

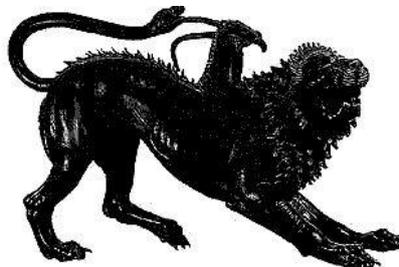
IL TEMPIO DELL'OSCURITÀ

DUNGEON CRAWL

CHADCI



Tra le rovine del Tempio dell'Oscurità è nascosto un famigerato mantello incantato. Sarete capaci di recuperarlo e scongiurare così l'imminente catastrofe che incombe minacciosa sulla regione?



CHIMERA E

DUNGEON CRAWL

Modulo CHADC1
IL TEMPIO DELL'OSCURITÀ

Modulo per personaggi dal
4° al 6° livello utilizzabile con



Ideato e composto da:
Chimerae Hobby Group

Illustrazioni di:
Jeff Freels
Clipart courtesy FCIT

Mappa:
donjon.bin.sh

Impaginazione e realizzazione
file PDF a cura del Chimerae
Hobby Group

DUNGEONS & DRAGONS® e D&D® sono
marchi registrati di proprietà della
Wizards of the Coast Inc., una
controllata *Hasbro Inc.*, e il loro utilizzo
NON intende costituire una infrazione o
una pretesa relativa a questo diritto.

Questo modulo di avventura è protetto
dalle leggi sul diritto di autore. È proibita
qualsiasi riproduzione o altro uso non
autorizzato del materiale o delle
illustrazioni ivi contenute, se effettuata
senza il permesso scritto del *Chimerae
Hobby Group*.

© 2014 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimerahobbygroup@yahoo.it

#CHADC1 – 1ª Edizione – Novembre 2014

DUNGEON CRAWL

Dungeon Crawl è una serie di moduli di avventura per il più classico dei giochi di ruolo fantasy: **Dungeons & Dragons®**. In particolare, fa riferimento alla revisione di Frank Mentzer, con la serie di scatole pubblicate in Italia sul finire degli anni '80, e cioè i set base (scatola rossa), expert (blu), companion (verde) e master (nera). Con un minimo lavoro di conversione, è comunque possibile adattarne i contenuti a qualsiasi altro regolamento.

Si tratta di brevi avventure autoconclusive, ideali per una o due serate di gioco, incentrate sull'esplorazione dei sotterranei, il combattimento con i mostri, la risoluzione di enigmi e la razzia di tesori, nel più puro stile di gioco "hack and slash". I moduli sono volutamente scritti alla maniera delle prime avventure per i giochi di ruolo. Per questo le descrizioni sono stringate e il contesto in cui si svolgono è spesso lasciato alla completa immaginazione del DM e dei giocatori.

Il DM può utilizzare i moduli **Dungeon Crawl** per una partita improvvisata oppure inserirli nella sua campagna di gioco.

INTRODUZIONE

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al DM, che guiderà i giocatori nel corso dell'avventura. La conoscenza di questo modulo rovinerà l'effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, fermati qui e non proseguire oltre nella lettura.

Note per il DM

Prima di iniziare a giocare, il DM dovrà leggere il modulo e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Le sezioni inserite nei riquadri devono essere lette a voce alta ai giocatori al

momento opportuno, mentre le altre descrizioni e informazioni sono riservate al DM, il quale può rivelarle a sua discrezione.

Il DM è incoraggiato a usare la propria immaginazione per inventare dialoghi o qualsiasi altro dettaglio aggiuntivo che ritenga utile per rendere la partita più interessante! Le avventure sono scritte soltanto come linee guida alquanto basilari – tocca al DM renderle epiche!

Abbreviazioni

AM:	Allineamento Morale
C:	Chierico o Caotico
CA:	Classe dell'armatura
Ca:	Carisma
d:	Dado (tipo di)
DM:	Dungeon Master
Ds:	Destrezza
DV:	Dadi vita
E:	Elfo
F:	Ferite
Fr:	Forza
G:	Guerriero
H:	Halfling
In:	Intelligenza
L:	Ladro o Legale
M:	Mago
ML:	Morale
MV:	Movimento (velocità di)
ma:	Moneta d'argento
me:	Moneta d'electrum
mo:	Moneta d'oro
mp:	Moneta di platino
mr:	Moneta di rame
N:	Nano o Neutrale
N° ATT:	Numero d'attacchi
N° Mostri:	Numero di mostri incontrati
PF:	Punti Ferita
PG:	Personaggio Giocante
PNG:	Personaggio Non Giocante
PX:	Punti Esperienza
Sg:	Saggezza
TS:	Tiro salvezza (classe e livello)
UC:	Uomo Comune

Iniziare l'avventura

I PG vengono incaricati da un influente membro della locale organizzazione religiosa di penetrare nelle rovine di un antico tempio che in passato

ospitava una congrega di miscredenti caotici, i Figli dell'Oscurità. Per anni il gruppo ha terrorizzato le zone circostanti, compiendo razzie e perpetrando rapimenti al fine di ottenere vittime per i suoi empì sacrifici.

Il culto era incentrato sull'adorazione di un fantomatico Signore dell'Oscurità e si dice che prosperasse in quanto possedeva una reliquia un tempo appartenuta al dio, un potente artefatto noto come il Mantello dell'Oscurità, che conferiva enormi poteri a chi lo indossava.

Al culmine della sua gloria, il tempio ospitava numerosi adepti e, dopo la loro ennesima scorribanda, i governanti delle regioni vicine decisero di unirsi e fare fronte comune contro la minaccia ormai divenuta intollerabile. Un esercito congiunto marciò quindi contro il tempio e lo rase letteralmente al suolo, uccidendo tutti i seguaci del culto. Ma il gran sacerdote, prima di morire, riuscì a nascondere da qualche parte nei sotterranei il famigerato Mantello dell'Oscurità che, nonostante le numerose ricerche, non fu mai ritrovato.

