

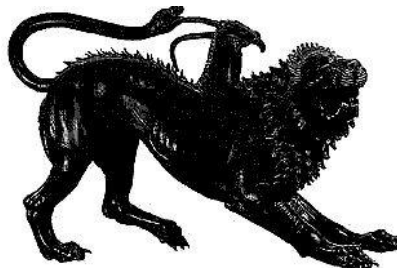
# LE CAVERNE SULFUREE

## DUNGEON CRAWL

CHAD62



La furia della tempesta vi ha costretto a rifugiarvi in una caverna e ora dovete cercare una via d'uscita attraverso un labirinto sotterraneo pieno di insidie. Riuscirete a rivedere la luce del sole?



CHIMERÆ

## DUNGEON CRAWL

Modulo CHADC2  
LE CAVERNE SULFUREE

Modulo per personaggi dal  
2° al 4° livello utilizzabile con



Ideato e composto da:  
Chimeræ Hobby Group

Illustrazioni di:  
Jeff Freels  
Clipart courtesy FCIT

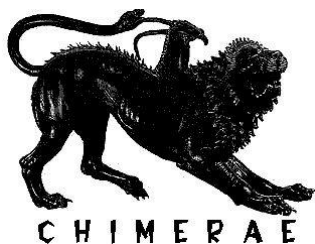
Mappa:  
Dizzy Dragon Games  
Adventure Generator

Impaginazione e realizzazione  
file PDF a cura del Chimeræ  
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 Chimeræ  
Hobby Group.

© 2015 Chimeræ Hobby Group



[www.chimeræ.it](http://www.chimeræ.it)

[chimeræhobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeræhobbygroup@yahoo.it)

#CHADC2 – 1ª Edizione – Giugno 2015

## 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 utilizzarle per una  
partita improvvisata oppure  
inserirle 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

Il viaggio tra i contrafforti delle  
montagne ha richiesto più  
tempo del previsto e l'imbrunire  
vi ha sorpresi ancora molto  
distanti dalla vostra meta.

Mentre state discutendo se accamparvi per trascorrere la notte all'addiaccio oppure continuare con una marcia forzata che vi condurrà a destinazione alle prime luci dell'alba, la luce dei lampi squarcia l'orizzonte, seguita dal boato fragoroso di un tuono.

A confermare che al peggio non c'è mai fine, le prime gocce di pioggia cominciano a cadere e nel breve volgere di pochi minuti si trasformano in un diluvio torrenziale. Non è insolito che tra queste montagne si scatenino dei veri e propri nubifragi, ma stavolta sembra proprio che si siano aperte le cateratte del cielo!

Ben presto non avete altra scelta che affrettarvi a cercare un rifugio, perché pensare di pernottare all'aperto oppure di proseguire la marcia con questo tempo sarebbe un suicidio e, anche se riusciste a evitare burroni e fiumi in piena, vi perdereste di sicuro.

Per fortuna, dopo solo una manciata di minuti di frettolosa ricerca, notate l'ingresso d'una spelonca a mezza costa, distante solo poche decine di metri dal sentiero che state percorrendo.

Avanzando carponi e col rischio costante di scivolare lungo il declivio franoso e percorso da rivoli d'acqua piovana, riuscite infine a raggiungere l'imboccatura della grotta.

Ormai completamente fradici, date una rapida occhiata per assicurarvi che non ci siano ospiti indesiderati e quindi vi gettate all'interno, felici soltanto di avere un riparo sulla testa. In qualche modo riuscite ad accendere un fuoco e trascorrete l'ora seguente a cercare di far asciugare gli abiti e l'equipaggiamento.

State decidendo a chi tocchi il primo turno di guardia, quando uno di voi nota – oltre i grandi pilastri naturali che sembravano formare una parete compatta –

L'imbocco di alcuni passaggi. Sembra che non sia ancora tempo di prendersi un po' di meritato riposo, infatti dovete prima esplorare ogni anfratto della caverna per assicurarvi che non ci siano pericoli.

