vi trovate sul fondo di un pozzo disseccato. Le pareti sono incrostate di fango asciutto e il pavimento è melmoso sotto i vostri piedi. Uno stretto cunicolo diretto verso nord si allontana dall'imboccatura del pozzo.

È importante qui prendere nota se il gruppo abbia lasciato dietro di sé una via di fuga. Se gli Avventurieri hanno lasciato il secchio in fondo al pozzo oppure se hanno legato una fune in cima e l'hanno lasciata pendere fin giù, allora potranno riuscire in seguito a raggiungere nuovamente la superficie.
Sempre che essi sopravvivano all'Avventura, naturalmente!

Note
Anche alcuni Incantesimi potrebbero aiutare nell'impresa, altrimenti si può tentare di arrampicarsi lungo le pareti del pozzo, cosa che tuttavia è molto difficile. Solo superando 1 Prova di Abilità di Difficoltà eccezionale è possibile farcela, mentre ogni tentativo fallito causa una caduta che provoca 1 Danno non soggetto ad Assorbimento da parte delle protezioni dell'Avventuriero.
Non è possibile uscire dal pozzo altrimenti, a meno che non si abbia l'aiuto di Allingham.

I trucchi orditi dal Leprecano prevedono l'uso dei mostri erranti, che sono quelli consueti per i sotterranei:

Risultato del dado	***Creatura***
1	**Goblin**
2	**Orco**
3	**Gremlin**
4	**Ratto Gigante**
5	**Scheletro**
6	**Troll**

2

Il passaggio prosegue sempre dritto per circa venti metri e termina infine contro una robusta porta. Le pareti del passaggio sono di roccia e il suolo è ricoperto di fango umido.

Per riuscire a vedere qualcosa in questo punto sarebbe necessario accendere una Lanterna. Se gli Avventurieri non lo fanno (concedi loro un po' di tempo per pensarci da soli senza conseguenze), ognuno di loro ha 1 Possibilità su 6 (1 su 1d6) di scivolare e ferirsi le ginocchia, subendo 1 Danno.
La porta è chiusa. Gli Avventurieri possono solamente provare a sfondarla ma la prima volta che ci proveranno essa non si aprirà e una voce possente rimbomberà nel passaggio: "*Attenti a voi, sgraditi visitatori! Chiunque varcherà questa soglia troverà ad attenderlo morte certa!*"
Se gli Avventurieri decidono di continuare -cosa che dovranno fare per forza altrimenti non possono proseguire- la porta è adesso aperta. Chiunque si dovesse scagliare per la seconda volta contro di essa, volerà nella stanza e cadrà a terra, procurandosi 1 Danno.

Note
Perché la porta non si apre con altri sistemi? Essa ha una *Chiusura magica superiore*, un Incantesimo avanzato che impedisce ogni forma di forzatura e scassinamento, nonché la possibilità di venire aperta con un Incantesimo a disposizione degli Avventurieri. Non sarebbe possibile neanche sfondarla, se la seconda volta essa non si fosse aperta da sola.
Questo corridoio è l'ultimo ad essere descritto quindi tutti gli altri si intendono simili e vanno descritti solo in termini di lunghezza e direzione. Basta 1 Lanterna per tutto il gruppo per rischiararli ed evitare ulteriori cadute.

Indizio: la frase viene pronunciata in Lingua Comune, ma riuscire in una Prova di Spirito di Difficoltà elevata rivela che la voce ha un leggero accento in Lingua Nanica.
Si tratta della voce di Allingham, che, in quanto Leprecano, parla originariamente un dialetto della Lingua Nanica.

3

3

La stanza è rettangolare e ha 4 porte chiuse al centro di ciascuna delle pareti nord, sud, est e ovest (compresa quella da cui siete entrati). Alcuni uccelli svolazzano tutt'intorno, ma appena entrate, essi volano tutti via in un angolo e vanno a posarsi in mezzo alla barba di un Nano, seduto ad un tavolo.
Questi è basso e tarchiato e la lunga barba gli scende dal mento fin sulla tavola.
Sta prendendo dei piccoli oggetti circolari da una tasca e se li lancia in bocca, come fossero una qualche sorta di noccioline.
Appena entrate inarca un sopracciglio.