Ormai sono passati quasi due secoli dalla distruzione dei Figli dell'Oscurità e il Mantello è diventato solo una delle tante leggende che compongono il folklore della regione. Le cose stanno però per cambiare, perché tra pochi giorni è prevista un'eclisse totale di sole e i sacerdoti temono che ciò possa risvegliare il potere del tenebroso artefatto. Per questo i PG devono penetrare senza indugio nelle rovine ed esplorare ciò che rimane dei passaggi sotterranei, da tempo abbandonati da tutti e divenuti ricettacolo di pericolose creature, per recuperare il Mantello e portarlo alla chiesa, in modo che possa essere

esorcizzato e distrutto definitivamente.

Non hanno però molto tempo a disposizione, visto che al verificarsi dell'eclisse i poteri dell'artefatto saranno ai massimi livelli e nessuno può dire quali saranno le conseguenze per l'intera regione, i sacerdoti temono addirittura il verificarsi terribili sconvolgimenti che potrebbero di nuovo arrecare devastazione come nei tempi passati.

IL TEMPIO DELL'OSCURITÀ

Le rovine del tempio sorgono a poca distanza dalla cittadina in cui si trovano i PG e sono raggiungibili senza alcuna difficoltà in un paio d'ore di agevole cammino. Una volta giunti sul posto, i personaggi possono penetrare nel complesso attraverso una botola di pietra che dà accesso al sotterraneo e che si apre direttamente sulla scalinata indicata sulla mappa.



Ingresso al tempio

All'esterno dei ruderi stanno bivaccando alcuni banditi, che hanno deciso di stabilire tra le rovine la propria base operativa. L'accampamento è molto semplice e consiste in tre piccole tende rattoppate montate attorno a un grande falò.

Al momento dell'arrivo dei PG, sia di giorno che di notte, non ci sono sentinelle ma i malviventi si trovano seduti attorno al fuoco, intenti a divorare i resti di un arrosto di cinghiale e a stabilire il piano di azione per i giorni a venire. Non stanno particolarmente in guardia, visto che pensano di essere al sicuro, e non prendono particolari precauzioni per nascondersi a occhi indiscreti. Se i PG si avvicinano con cautela, hanno la possibilità di sorprendere i briganti e ottenere un round di attacchi liberi, altrimenti il combattimento si svolge normalmente.

Il gruppo di fuorilegge è composto da 12 banditi (CA 6, DV 1, PF 5, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma, F 1-6, TS L1, ML 8, AM C, PX 10) che indossano armature di cuoio e sono armati con spadini, lance o mazze, e anche (nel 40% dei casi) con archi corti. Il leader è un Ladro del 4° livello (CA 5, PF 14, AM C, PX 175) equipaggiato con armatura di cuoio, spada, arco corto (bonus di +2 ai tiri per colpire dovuto all'alto punteggio di Destrezza) e una **pozione dell'invulnerabilità**, che non esiterà a bere prima di gettarsi in combattimento.

Il tesoro complessivo dei banditi ammonta a 325 mo e 180 ma conservate in uno scrigno in una delle tende, più tre gemme (valore 120, 105 e 90 mo), custodite in un sacchetto appeso intorno al collo del capobanda.

Informazioni generali

L'interno del tempio è costruito con grossi blocchi di pietra levigata e anche il pavimento è lastricato in pietra. I soffitti sono alti circa 4 metri. Tutte le stanze, i passaggi e i corridoi sono completamente bui, anche se sulle pareti, all'incirca ogni 12 metri, sono infissi degli anelli di metallo per infilare delle torce. Le porte sono di legno spesso e bello solido, con serrature e

qualche rinforzo in metallo, e sono ancora in perfetta efficienza. Quelle chiuse a chiave devono essere scassinate oppure abbattute con la forza. Tutte le inferriate sono di ferro e per aprirle è necessario sollevarle. Per farlo è richiesta una prova di Forza: un PG deve ottenere un risultato pari o inferiore al proprio punteggio di Forza lanciando 1d20. Il tiro va ripetuto ogni volta che occorre alzarne una, ma è possibile bloccare le inferriate posizionando dei cunei o dei sostegni nelle guide nel muro mentre qualcuno le tiene sollevate.

Mostri erranti

Il DM deve tirare 1d6 ogni due turni e con un risultato di 1 appare un mostro errante, determinato casualmente sulla tabella seguente:

1d12 Mostro errante

1 Basilisco (1-3): CA 4, DV 6+1**, PF 21, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso/1 sguardo, F 1-10 + pietrificazione, TS G6, ML 9, AM N, PX 950.

2 Ghoul (1-6): CA 6, DV 2*, PF 8, MV 27 (9) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-3 + speciale, TS G2, ML 9, AM C, PX 25.

3 Raghodessa (1-4): CA 5, DV 4+2, PF 16, MV 45 (15) m, N° ATT 1 calcio/1 morso, F 0 + ventose/2-12, TS G2, ML 9, AM N, PX 125.

4 Tarantola (1-3): CA 5, DV 4*, PF 16, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-8 + veleno, TS G2, ML 8, AM N, PX 125.

5 Ameba paglierina (1): CA 8, DV 5*, PF 19, MV 9 (3) m, N° ATT 1, F 2-12, TS G3, ML 12, AM N, PX 300.

6 Millepiedi gigante (2-8): CA 9, DV 1/2, PF 2, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso, F 1-8 + veleno, TS G2, ML 8, AM N, PX 125.

7 Rugginofago (1-2): CA 2, DV 5*, PF 22, MV 36 (12) m, N° ATT 1, F speciale, TS G3, ML 7, AM N, PX 300.

8 Molosso instabile (1-4): CA 5, DV 4*, PF 15, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-6, TS G4, ML 6, AM L, PX 125.

9 Scorpione gigante (1-3): CA 2, DV 4*, PF 14, MV 45 (15) m, N° ATT 2 artigli/1 pungiglione, F 1-10/1-10/1-4 + veleno, TS G2, ML 11, AM N, PX 125.

10 Mastino infernale (1-4): CA 4, DV 5**, PF 20, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso o 1 soffio, F 1-6 o speciale, TS G5, ML 9, AM C, PX 425.