Siete almeno un poco più asciutti e così vi rimettete le armature, raccogliete il vostro bagaglio e, armi in pugno, vi dirigete controvoglia verso l'oscurità. Avete fatto pochi passi quando un fulmine colpisce l'imboccatura della caverna nel punto vicino a dove eravate fino a pochi istanti fa, facendone crollare la volta.

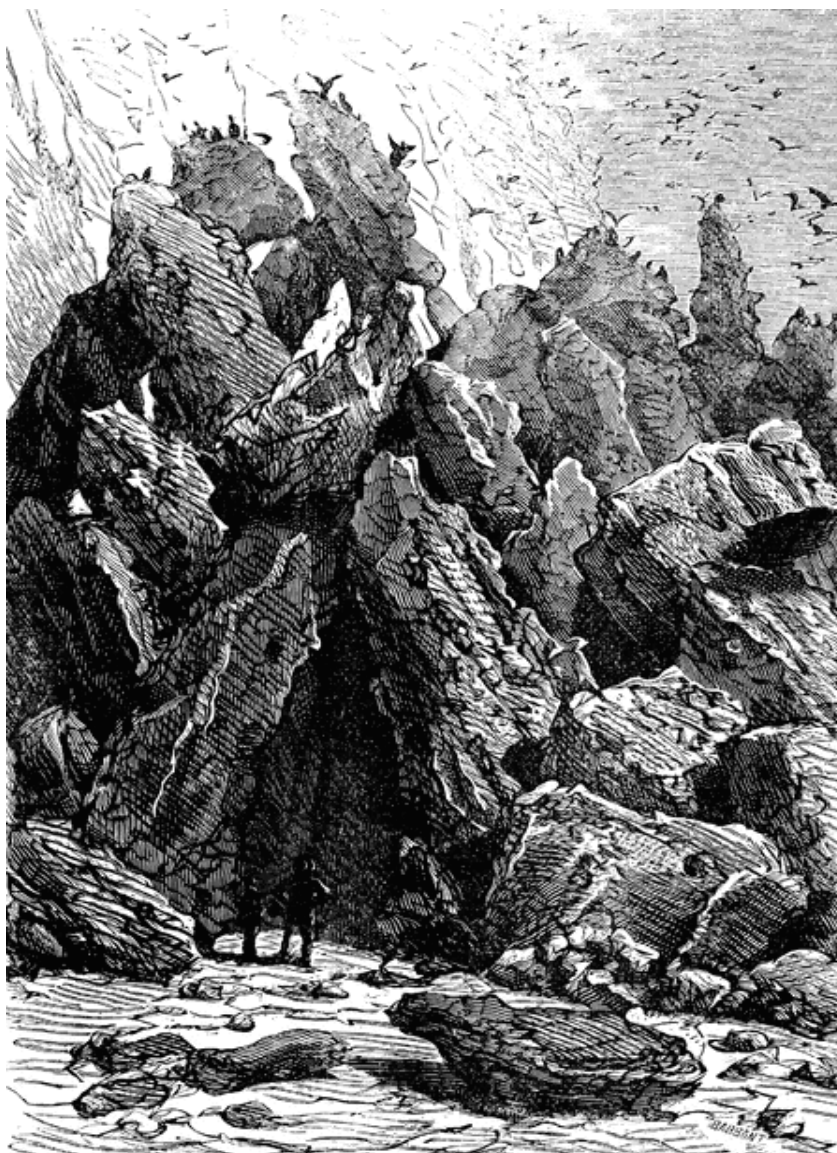
Quando la polvere finalmente si posa, vedete che è impossibile uscire da quella parte!

Non vi resta che inoltrarvi nei passaggi che avete appena intravisto alla ricerca di una via che vi conduca di nuovo all'aperto.