Gli Avventurieri hanno di fronte il nano Barbamerla. Barbamerla non è un nemico e non combatterà contro di loro a meno che non decidano di attaccarlo per primi. Chiederà invece qualcosa su di loro (da dove vengono, quali sono i loro nomi, cosa vogliono e così via).
Se essi parlano con il Nano, egli lancia a ciascuno di loro una nocciolina e li convince a mangiarla. Se a questo punto essi rifiutano, il Nano non parlerà mai più con loro, per quanto violentemente gli possano venire poste le domande. Se invece accettano di mangiare le noccioline il Nano continuerà la conversazione.
Tuttavia ogni nocciolina ha 1 probabilità su 6 (1 su 1d6) di essere avariata e causare 1 Danno.
Barbamerla non darà molte informazioni sul sotterraneo, ma se essi gli chiederanno del tesoro del pozzo rivelerà che esso si trova nella camera del Re e che essi avranno bisogno, per entrare, della Chiave di Cristallo.

Se gli Avventurieri decidono di attaccare Barbamerla egli ha le seguenti Caratteristiche:

Barbamerla Abilità 7 Resistenza 7 Attacchi 1

Durante il Combattimento, gli uccelli che nidificano nella sua barba voleranno intorno ai Combattenti e bersaglieranno gli Avventurieri.
Ad ogni Turno del Combattimento ogni Avventuriero ha 2 probabilità su 6 (1-2 su 1d6) di essere colpito dal becco di uno dei volatili, subendo automaticamente 1 Danno.

Tutte le porte della stanza di Barbamerla sono aperte.

Note
Barbamerla è uno dei personaggi fittizi evocati dai poteri illusori di Allingham. In realtà egli è proprio Allingham, ingannevolmente ammantato con le fattezze di un bizzarro nano, tanto per vedere di che pasta sono gli intrusi.
Se essi saranno gentili con il nano, Allingham inizierà ad essere vagamente ben disposto verso il gruppo, altrimenti comincerà a pensare quali terribili vendette ordire contro di esso.
Caratteristiche complete di Barbamerla sono le seguenti:

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Barbamerla	Umanoide		Media	7	7	7	1*	Ascia	Unico

Indizio: Barbamerla indossa un panciotto verde e delle scarpe nere con grandi fibbie dorate, tipiche dei Leprecani.

4

4

La stanza è rettangolare e ci sono delle porte al centro delle pareti nord, sud ed est (compresa quella da cui siete entrati). Il pavimento è spoglio e roccioso e non vedete nulla di vivo nella stanza. Lungo la parete ovest sono disposti diversi oggetti.
Al centro della parete c'è il grande ritratto di un guerriero, ricoperto da un'armatura da battaglia. Una grande scritta sotto il ritratto recita così: "Questi oggetti sono di proprietà di Marg, il Signore degli Sicari. Non toccateli, se tenete alla vostra vita!"
Gli oggetti a cui il messaggio si riferisce sono: una Collana d'Argento, una piccola Sacca di Cuoio, un Ascia e un Gioiello scintillante incastonato in un Pendente.
La camera è flebilmente illuminata da una torcia accesa, incassata in una crepa del muro.

Sebbene gli Avventurieri non lo sappiano, Marg è morto da molto tempo. Se essi si muovono nella stanza, informali che gli occhi del ritratto li seguono ovunque vadano.
Se qualcuno tocca un oggetto, un boato profondo inizia a risuonare per ogni dove, per scomparire non appena vi si tolgono le dita. Se qualcuno prende un oggetto, una sirena squillante inizia a risuonare e un rumore di passi affrettati si sente provenire da ogni direzione.
Tutti questi suoni sono in realtà delle illusioni e in verità non accade nulla; gli Avventurieri possono prendere senza problemi qualsiasi oggetto.
Anche il ritratto è inoffensivo.