11 Zombi (2-8): CA 8, DV 2, PF 9, MV 27 (9) m, N° ATT 1 artiglio, F 1-8, TS G1, ML 12, AM C, PX 20.

12 Salamandra del fuoco* (1-2): CA 2, DV 8*, PF 31, MV 36 (12) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-4/1-4/2-8, TS G8, ML 8, AM N, PX 1200.

1. LA CORONA DELL'AVARIZIA:

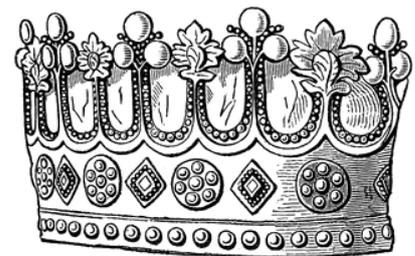
Questa stanza quadrata ha due accessi – un arco sulla parete nord e una porta su quella sud – ed entrambi sono protetti da delle trappole. Sulla chiave di volta dell'arcata c'è infatti una runa invisibile (che può essere svelata facendo ricorso agli incantesimi *individuazione del magico* o *individuazione dell'invisibile*). Se non viene neutralizzata con un *dissolvi magie*, ogni PG che oltrepassa l'arco viene colpito da un effetto di *confusione* per 12 round, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Anche la porta nasconde una trappola e, se non viene disinnescata, il PG che la apre viene punto da un ago avvelenato. La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure si ammala in modo grave per 10 giorni, tanto che potrà solamente muoversi a velocità dimezzata e non sarà capace di nessun'altra azione fisica. L'uso degli incantesimi clericali *cura malattie* o *neutralizza veleno* annulla queste penalità.

Al centro della stanza c'è un piedistallo di marmo sopra cui è poggiata una corona, protetta da un campo di forza invisibile che non permette a nessuno di toccarla. Su ognuno dei quattro lati del basamento, che può essere ruotato attorno a un asse centrale, è incisa una lettera, che indica l'abbreviazione di un punto cardinale: N (nord), E (est), S (sud) e O (Ovest).

Sulla parete sud è stato vergato, nel linguaggio Comune, il seguente messaggio: "Potrai reclamare la corona solo quando il nord diventerà il sud". Si tratta di un indizio per disattivare la barriera magica e impadronirsi della corona. Infatti basta ruotare il piedistallo facendo in modo che il lato con la lettera N sia rivolto in direzione sud per dissipare il campo di energia.

La **corona dell'avarizia** è un oggetto magico maledetto. Si tratta di una corona di piombo ricoperto da un bagno d'oro, tempestata di pietre preziose che sfavillano ma sono soltanto dei fondi di bottiglia (valore 25 mo).



Se viene indossata, fa diventare immediatamente il PG avaro e spilorcio, tanto che vorrà per sé qualsiasi ricchezza trovata e non se ne separerà per alcun motivo. Sarà pronto a tutto pur di soddisfare la propria cupidigia, anche a ricorrere al furto e al tradimento. Non è possibile togliere la corona con mezzi normali, ma occorre usare un incantesimo *scaccia maledizioni*, anche se per distruggerla definitivamente è necessario utilizzare *distruzione del male*.

2. LA STANZA DELLE SALAMANDRE: La porta a nord non è chiusa a chiave, mentre la saracinesca deve essere sollevata.

La camera è completamente spoglia e sporca, contiene tracce di bruciatore e resti carbonizzati di mobili e altre suppellettili. È tutto ciò che resta dell'arredamento, distrutto dal calore irradiato dalle tre salamandre del fuoco* (CA 2, DV 8*, PF 31, MV 36 (12) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-4/1-4/2-8, TS G8, ML 8, AM N, PX 1200) che si sono stabilite qui dentro. Sotto la fuliggine ammassata in un angolo è possibile trovare 500 mo.

3. LA VERGINE DI ROCCIA: Questo grande salone è arredato con tavoli improvvisati, sedie traballanti e mobili scompagnati, che sembrano essere stati raccattati alla meglio qua e là. Dappertutto per terra sono sparsi mucchi di rifiuti, mentre negli angoli ci sono i resti di alcuni falò.

Tutte le porte sono aperte, ma quella sulla parete est è protetta da una trappola. Se viene aperta dall'esterno della stanza senza prima disinnescare il meccanismo, fa precipitare l'incauto PG in una botola profonda 15 metri, per fortuna parzialmente riempita di polvere, sporcizia e altro marciume. Chi vi precipita subisce quindi "solo" 3-18 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche.

Proprio davanti al passaggio segreto nella parete ovest c'è una statua che raffigura, a grandezza naturale, una giovane donna dal volto terrorizzato, con la bocca aperta come se stesse gridando. Al momento è parzialmente nascosta da un telo lacero e sudicio, che lascia a malapena intravedere quello che c'è sotto. Per aprire la porta segreta che conduce alla stanza 7 è necessario azionare

un pulsante nascosto nella bocca della statua.

4. UN COVO DI SERPI: Questa stanza quadrata è deserta e completamente vuota, eccezion fatta per un fitto strato di paglia e terriccio sul pavimento. Nell'aria aleggia un forte odore di selvatico. Le due porte, di ferro rinforzato, possono essere chiuse dall'interno con un robusto paletto e dunque il gruppo potrebbe asserragliarsi qui dentro in caso di bisogno.

Comunque, la sala non è sicura e abbandonata come potrebbe sembrare. Infatti, 3-6 round dopo che gli avventurieri sono entrati, o anche prima se si mettono a frugare tra la sporcizia sul pavimento, nel locale appaiono i pericolosi serpenti che hanno il loro nido proprio qui dentro.