### LE CAVERNE SULFUREE

Il complesso di grotte deve il suo nome alle esalazioni di zolfo. I PG entrano dalla stanza 8 e devono raggiungere l'uscita nella stanza 15 (indicate dalle frecce sulla mappa del sotterraneo).

Le zone di caverna sono naturali, con soffitti irregolari alti tra i 3 e i 9 metri, e punteggiate di stalattiti e stalagmiti. Molti anni fa, un clan di nani si stabilì qui per creare un piccolo avamposto, per cui ampliò le



grotte esistenti scavando degli ambienti artificiali (le stanze dalla 3 alla 7, più la 11 e la 12). Queste zone sono lisce e in piano, e i soffitti sono alti poco più di 2,5 metri. Le porte sono di legno e hanno serrature robuste. I nani hanno abbandonato il posto molti anni fa e da allora se ne sono impadronite le creature delle terre selvagge.

## 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:

1d8	Mostro errante
1	Scarabeo di fuoco (1-4): CA 4, DV 1+2, PF 5, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 2-8, TS G1, ML 7, AM N, PX 15.
2	Locusta gigante (1-10): CA 4, DV 2**, PF 7, MV 18 (6) m o 54 (18) m volando, N° ATT 1 morso o 1 spinta o 1 sputo, F 1-2 o 1-4 o speciale, TS G1, ML 5, AM N, PX 30.
3	Millepiedi gigante (1-4): CA 9, DV 1/2, PF 3, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso, F veleno, TS UC, ML 7, AM N, PX 6.
4	Pipistrello gigante (1-6): CA 6, DV 2, PF 6, MV 9 (3) m o 54 (18) m volando, N° ATT 1 morso, F 1-4, TS G1, ML 8, AM N, PX 20.
5	Geco (1-3): CA 5, DV 3+1, PF 14, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-8, TS G2, ML 7, AM N, PX 50.
6	Biscione strisciante (1-3): CA 5, DV 2, PF 8, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-6, TS G1, ML 7, AM N, PX 20.
7	Ragno chelato (1-2): CA 7, DV 2*, PF 9, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-8 + veleno, TS G1, ML 7, AM N, PX 25.
8	Uccello stigeo (1-6): CA 7, DV 1*, PF 3, MV 9 (3) m o 54 (18) m volando, N° ATT 1, F 1-3, TS G2, ML 9, AM N, PX 13.

Alcune azioni possono far aumentare le probabilità che

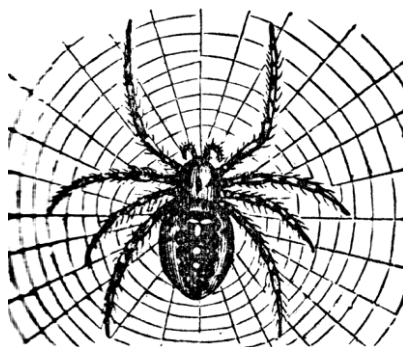
sopraggiungano mostri erranti. Infatti dei forti rumori o dei combattimenti hanno come effetto quello di dover tirare per i mostri erranti ogni turno.

**1. L'ANTRO DELLE RAGNATELE:** La piccola grotta è interamente invasa da un groviglio di ragnatele. Qui attende in agguato una vedova nera (CA 6, DV 3\*, PF 14, MV 18 (6) m o 36 (12) m sulla ragnatela, N° ATT 1 morso, F 2-12 + veleno, TS G2, ML 8, AM N, PX 50) che cerca di sorprendere i PG.

Se il gruppo ha l'idea di appiccare il fuoco alle ragnatele, riuscirà a stanare il ragno gigante, ma distruggerà il tesoro che si trova nella sua tana.

Là infatti ci sono, ancora addosso ai resti disseccati di diverse sfortunate vittime cui il ragno ha risucchiato tutti i fluidi vitali, un totale complessivo di 60 mo e 600 ma.