Gli oggetti sono:

- **Collana d'Argento**. Una Collana del Soffocamento. Chiunque la indossi verrà strangolato fino alla morte a meno che non superi 3 Prove consecutive di Abilità. Se messa nello Zaino, la Collana non fa alcun male.
- **Sacca di cuoio**. É un Borsello dell'Abbondanza. Dentro c'è un Pezzo d'Oro. Se esso viene rimosso un altro ne appare dopo 15 minuti e questo effetto magico è infinito. Ogni nuovo Pezzo d'Oro si materializza solo 15 minuti dopo che quello precedente sia stato rimosso.
- **Ascia**. Descrivi l'Ascia come un'arma dall'aspetto eccellente. In realtà, nonostante l'apparenza è un oggetto di scarsa qualità e chiunque la usi deve sottrarre 1 punto alla propria Forza d'Attacco. Ma finché non si accorge da solo di questo effetto, il proprietario non lo deve sapere.
- **Gioiello nel Pendente**. È un gioiello di ghiaccio. Se viene preso da qualcuno si trasformerà ben presto in un liquido senza valore. La prossima volta che il proprietario guarderà nello zaino vi troverà solamente una piccola pozzanghera e un pendente di ferro senza valore.
- **Torcia**. È una torcia comune senza alcuna capacità speciale. Ma essa potrebbe essere molto utile contro la Mummia nella Stanza 6.

Note
La Collana del Soffocamento è un terribile oggetto; si consiglia di considerare che essa si spezzi diventando inservibile la prima volta che una qualsiasi vittima supera le 3 Prove, tutte di Difficoltà media.
Il Borsello appartiene ad Allingham ed è un oggetto che potrebbe avvantaggiare pesantemente qualsiasi Avventuriero, specie se il possessore partecipa a più Avventure consecutive. Se vogliono ingraziarsi il Leprecano, prima di uscire gli Avventurieri dovranno riconsegnargliela, ma potrebbero anche essersi fatti prima un piccolo gruzzolo. Se invece hanno distrutto il Leprecano, potranno tenersi il Borsello, ma questo sarà maledetto, ingoiando per sempre qualsiasi Pezzo d'Oro messovi dentro.

Indizio: i Borselli dell'Abbondanza, secondo la tradizione, sono tipici oggetti posseduti dai Leprecani. Questo in particolare ha un bel quadrifoglio verde cucito all'interno.

5

5

Questa stanza è vuota e ha le pareti spoglie. Siete appena entrati dall'unica via d'accesso ed essa appare rozzamente squadrata, con mura e pavimenti sbozzati nella roccia.

La stanza in realtà è incantata. Se gli Avventurieri restano nella camera per 1 minuto, cercando in giro, essa cambia all'improvviso:

Qualcosa accade all'improvviso, cominciano a formarsi dei profili nella stanza. Vedete apparire una scaffalatura lungo la parete nord. Un camino con un fuoco scoppiettante sta diventando visibile al centro del muro est. Un uomo alto e magro si trova accanto al camino e vi sta guardando. Accanto alla parete sud si erge un piedistallo, sopra il quale c'è una tazza di liquido fumante.
L'uomo socchiude le labbra e parla: "E così, dunque! Nandras ha degli ospiti, a quanto pare. E cosa vogliono qui questi intrusi?".

Nandras è un Mago. Se qualcuno del gruppo lo attacca, lancia l'Incantesimo ***Congela*** per fermarli prima che lo possano raggiungere (i bersagli restano congelati sul posto). Nandras possiede la Chiave di Cristallo di cui gli Avventurieri hanno bisogno per raggiungere la camera del Re Ragno. La darà loro solo se essi iniziano a chiedergli il modo di raggiungere il Tesoro, ma solo se essi uccidono la Mummia (nella Stanza 6), che è una vera e propria seccatura.
Se essi non hanno preso alcun tesoro dalla Stanza 4 (Nandras conoscerà la verità perché può leggere la mente) e se sapranno dirgli correttamente cosa si trova nella Stanza 4 (Collana, Sacca, Ascia, Gioiello, Torcia, Ritratto e Iscrizione), egli li avvertirà che non vi sono pericoli in quella camera e che dovrebbero prendere la Torcia per sconfiggere la Mummia. Li avverte anche di stare attenti alla Collana d'Argento.
Se gli Avventurieri hanno sconfitto la Mummia, Nandras darà loro la Chiave di Cristallo di cui hanno bisogno.
Avventurieri congelati: un Avventuriero colpito dall'Incantesimo di Nandras sarà immobilizzato e ritornerà normale dopo dieci minuti.