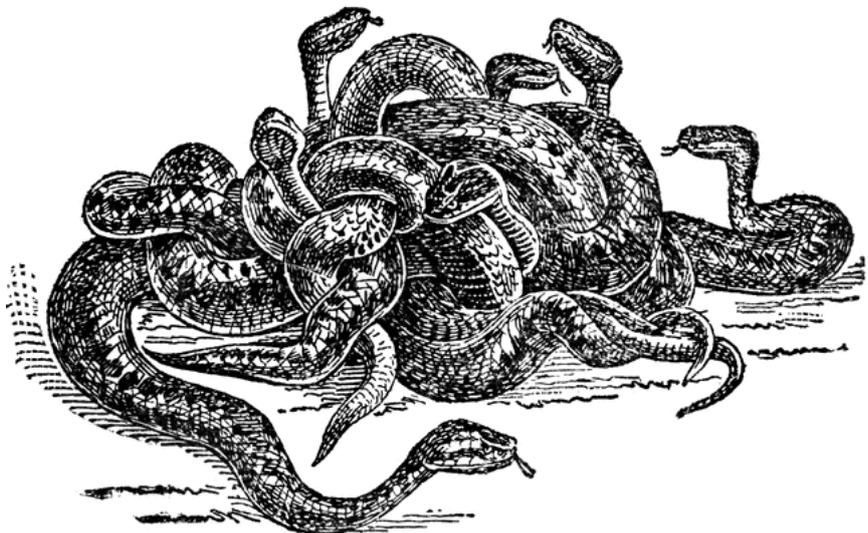
In questo infido covo ci sono infatti due biscioni striscianti (CA 5, DV 2, PF 11, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-6, TS G1, ML 7, AM N, PX 20), tre vipere butterate (CA 6, DV 2*, MV 27 (9) m, N° ATT 1 morso, F 1-4 + veleno, TS G1, ML 7, AM N, PX 25) e un pitone delle rocce (CA 6, DV 5*, MV 27 (9) m, N° ATT 1 morso/1 stritolamento, F 1-4/2-8, TS G3, ML 8, AM N, PX 300). I serpenti hanno le normali possibilità di sorprendere il gruppo di avventurieri.

Quale magra consolazione, tra il lerciume sul pavimento, è possibile trovare 1-100 ma e 1-100 mr.

5. LA SALA DELLE IMPICCAGIONI: Questa grande stanza ha tre ingressi, ma nessuno appare sorvegliato. La porta nella parete ovest è protetta da una trappola. Se viene aperta senza prima disinnescarla, uno spruzzo di veleno colpisce il PG e lo acceca per 2-12 turni, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro veleno.

L'interno del salone è particolarmente macabro, visto che veniva utilizzato come stanza delle esecuzioni. Il gran sacerdote della setta era infatti solito giustiziare qui i prigionieri, facendoli impiccare alle alte travi a capriata del soffitto. Al momento ci sono i resti una dozzina di vittime, ridotte a scheletri mummificati, e l'aria è ammorbata dal puzzo di morte e putrefazione. Sulle pareti ci sono tracce ormai indecifrabili di antichi affreschi.

La stanza è diventata il covo di 6 ghouls (CA 6, DV 2*, PF 8, MV 27 (9) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-3 + speciale, TS G2, ML 9, AM C, PX 25), che non esitano a scagliarsi contro gli intrusi. Hanno già divorato quasi tutti i cadaveri e le ossa degli impiccati, per cui non disdegnerebbero un pasto a



spese degli avventurieri. Se riescono a sconfiggerli, i PG scoprono, sparpagliate tra i resti delle vittime precedenti, 75 mo, 225 ma e 1300 mr.

La porta nella parete nord è di solido ferro ed è chiusa a chiave (uno dei ghouls la porta appesa alla cintura). Dà accesso a uno stretto budello, un tempo forse un magazzino o un ripostiglio, che i ghouls hanno convertito in una cella, arredata solo con un nudo tavolaccio e un secchio per i bisogni corporali.

All'interno della cella c'è una giovane elfa dai capelli color mogano, incatenata alla parete di fondo e in evidente stato di shock. È ferita e molto denutrita.

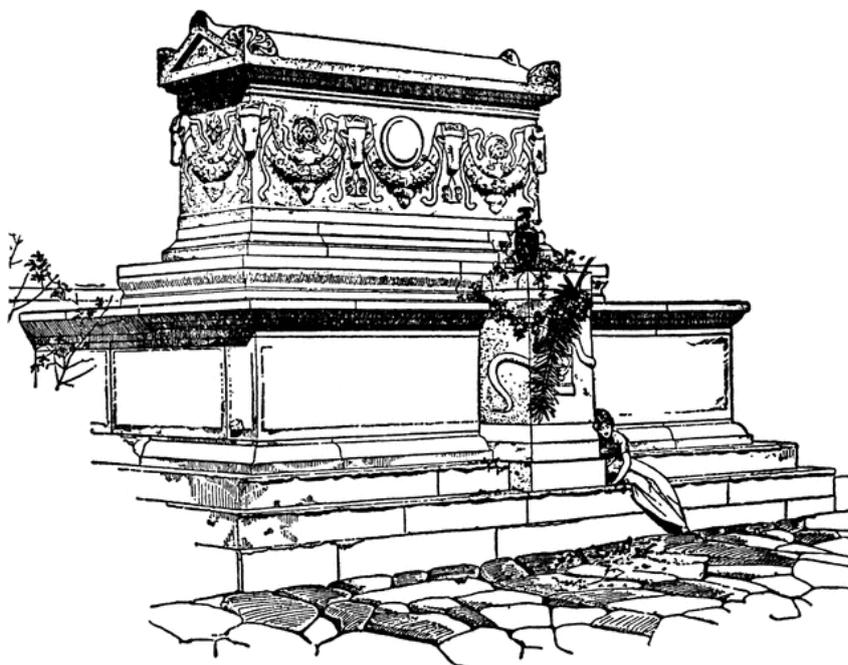
La giovane si chiama Tarimè (CA 9, DV 1*, PF 3 (attualmente 1), MV 36 (12) m, N° ATT 1, F a seconda dell'arma, TS E1, ML 8, AM N, PX 13) ed è stata catturata dai non-morti circa un mese fa, mentre stava esplorando le rovine. È destinata a essere divorata nei prossimi giorni.

Se viene liberata, chiederà di essere immediatamente portata all'uscita del tempio e, se non sarà accontentata, tenterà di fuggire da sola visto che è terrorizzata da questo posto.