Per impadronirsi di questo bottino, i PG dovranno però confrontarsi con gli appiccicosi bozzoli di ragnatela in cui sono avvolti i resti mummificati delle vittime del mostro.



**2. LA GROTTA DELLE NEBBIE:** In questa stanza non ci sono pericoli reali, anche se l'atmosfera è tutt'altro che rassicurante. Difatti le esalazioni sulfuree rendono l'aria quasi irrespirabile e veli di nebbia giallastra aleggiano stabilmente nella zona, roteando pigramente e occultando completamente il pavimento.

Per ogni turno trascorso qui dentro, i PG devono effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte oppure vengono sopraffatti da un senso di nausea e subiscono una penalità di -1 a tiri per colpire e tiri salvezza per i prossimi 1-6 turni.

**3. IL SALONE PRINCIPALE:** Questa grande sala con il pavimento decorato da motivi geometrici abilmente scolpiti era un tempo il cuore dell'avamposto dei nani. Ora giace abbandonata e spogliata di tutta la mobilia, che i vecchi occupanti hanno portato con loro quando se ne sono andati. Rimangono soltanto, lungo le pareti, delle panche scavate direttamente nella viva roccia.

La stanza appare in disuso da lungo tempo e in effetti qui non c'è nulla di interessante da scoprire, tranne il passaggio segreto che conduce alla stanza 7.

**4. L'ORRORE GOCCIOLANTE:** In questa piccola stanza quadrata ci sono delle infiltrazioni d'acqua che scendono dal soffitto e lungo le pareti, formando persino delle piccole pozze che rendono il pavimento scivoloso. Entrambe le porte sono di pietra e possono essere aperte semplicemente spingendole.

Tutta la sala è ricoperta da un velo di umidità, che conferisce un aspetto luccicante alla pietra bagnata. Di questo ambiente particolare si avvantaggia una melma vischiosa (CA 8, DV 3\*, PF 12, MV 3 (1) m, N° ATT 1, F 2-16, TS G2, ML 12, AM N, PX 50), che è sul pavimento proprio davanti alla porta est, pronta ad avventarsi sugli ignari PG. Non ci sono tesori né segreti da scoprire in questa stanza.

**5. IL CORPO NEL POZZO:** Questo ambiente è di dimensioni simili alla stanza 4, ma la porta è

leggermente socchiusa e la serratura è stata scassinata. A forzarla è stato un avventuriero che ha esplorato le caverne una decina di anni fa e il cui scheletro giace ora sul fondo della fossa aperta in cui è caduto, nell'angolo nord est.

La trappola è stata fatale all'intruso che, oltre a precipitare per 6 metri, è finito impalato sugli spuntoni acuminati conficcati sul fondo della fossa. Quel che resta del suo corpo, cioè un mucchietto d'ossa e un po' d'equipaggiamento roso dal tempo, è ancora chiaramente visibile dall'orlo della botola.

I PG vedono inoltre luccicare delle monete, fuoriuscite da un vecchio sacco strappato che l'esploratore aveva con sé e che conteneva il bottino della sua avventura. Calarsi nella fossa è un lavoro per un ladro, che dovrà utilizzare la sua abilità di scalare pareti. È altresì possibile per altri personaggi scendere nella buca, ma sarà necessario ricorrere all'uso di una corda o a un qualche altro espediente.

Sul cadavere non ci sono oggetti interessanti, tranne due pugnali (di cui uno con la lama d'argento), ma è possibile recuperare 100 mo, 800 ma e nove piccoli turchesi (valore complessivo 90 mo) sparpagliati tutto intorno.

### 6. L'ARMERIA ABBANDONATA:

Questa piccola stanza, un tempo utilizzata come ripostiglio per armi e armature dai nani dell'avamposto, è ora divenuta la tana di un irascibile orsoguo (CA 5, DV 5, PF 24, MV 36 (12) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-8/1-8/1-8, TS G3, ML 9, AM N, PX 175).