Note
Nandras è un'altro inganno di Allingham e tutto quello che avviene nella stanza è pura illusione. Anche l'Incantesimo che lancia è un inganno che maschera il potere di Paralisi dei Leprecani. Se gli Avventurieri dovessero decidere di attaccarlo e riuscissero in qualche modo ad evitare i suoi *Congela*, Nandras combatte come se fosse un Mago reale, utilizzando tutti gli Incantesimi che il *GamesMaster* volesse fargli usare. Al limite potrebbe anche usare una corta Spada. Se Nandras viene "ucciso" tutta la Stanza scompare e ritorna come apparsa all'inizio, ulteriore indizio che si tratta di un'illusione.
Caratteristiche complete di Nandras sono le seguenti:

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Nandras	Umanoide		Media	7	8	7	1	Arma	Unico

Indizio: Nandras indossa una fluente veste verde smeraldo e delle scarpe nere con grandi fibbie dorate, tipiche dei Leprecani. Inoltre, la speciale abilità nel lanciare Incantesimi a ripetizione e senza esaurire Punti Riserva, le caratteristiche del suo Incantesimo "Congela" (che Maghi e Stregoni non riconoscono) e l'illusione della Stanza sono tutti accenni che qualcosa non va come dovuto.

6

6

La porta di questa stanza è fatta di pietra, ma non è chiusa. Oltre la porta si trova una grande camera. Alla luce della lanterna appaiono strani geroglifici che coprono le pareti. Al centro della stanza, su un altare di roccia, c'è un grande sarcofago di pietra. È aperto e il coperchio giace contro l'altare. Appena entrate, un'ombra si solleva dal sarcofago. È una figura umana, avvolta di bende e scivola fuori dalla cassa muovendosi verso di voi! Una sola altra porta conduce fuori da questa stanza, verso est.

La Creatura è una Mummia. Poiché il suo riposo è stato disturbato essa attaccherà il gruppo. La Mummia si muove lentamente ma è molto potente:

Mummia Abilità 10 Resistenza 11 Attacchi 1

Anche se il gruppo sconfigge la Creatura (portando la sua Resistenza a 0) essi non possono ucciderla. 20 minuti dopo essere stata distrutta tornerà in vita e cercherà di vendicarsi con i suoi vincitori (e così via per sempre). Se non sono troppo lontani da lei, la Mummia cercherà di trovarli e combatterli nuovamente, in particolare chi le aveva dato il colpo finale. Il fuoco della Torcia della Stanza 4 è una delle cose che può distruggere la Mummia per sempre. Essa può essere usata dopo la momentanea distruzione della Creatura o durante il Combattimento. In questo caso, con un colpo andato a segno la Mummia prenderà fuoco istantaneamente. Tuttavia, chi usa la Torcia come Arma ha una penalità di 3 punti al proprio Attacco.

Dentro il sarcofago della Mummia ci sono 12 Pezzi d'Oro e 1 Smeraldo (valore: 10 Pezzi d'Oro). C'è un passaggio segreto nella parete ovest, che andrebbe trovato e aperto secondo le regole.

Note
Il perché Allingham abbia ordito questo Incontro rimarrà un mistero.
Il Passaggio segreto necessita di una Prova di Spirito di Difficoltà media per essere trovato da chi lo cerca espressamente e un *Tentativo della Fortuna* riuscito per trovare il sistema di aprirlo.

Indizio: i geroglifici non hanno alcun senso. Coloro che conoscono le Lingue arcaiche e perdute o vogliano effettuare una Prova di Conoscenze Religiose (Prova di Spirito di Difficoltà media) si rendono conto che si tratta di segni privi di senso, tracciati sicuramente alla rinfusa da qualcuno che non conosceva la scrittura né il rito.

7

7

Arrivate ben presto ad un vicolo cieco. Il passaggio termina qui.