6. L'ARCO DEL TELETRASPORTO:

Questa stanza è vuota, eccezion fatta per numerose panche di legno sparse dappertutto. Se qualcuno passa sotto l'arco nella parete sud che conduce verso la stanza 10, si trova immediatamente teletrasportato in un altro punto del dungeon. Per stabilire dove, il DM deve tirare 1d6 e consultare la tabella seguente:

1d6	Destinazione
1	Stanza 11
2	Zona a
3	Stanza 3
4	Stanza 4
5	Stanza 14
6	Zona e



Il DM non deve comunicare al gruppo la sorte dei PG teletrasportati,

ma semplicemente dichiarare che svaniscono nel nulla! Anche eventuali oggetti scagliati oltre l'arco subiscono la stessa sorte. I PG che si ritrovano in altre parti del sotterraneo vanno informati e gestiti separatamente finché non riescono a riunirsi al resto dei compagni.

Non c'è modo di evitare questo trabocchetto, se non utilizzando un incantesimo *dissolvi magie* (si consideri la trappola come lanciata da un mago del 10° livello) che lo rimuove permanentemente, oppure uno *scaccia maledizioni*, che ne nega il funzionamento per 3-6 round.

7. LA TANA DEI MASTINI INFERNALI:

Questa stanza quadrata è divenuta la tana di un gruppo di quattro mastini infernali. La porta è tutta sgangherata e pende sbilenco dai cardini, mentre i pochi mobili che un tempo erano presenti nella sala sono semi-carbonizzati e morsicati in più punti. Anche le pareti e il pavimento recano tracce evidenti del soffio infuocato dei mostri che annidati qui dentro.

Il branco è formato da un capo dal pelo fulvo (DV 7**, PF 35, PX 1250) e da tre esemplari più piccoli (CA 4, DV 5**, PF 20, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso o 1 soffio, F 1-6 o speciale, TS G5, ML 9, AM C, PX 425), e non esita ad attaccare gli intrusi. Se però i PG provengono dal corridoio accessibile dal passaggio segreto della stanza 3, possono sferrare un attacco di sorpresa con armi da lancio o incantesimi da dietro l'inferriata, visto che i mastini infernali non sono in grado di sollevarla. In questo caso, dopo aver contrattaccato una volta con il loro soffio infuocato, i mostri preferiscono battere in ritirata lungo il corridoio a ovest, portandosi fuori dalla portata e dalla vista dei PG, salvo rientrare immediatamente nella loro tana appena gli intrusi saranno nuovamente a tiro oppure se ne saranno andati.

8. IL SEPOLCRO DIMENTICATO:

Questa stanza è immersa nella completa oscurità e gran parte della parete orientale è parzialmente crollata a causa delle infiltrazioni di umidità. Il puzzo di muffa è opprimente e ci sono macerie sparse dappertutto, ma è comunque

possibile muoversi, seppure con cautela.

Circondato dalle pietre crollate c'è un ornato sarcofago di pietra posto sopra una piattaforma, quasi completamente ricoperto di incrostazioni. La patina che lo avvolge pressoché interamente, e che si estende anche a parte del soffitto e della zona circostante, è in realtà un fungoide lurido (CA può essere sempre colpito, DV 2*, PF 7, MV 0 m, N° ATT spore, F 1-6 + speciale, TS G2, ML non applicabile, AM N, PX 25).

Se la tomba viene liberata da questo infestante ospite (il fuoco non danneggia più di tanto il sarcofago), è possibile sollevare il coperchio. All'interno ci sono i resti scheletrici di un antico guerriero, il cui corredo funebre è ridotto a brandelli eccezion fatta per la spada che tiene stretta al petto. Non appena il corpo viene disturbato, da esso emerge uno spettro* (CA 5, DV 3*, PF 11, MV 27 (9) m, N° ATT 1, F risucchio d'energia vitale, TS G3, ML 12, AM C, PX 50) che si avventa contro i profanatori e li insegue dovunque finché non li uccide tutti o viene sconfitto.

All'interno del sepolcro, oltre ai miseri resti mortali, ci sono una **spada +1** e un piccolo scrigno di legno marcio, che va in pezzi non appena viene toccato, contenente una collana di pietre preziose del valore di 1800 mo.

9. IL GOLEM D'OSSO: In questa stanza ci sono i resti di un'antica biblioteca. Lungo le pareti sono allineati numerosi scaffali di legno, quasi tutti vuoti e ormai sbilenchi, mentre diversi tavolini bassi e rotondi sono stati ammuccati, assieme a delle sedie, lungo la parete est. Il pavimento è coperto da fogli di carta e pergamena sparsi alla rinfusa, purtroppo rovinati e illeggibili. Le due porte sulla parete est sono foderate di velluto nero e su di esse sono

tracciati alcuni caratteri in un linguaggio incomprensibile.

Nel centro della stanza c'è un mucchio di ossa, che forma un macabro cumulo. Se i PG lo disturbano, oppure appena aprono una delle due porte (ma non l'inferriata) nella parete ovest, dall'ammasso sorge un golem d'osso* (CA 2, DV 6*, PF 33, MV 36 (12) m, N° ATT 4 armi, F 1-8, TS G4, ML 12, AM N, PX 500) che brandisce quattro spade e si avventa sugli avventurieri con la possibilità di prenderli di sorpresa.

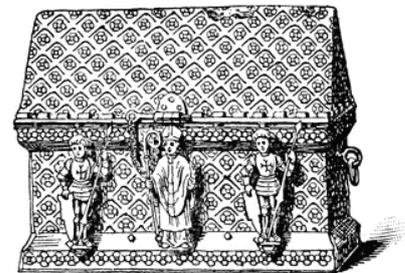
Il golem era l'antico guardiano di questa sala di lettura ed è rimasto qui dopo la distruzione dei suoi antichi padroni. Il suo compito è quello di impedire a chiunque non pronunci la parola d'ordine (ormai da tempo andata perduta) di aprire le due porte sul lato occidentale della stanza. Nel breve corridoio era infatti custodita la raccolta dei testi sacri dei seguaci dell'oscurità.

Se i PG esplorano il breve corridoio compreso tra le due porte, scoprono che anche qui non è rimasto nulla di interessante. Gli eserciti che hanno distrutto la setta hanno infatti dato alle fiamme il passaggio e dei molti libri rimangono solo mucchi di cenere.