La porta è stata scardinata e giace per terra di fronte all'ingresso, mentre dalla sala proviene un forte tanfo di animale. Sul pavimento ci sono foglie, rametti e terriccio, oltre ai

pochi resti dei precedenti pasti della creatura.

L'orsoguo è sempre affamato e intrattabile, e di certo gradirebbe uno spuntino a base di carne di avventuriero, per cui non esita ad attaccare il gruppo non appena si accorge della sua presenza.

Nella tana del mostro, che anticamente era l'armeria dell'avamposto, è ancora possibile trovare alcune vecchie armi e armature di fattura nanica. Il DM deve ricorrere a queste "scorte di emergenza" soprattutto nel caso in cui la melma vischiosa della stanza 4 abbia fatto scempio dell'equipaggiamento dei PG, decidendo nel caso quale armamentario sia possibile trovare qui dentro (non saranno comunque presenti oggetti magici).

Il tesoro dell'orsoguo, sottratto alle sue precedenti vittime e accumulato nella tana tra ossa rosicchiate e brandelli di abiti, ammonta in totale a 250 me, 100 ma, 600 mr, una **bacchetta del freddo** con 5 cariche e **10 frecce +1**.

### 7. IL CORRIDOIO SEGRETO:

Questo lungo passaggio è una sezione segreta dell'avamposto e reca soltanto le tracce del passaggio dell'orsoguo. La belva ha imparato come azionare il meccanismo che apre il passaggio segreto nella parete occidentale (basta spingere una pietra in un punto preciso del muro), per cui utilizza questa apertura per uscire e rientrare dalla stanza 8 e andare in caccia di prede.

Anche questo corridoio è appestato dalle esalazioni sulfuree, pur se non in maniera così intensa come la stanza 2, per cui i PG che vi stazionano per lungo tempo non sono obbligati a effettuare tiri salvezza.

### 8. INGRESSO ALLE CAVERNE SULFUREE:

Questa grotta

irregolare è l'ingresso al complesso sotterraneo. Qui si rifugiano i personaggi all'inizio dell'avventura e si svolge la scena iniziale descritta nell'introduzione.

L'area non è di per se troppo interessante, è umida e puzzolente (a causa delle quasi onnipresenti esalazioni sulfuree), ma offre comunque un buon riparo dal fortunale.

I PG avranno accesso al resto delle Caverne Sulfuree passando attraverso il piccolo avamposto abbandonato dei nani. Comunque non c'è nulla di importante da scoprire in questa stanza.

### 9. LA CENGIA DEI FUNGHI:

Questa caverna irregolare ha una sporgenza rialzata sulla quale proliferano le più diverse varietà di funghi. Ce ne sono di ogni colore, forma e dimensione. Artefice di questo straordinario sviluppo pare essere il terriccio ricco di humus che ricopre l'intera terrazza.

L'abbondante nutrimento attira molti "visitatori", per cui – finché il gruppo rimane in questa stanza – il DM deve tirare i dadi in ogni turno per vedere se arrivano dei mostri erranti.



Se i PG si dedicano a una ricerca più approfondita, possono scoprire tra le tante specie di funghi alcune varietà davvero interessanti. Per ogni turno di investigazione, il DM

deve lanciare 1d100 e consultare la tabella seguente:

d%	Tipo di fungo
01-60	Fungo normale.
61-80	Fungo curativo. <sup>†</sup>
81-90	Boleto stridente (1): CA 7, DV 3, PF 13, MV 3 (1) m, N° ATT speciale, F speciale, TS G2, ML 12, AM N, PX 35. <sup>‡</sup>
91-00	Fungoide lurido (1): CA può essere sempre colpito, DV 2*, PF 8, MV 0 m, N° ATT spore, F 1-6 + speciale, TS G2, ML non applicabile, AM N, PX 25. <sup>‡</sup>

<sup>†</sup> Ci sono 2-8 funghi curativi in totale che possono essere trovati dai personaggi. Ognuno, quando viene mangiato, ha gli stessi effetti di una pozione di guarigione.