Questo passaggio chiuso non ha Porte Segrete o passaggi che si diramano da qui in poi. L'unico modo di proseguire è tornare indietro alla stanza della Mummia. Ma quanto tempo è passato dal momento in cui essa è stata uccisa? Ricorda che 20 minuti dopo la distruzione della Mummia questa ritorna in vita!

Note
Perché sprecare questa occasione? Ogni *GamesMaster* potrebbe utilizzare questa sezione del sotterraneo per creare delle stanze e dei passaggi di propria invenzione, preparando incontri e situazioni varie e costringendo gli Avventurieri a tornare nella stanza della Mummia ben oltre i venti minuti necessari alla sua resurrezione..
Sbizzarritevi!
E ricordate di pensare come farebbe un Leprecano..

8

Questa stanza sembra come una sorta di prigione. I muri sono nudi e sporchi, il pavimento polveroso e ricoperto di frammenti di ossa e schegge di legno. Alcune ossa spezzate sono sparse qua e là. Un fetore nauseante aleggia pesantemente nell'aria. Alcune porte conducono a nord a sud e a ovest (compresa quella da cui siete entrati). Lungo il muro est ci sono cinque scheletri, incatenati al muro. Presumibilmente, questo è tutto quello che rimane di cinque Avventurieri che sono arrivati fin qui tempo addietro! Tre Forzieri di legno sono poggiati a terra sotto i piedi ciondolanti dei tre scheletri centrali.

Senza ombra di dubbio questa è la cella di una vecchia prigione.
Il gruppo non avrà alcun dubbio che gli scheletri torneranno in vita non appena qualcuno prova a toccare i Forzieri. Ma gli scheletri giacciono lì da molto tempo e non faranno loro alcun male. Puoi cercare di farli tremare di paura, descrivendo loro come le catene inizino a scricchiolare appena qualcuno si avvicina agli scrigni – e li vedrai tirare un sospiro di sollievo quando spiegherai che si trattava solamente di uno spiffero d'aria proveniente dalla porta da cui sono entrati!
Il vero pericolo della stanza è dentro i Forzieri (che sono chiusi).

Il primo Scrigno (quello più a sinistra di chi guarda verso il muro) contiene 4 Pezzi d'Oro e un topolino.

Il secondo Scrigno (quello centrale) è la residenza di un Fantasma. Se gli Avventurieri aprono lo Scrigno, il Fantasma si libra in aria e riempie la stanza con una malvagia risata. Questa terrorizzerà il gruppo così tanto che ogni Avventuriero avrà -2 all'Abilità per i prossimi 30 minuti, finché non si riavrà dallo shock. Il Fantasma non può danneggiare in altro modo il gruppo o esserne danneggiato, in quanto non possiede un corpo solido. Comunque, esso terrorizzerà gli Avventurieri dicendo loro che essi sono destinati a morte certa se non pongono tutti i propri tesori nel suo Forziere. Qualcuno del gruppo potrebbe crederci. Dopo pochi minuti, il Fantasma tornerà nel suo Forziere e chiuderà il coperchio oppure, se questo è impossibile, scomparirà attraverso il muro.

Il terzo Scrigno (quello a destra) contiene quella che sembra una bacchetta magica. In realtà si tratta di un Serpente Camaleonte, una Creatura con la capacità di imitare oggetti comuni. Se qualcuno prende la bacchetta, questa si trasforma in serpente nelle sue mani:

Serpente Abilità 6 Resistenza 7 Attacchi 1

Poiché esso si trova già nella mano di uno degli Avventurieri, questi subirà una ferita automatica non appena il Serpente si rivela nella sua vera natura (2 Danni). Dopo di ciò, il gruppo può combattere il Serpente. Se qualcuno decide di ispezionare lo Scrigno aperto potrebbe scoprire che esiste uno scomparto segreto sul cui fondo ci sono 3 Pezzi d'Oro e una piccola fiala di Pozione di Resistenza, abbastanza per una Dose che riporti la Resistenza di 1 Avventuriero al suo valore Iniziale. Ma non dire loro di cosa si tratta – spiega solo che hanno trovato 1 Boccetta di liquido.