Un turno di ricerche permette però di scoprire, tra polvere e fuliggine, una piccola nicchia sul lato ovest del passaggio, il cui battente è stato deformato dal fuoco ma ha protetto il contenuto. All'interno ci sono un rosario di perle nere (valore 800 mo), tre libri sacri della liturgia dei Figli dell'Oscurità (se vengono consegnati alla locale chiesa legale, valgono una ricompensa addizionale di 500 mo per i PG) una **pergamena di protezione dalla magia**, un **bastone serpente** e un **anello dell'inganno** che simula i poteri di un anello di protezione +1.

10. IL MANTELLO DELL'OSCURITÀ:

In questa stanza si trova la reliquia che i PG stanno cercando. All'interno della camera, che ha il soffitto, il pavimento e le pareti interamente dipinti di nero, è attivo un incantesimo *tenebre persistenti* (lanciato da un chierico del 9° livello). Proprio nel mezzo della zona di effetto della magia si trova un predellino circolare su cui è poggiato un tabernacolo di marmo, al cui interno è riposto il Mantello dell'Oscurità. Dalle pareti pendono grotteschi mascheroni di pietra dalle fattezze demoniache, anch'essi colorati di nero.



Non appena i PG mettono piede nella stanza, vengono attaccati da un gruppo di 12 zombi (CA 8, DV 2, PF 9, MV 27 (9) m, N° ATT 1 artiglio, F 1-8, TS G1, ML 12, AM C, PX 20), che lentamente ma inesorabilmente si preparano a lottare contro gli intrusi e difendere la reliquia del loro antico signore. Si tratta infatti dei corpi di alcuni dei Figli dell'Oscurità, vestiti con i brandelli delle nere tuniche dell'ordine, che si sono volontariamente sacrificati per divenire eterni guardiani del tesoro più prezioso del loro ordine. Gli zombi non entrano nella zona in cui si trova il protoplasma nero.

Una volta sconfitti questi non-morti, i PG dovranno muoversi a tentoni e si esporranno a dei gravi pericoli, a meno che non riescano ad annullare gli effetti delle *tenebre persistenti*. Il primo è la presenza di un protoplasma nero* (CA 5, DV 10*, PF 35, MV 18 (6) m, N° ATT

1, F 3-24, TS G5, ML 12, AM N, PX 1600) tutto intorno al piedistallo, pronto a divorare chiunque si avvicini. Il mostro rimane in agguato, a meno che non sia scoperto e attaccato con mezzi in grado di nuocergli. Il secondo è l'ago avvelenato che scatta e colpisce il PG che apre il tabernacolo. Se l'oscurità incantata non viene rimossa, le possibilità di individuare e disinnescare questa trappola sono dimezzate rispetto al normale. Chi viene punto deve effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure morirà nel giro di 1-4 round.

Una volta recuperato il Mantello, i PG avranno completato la missione e potranno immediatamente tornare indietro per consegnarlo alle autorità ecclesiastiche. Si tratta di un oggetto caotico, per cui soltanto i personaggi di questo allineamento possono utilizzarne i poteri (descritti nella sezione in fondo al modulo). Comunque, se decidono di tenerlo per sé, i PG saranno

inseguiti e braccati da altri avventurieri mandati dai sacerdoti con il compito di catturarli e recuperare l'artefatto.

11. LA FONTE DELL'OFFERTORIO:

La porta nella parete sud è protetta da una trappola che scaglia una pioggia di dardi contro tutti coloro che si trovano nel corridoio. Ogni PG subisce 1-4 attacchi (la trappola colpisce come un mostro con 4 DV) e 1-6 ferite per colpo andato a segno.

L'interno della stanza era un tempo molto lussuoso, ma i mobili pregiati, le suppellettili e i lussuosi arazzi e tappeti sono stati danneggiati dalle fiamme appiccate dagli invasori. Lungo l'intera parete nord c'è una larga vasca, ingombra di muffa e immondizia, in cui tre cannelle poste nella parete lasciano filtrare dei flebili getti d'acqua. Attorno alle tre fonti ci sono altrettanti bassorilievi che rappresentano dei volti umani con un'espressione distorta

dalla sofferenza, con l'acqua che scaturisce rispettivamente dagli occhi, dalle narici e dalla bocca.

Un tempo la fontana veniva utilizzata per raccogliere le offerte al dio dell'oscurità. Se qualcuno vi getta anche una sola moneta, oppure un altro gingillo di qualche valore, e poi si bagna o beve da essa, beneficia degli effetti di un incantesimo *benedizione*. Viceversa, se tocca l'acqua o si abbevera senza prima lasciare un obolo, viene colpito da una *maledizione*.

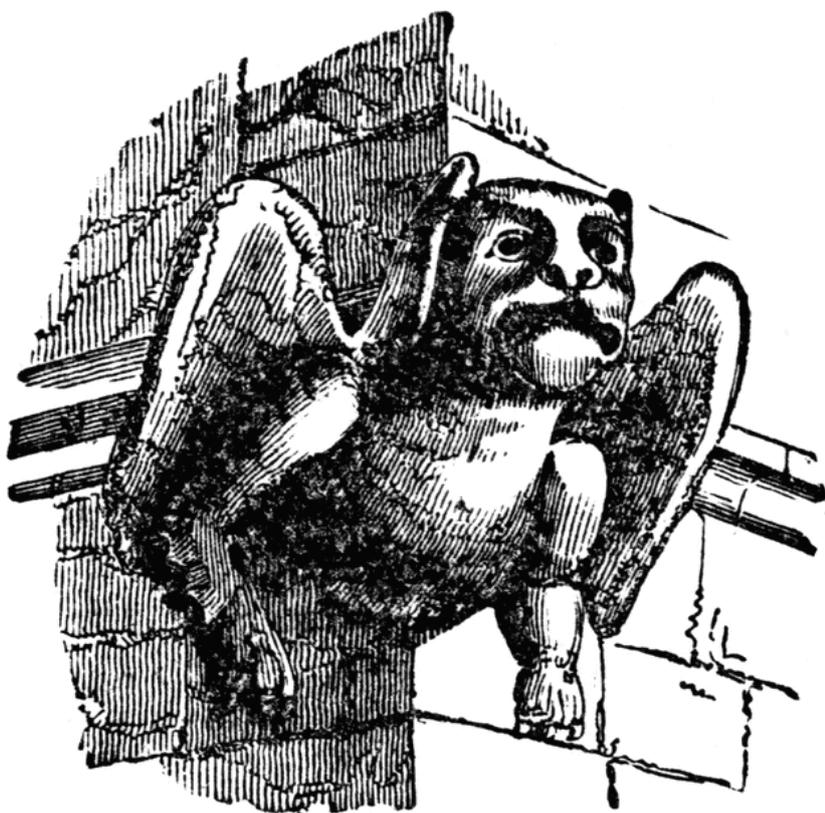
All'interno della vasca, sotto i detriti e la sozzura, ci sono ancora le oblazioni lasciate in passato dai seguaci della setta, che consistono in 1-10 mp, 3-24 mo, 2-24 me, 6-60 ma, 1-20 mr e 2-8 altri piccoli monili (del valore di 2-12 mo l'uno). I PG che si appropriano di queste ricchezze vengono anch'essi colpiti da una *maledizione*.

12. I GUARDIANI DI PIETRA:

In questa stanza ci sono tre grottesche statue dall'aspetto di diavoli cornuti, poggiate su piedistalli di pietra disposti attorno a un grosso forziere di metallo che sta nel centro del locale. Anche la porta è di ferro, che pare lo stesso con cui è stato costruito lo scrigno.

Le statue sono in realtà tre gargoyle* (CA 5, DV 4**, PF 19, MV 27 (9) m o 45 (15) m volando, N° ATT 2 artigli/1 morso/1 corna, F 1-3/1-3/1-6/1-4, TS G8, ML 11, AM C, PX 125) che attaccano non appena si presenta l'opportunità di cogliere i PG alla sprovvista.

Il forziere è chiuso a chiave e protetto da una trappola. Se un PG lo apre senza prima disinnescarla, precipita in una piccola botola profonda 9 metri e subisce 3-18 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche. Nello scrigno ci sono 200 mo, uno scudo +1 e una pozione del controllo dei non-morti.



13. IL RIFUGIO DEI TROGLODITI:

Questa piccola stanza ha il pavimento ricoperto di piastrelle esagonali, che si intravedono a malapena sotto uno spesso strato di escrementi, avanzi di cibo disgustoso, ossa rosicchiate e altra immondizia. Un fetore nauseabondo aggredisce le narici degli avventurieri non appena vi mettono piede. Si tratta del tanto prodotto dall'olio secreto dai sette trogloditi (CA 5, DV 2*, PF 6, MV 36 (12) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-4/1-4/1-4, TS G2, ML 9, AM C, PX 30) che dimorano nella stanza. Attualmente sono mimetizzati con le pareti e tentano quindi di sorprendere i PG.

Il tesoro del gruppo, custodito in una logora sacca di cuoio nascosta in una botte sventrata, è composto dai beni sottratti alle loro vittime e consiste in 210 mo, 650 ma, 325 mr e un bracciale d'argento e avorio (valore 380 mo).

14. LA FORNACE ABBANDONATA:

In questa grande stanza c'è una fornace, ormai caduta in disuso da lungo tempo, che occupa gran parte del locale. Dappertutto ci sono mucchi di carbone e attrezzi per la lavorazione. Qui dentro ha stabilito la propria dimora una colonia di otto millepiedi giganti (CA 9, DV 1/2, PF 2, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso, F 1-8 + veleno, TS G2, ML 8, AM N, PX 125) che attaccano se vengono disturbati. Non ci sono segreti o tesori da scoprire.

ALTRE ZONE DI INTERESSE:

a. In questo punto del passaggio ci sono i resti scheletrici di un avventuriero, trafitto da decine di frecce. Sul cadavere è possibile rinvenire un borsello con 3-30 mo e 4-32 ma.

c. In questo punto del corridoio c'è disegnato sul pavimento un teschio con le tibie incrociate,

sotto il quale è stato frettolosamente scarabocchiato nel linguaggio Comune: "Attenzione! Proseguite a vostro rischio e pericolo!".

e. Sulla parete est c'è un mascherone che rappresenta il volto di un demone ghignante. Gli occhi sono due rubini rosso fuoco del valore di 380 mo l'uno. Le gemme nascondono però una trappola e, se anche una sola pietra viene rimossa senza prima disinnescare il meccanismo, una vampata di fuoco si sprigiona dalla bocca del demone e colpisce tutti coloro che si trovano entro 12 metri di diametro, causando loro 5-30 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi. La trappola si attiva una sola volta per cui, dopo che si sarà scaricata, il gruppo potrà impadronirsi delle gemme senza pericolo.



i. Il primo PG che entra in questo quadretto fa scattare una trappola e viene colpito da un dardo, subendo 1-6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche.

m. Il primo PG che entra in questo quadretto fa scattare una trappola e viene colpito da un grosso masso che si stacca dal soffitto, subendo 2-8 ferite,

dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche.

n. Su entrambe le pareti ci sono delle aperture intagliate nella roccia. In una di esse è nascosta una fiala contenente una **pozione di guarigione**.

r. In questo punto, sulla parete è stato scritto nel linguaggio Comune: "Occhio alla testa!".

s. Quando il gruppo degli avventurieri oltrepassa questo quadretto, appare un mostro errante.

u. Il primo PG che entra in questo quadretto fa scattare una trappola e precipita in una botola subendo 2-12 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche. Sul fondo del pozzo ci sono i resti di una sfortunata vittima, che si è spezzata l'osso del collo in seguito alla caduta. Oltre al normale equipaggiamento da esploratore, è possibile recuperare dal cadavere una spada, uno scudo, una corazza di maglia, un arco lungo con 12 frecce e una scarsella con 3-36 mo, 4-32 ma e 6-36 mr.

v. Quando il gruppo degli avventurieri oltrepassa questo quadretto, appare un mostro errante.

CONCLUDERE L'AVVENTURA

I PG hanno a disposizione pochi giorni per tentare di recuperare il Mantello. Se ci riescono e lo consegnano ai sacerdoti della città, ricevono una ricompensa di 2000 mo, 1-3 **pozioni di guarigione**, oltre che l'aiuto con incantesimi per guarire i feriti o rimuovere eventuali maledizioni (come per esempio quella della corona dell'avidità della stanza 1). I chierici non sono però in grado di resuscitare eventuali personaggi morti nel corso dell'avventura, ma possono dar loro degna sepoltura nel cimitero locale.