Note
Sarebbe consigliabile permettere agli Avventurieri di evitare gli effetti della risata del Fantasma con una Prova di Spirito di Difficoltà elevata.
Caratteristiche complete del Serpente Camaleonte sono le seguenti:

Creatura	Tipo	Ambiente	Taglia	Abilità	Resistenza	Spirito	Attacchi	Danni	Numero
Serpente Camaleonte	Animale	Sotterraneo, Foresta	Minuscola	6	7	3	1	2*	1

Il Serpente Camaleonte non infligge Danni per i suoi denti ma per il Veleno che inietta: 2 Danni da Veleno ad ogni morso che non sono soggetti ad Assorbimento o a Prove di Resistenza. Riconoscerlo se mimetizzato necessita una Prova di Spirito di Difficoltà elevata.
La Pozione potrebbe essere una Pozione di Guarigione, se si usa il regolamento FFE - Dimensione Avventura
Indizio: Il Fantasma non si comporta come un normale Fantasma.

9

La stanza è rettangolare e le porte nelle pareti nord e sud sono le uniche due uscite. Le pareti e il soffitto di questa stanza sono state dipinte con un immenso murale che raffigura una scena agreste. Alberi, fiori, prati, uccelli, insetti e cose similari sono disegnate in ogni dove. Poco a poco i suoni della campagna iniziano a farsi sempre più forti fino a quando potreste giurare di trovarvi all'aperto. Eppure nulla si muove.

La stanza è la dimora di un Pixie dei Boschi, un folletto che sta osservando il gruppo appena entrato da uno degli angoli della camera. Questo Pixie è una Creatura minuscola, alta appena una ventina di centimetri, che può volare con ali sottili.
Appena scorge il gruppo, inizia a ridacchiare e agitarsi per l'eccitazione. Lancia 1 dado ogni 30 secondi da quando il gruppo è entrato. Con il risultato di 1 o 2, qualcuno degli Avventurieri noterà la piccola creatura.
Una volta che il Pixie sia stato visto, avrà comunque cura di rimanere al di fuori della portata del gruppo. La Creatura possiede tre Incantesimi e li userà a seconda di come il gruppo reagirà.
Se gli Avventurieri sono aggressivi lancerà ***Sonnecchiare*** sui due più fastidiosi. Questo Incantesimo rende "sonnolento" il bersaglio (-2 all'Abilità e Resistenza ridotta a metà per 15 minuti).
Se il gruppo si mostra amichevole, lancerà ***Falso Tesoro*** creando un mucchietto di oro (10 Pezzi d'Oro) in un angolo. Questo tesoro sembrerà reale, ma scomparirà 10 minuti dopo che sia stato creato.
Se il gruppo non è particolarmente amichevole né ostile (o semplicemente se tu, in qualità di *GamesMaster*, ti senti particolarmente dispettoso), allora lancerà ***Deformazione*** su un Avventuriero. Questi resterà sfigurata (porri, occhi storti o denti marci) per 10 minuti.
Se il gruppo cerca nella stanza, potrebbe trovare la Porta Segreta nascosta nella parete est. Questa permetterà loro di accedere nel passaggio che conduce alla Stanza 6. Ricorda anche che se essi giungono alla fine di quest'ultimo passaggio, questo sembrerà concludersi in un vicolo cieco, fino a quando non verrà scoperta la Porta Segreta di uscita.

Note
Il Pixie non esiste, ma si tratta di un altro aspetto di Allingham, che utilizza l'immagine del suo vecchio amico "Tamponcino" per riportare la memoria ai tempi felici in cui abitava ai Colli Barbuti con tutta la sua gente e gli altri folletti. Così come il "Congela" di Nandras, gli Incantesimi di Tamponcino-Allingham non sono noti agli Incantatori e non possono essere imparati comunemente.
In ogni caso, si consiglia di concedere una Prova di Spirito o un *Tentativo della Fortuna* per evitare di subire gli effetti degli Incantesimi. Solo che, essendo effetti magici di un Leprecano, il *Tentativo di Fortuna* non avrà effetto nemmeno se riesce e la Prova di Spirito è di difficoltà elevata.
Le regole utilizzate per la Probabilità, le Porte e le Porte Segrete sono quelle solite.