Se invece i PG decidono di tenere per sé il Mantello, i sacerdoti non tarderanno a ingaggiare degli altri avventurieri PNG che si metteranno subito in caccia dei personaggi per catturarli (e forse eliminarli definitivamente in quanto eretici pericolosi) e recuperare il mantello, dando così adito a nuovi interessanti sviluppi di gioco e a un'insolita avventura, che il DM avrà il piacere e l'onere di dover progettare. Potrebbero anche esserci altre conseguenze impreviste, come l'effetto che il Mantello avrà sull'indossatore durante l'imminente eclisse.

Nel caso in cui il gruppo non riesca a recuperare il Mantello prima dell'eclisse, spetta al DM stabilire le catastrofiche ripercussioni per l'intera regione e magari preparare un'altra avventura per cercare di porre rimedio al fallimento. Di sicuro i PG non saranno visti di buon occhio nella zona a causa delle conseguenze procurate del loro insuccesso.

MANTELLO DELL'OSCURITÀ

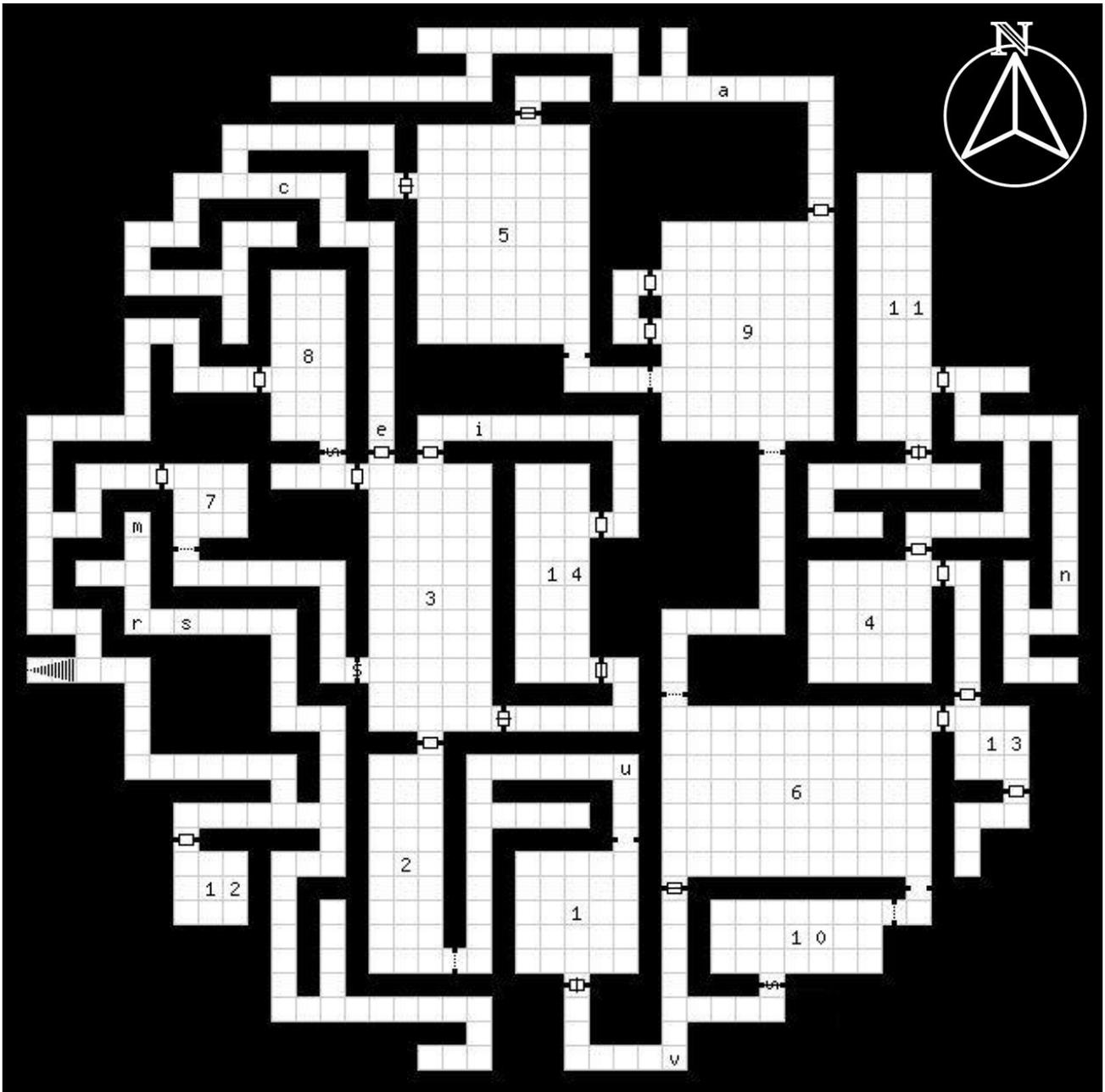
Questa reliquia, che si dice un tempo appartenesse al dio dell'oscurità, è di allineamento caotico e può essere utilizzata solo da personaggi caotici.

Quando il Mantello è indossato, conferisce i poteri di un **mantello deflettente**, un **anello di protezione +1** e una **pozione di controllo degli umani**. Inoltre permette di vedere senza problemi nell'oscurità, anche quella più completa o di origine magica, e conferisce la capacità di lanciare l'incantesimo *tenebre persistenti* una volta per turno.

Può essere maneggiato senza conseguenze da personaggi di qualsiasi allineamento, ma se viene indossato infligge 2-12 ferite per round ai personaggi legali oppure 1-6 ferite a quelli neutrali.

IL TEMPIO DELL'OSCURITÀ

MAPPA DEL TEMPIO DELL'OSCURITÀ
SCALA: UN QUADRETTO = 3 METRI



DUNGEON CRAWL

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. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

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

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

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

D&D e **Dungeons & Dragons** sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, 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 D&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

www.chimerae.it