Indizio: una Prova di Conoscenze della Natura di Difficoltà elevata può far riconoscere nel disegno delle pareti i Colli Barbuti, dimora di molti popoli fatati (tra cui i Leprecani).

10

Il passaggio giunge infine ad un corso d'acqua sotterraneo. Mentre vi avvicinate, sentite una bella voce cantare una triste melodia. Appena raggiungete la sponda del fiume e guardate in direzione della corrente, riuscite a vedere una ragazza dalla bellezza mozzafiato con lunghi capelli biondi che siede su una roccia al centro del fiume, cantando. Il solo modo per proseguire è quella di attraversare il corso d'acqua. Sull'altra sponda infatti, un passaggio continua oltre il fiume.

La ragazza che canta è una Sirena. La sua voce e il suo aspetto sono così belli che tutti i membri maschi del gruppo ne cadono immediatamente innamorati. La Sirena sceglierà uno di loro (decidi chi tirando un dado) e cercherà di attirarlo in acqua per raggiungere la roccia. Chiunque sia il prescelto, questi vorrà disperatamente gettarsi in acqua e raggiungerla. Devi chiedere a tale avventuriero se desidera raggiungerla volontariamente o vuole opporsi con la propria forza di volontà. Se decide di raggiungerla, allora può saltare in acqua e nuotare fino alla roccia. Se invece l'Avventuriero vuole opporsi, allora deve *Tentare la Fortuna*. Se risulta *sfortunato*, sarà in grado di resistere all'influsso della ragazza e può continuare l'Avventura, sebbene adesso abbia il cuore spezzato. Se invece risulta *fortunato*, non può resistere e si tuffa in acqua per raggiungere la roccia. Appena ha raggiunto la Sirena, la felice coppia nuoterà via lungo il fiume e non tornerà indietro mai più.
Ma, prima che essi nuotino via, il resto del gruppo può tentare di salvare il proprio compagno, nuotando dietro di loro e combattendo la Sirena.

Sirena **Abilità 4** **Resistenza 7** **Attacco 1**

In questo caso però, l'Avventuriero pazzo d'amore cercherà di difenderla e si batterà contro gli altri Avventurieri! Se la Sirena dovesse venire uccisa, egli tornerà lentamente alla ragione e l'Avventura potrà continuare.
Nascosto nel fiume c'è inoltre una Piovra, che vive presso il passaggio, nella sponda settentrionale del fiume. Se il gruppo prova ad attraversare il fiume, ci sono 4 Possibilità su 6 (1-4 su 1d6) che la Piovra attacchi.

Piovra **Abilità 6** **Resistenza 8** **Attacchi 8**

Note
Piovra e Sirena sono entrambi ennesimi trucchi di Allingham e seguire la Sirena nel suo mondo sommerso significa solo ritrovarsi poi in balia del Leprecano.
I parametri del *Tentativo della Fortuna* sembrano essere sbagliati: se si è *fortunati* si scompare per sempre nelle acque con la Sirena, se si è invece *sfortunati* si rimane col gruppo. Dato che l'eventuale errore sembra presentarsi nel testo entrambe le volte, si presume che sia invece la dicitura corretta e che essere *fortunati* voglia dire trascorrere una vita di amore con una bellissima Sirena. Si consiglia di utilizzare delle Prove di Spirito di Difficoltà media per percepire l'esistenza della Piovra e di Difficoltà elevata per resistere alla Sirena (al posto del *Tentativo della Fortuna*); in quest'ultimo caso si proceda come norma.
Si consiglia inoltre una Prova di Abilità di Difficoltà media per attraversare il corso d'acqua senza problemi e qualche Danno in caso la Prova fallisse.
Infine, la Piovra è una variante della Piovra descritta nei bestiari ufficiali. In caso risulti troppo facile da combattere, si prenda quella versione.

Indizio: sul fondo del corso d'acqua c'è il Tricorno di Allingham, da lui smarrito e mai più ritrovato. Per notarlo bisogna tuffarsi espressamente e cercare sul fondale. Per prenderlo bisogna immergersi e raggiungerlo con 1 Prova di Abilità di Difficoltà elevata. Ogni insuccesso causa 1 Danno.