<sup>‡</sup> Questo incontro può avvenire una sola volta. Nel caso in cui il d% dia nuovamente questo risultato, il DM deve considerarlo come "fungo normale".

**10. LA GROTTA GRANDE:** Questa caverna è la più ampia dell'intero complesso e qui dentro i vapori sulfurei, che provengono da numerose spaccature nella roccia, formano una vera e propria nebbia quasi irrespirabile, che riduce al minimo la visibilità (limitata a soli 3 metri) e causa gli stessi effetti già visti nella stanza 2.

Nella stanza si aggira un'ameba paglierina (CA 8, DV 5\*, PF 18, MV 9 (3) m, N° ATT 1, F 2-12, TS G3, ML 12, AM N, PX 300), che è costantemente alla ricerca di nutrimento. Per ogni round di permanenza del gruppo in questa grotta, c'è una possibilità cumulativa del 10% che avvenga l'incontro con il mostro.

**11. LA TESORERIA:** In questa stanza i nani custodivano i propri averi più preziosi. La porta è di solido metallo e subito dietro di essa c'è una trappola ancora funzionante. Il primo PG che mette piede nella

tesoreria deve effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione oppure viene colpito da un blocco di pietra e subisce 1-10 ferite.

Nella sala ci sono numerose infiltrazioni di umidità, che hanno dato origine a una grossa pozzanghera lungo il muro est. Qui rimangono solamente alcuni grandi forzieri di pietra, troppo pesanti per essere trasportati, che i nani hanno abbandonato quando hanno lasciato l'avamposto. Sono quasi tutti vuoti, ma dentro a uno di essi, in mezzo a un mucchio di sacchi vuoti e bucati, ci sono due borse che contengono rispettivamente 550 ma e 2400 mr.

**12. IL DORMITORIO:** Questa sezione dell'avamposto era il dormitorio dei nani. Ci sono ancora una dozzina di letti a castello, di cui rimangono solo le strutture in legno, alcuni sacconi riempiti di foglie che venivano usati come materassi, e una fila di cassapanche di pietra allineate lungo le pareti nord ed est. Non hanno serratura e al loro interno ci sono solamente vecchie coperte infradiciate.

Sotto uno dei letti c'è una piccola nicchia segreta al cui interno si trova un sacchetto di velluto con un monile del valore di 900 mo.

**13. L'ANFRATTO DEI MASTINI INFERNALI:** Una scalinata di gradini naturali scende verso il basso per circa 3 metri, entrando in una caverna che è libera dalle esalazioni sulfuree ma puzza terribilmente di urina e di putrefazione.

Dappertutto ci sono pezzi di legno morsi da possenti mascelle e il fetore proviene da numerose carcasse semi-divorate di animali selvatici che giacciono sparpagliate in questa piccola grotta.

Sono gli avanzi dei pasti di due mastini infernali (CA 4, DV 4\*\*,

PF 15, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso o 1 soffio, F 1-6 o speciale, TS G4, ML 9, AM C, PX 175), che ringhiando si fanno incontro ai PG.

Attorno a quello che rimane del polso di una delle vittime c'è un braccialetto d'argento ornato di diamanti del valore di 1200 mo.

**14. IL LUPO MANNARO:** Questa piccola grotta è il rifugio di un lupo mannaro (CA 5, DV 4\*, PF 16, MV 54 (18) m, N° ATT 1 morso, F 2-8, TS G4, ML 8, AM C, PX 125), che attende il gruppo già tramutato nella sua forma animale.

La belva attacca i PG senza quartiere, ma se fallisce il controllo del morale tenta la fuga oppure si arrende. Se viene consegnato alle autorità del vicino villaggio, c'è una taglia di 400 mo sulla sua testa per le recenti razzie che ha compiuto nella zona. Il mostro non ha alcun tesoro.

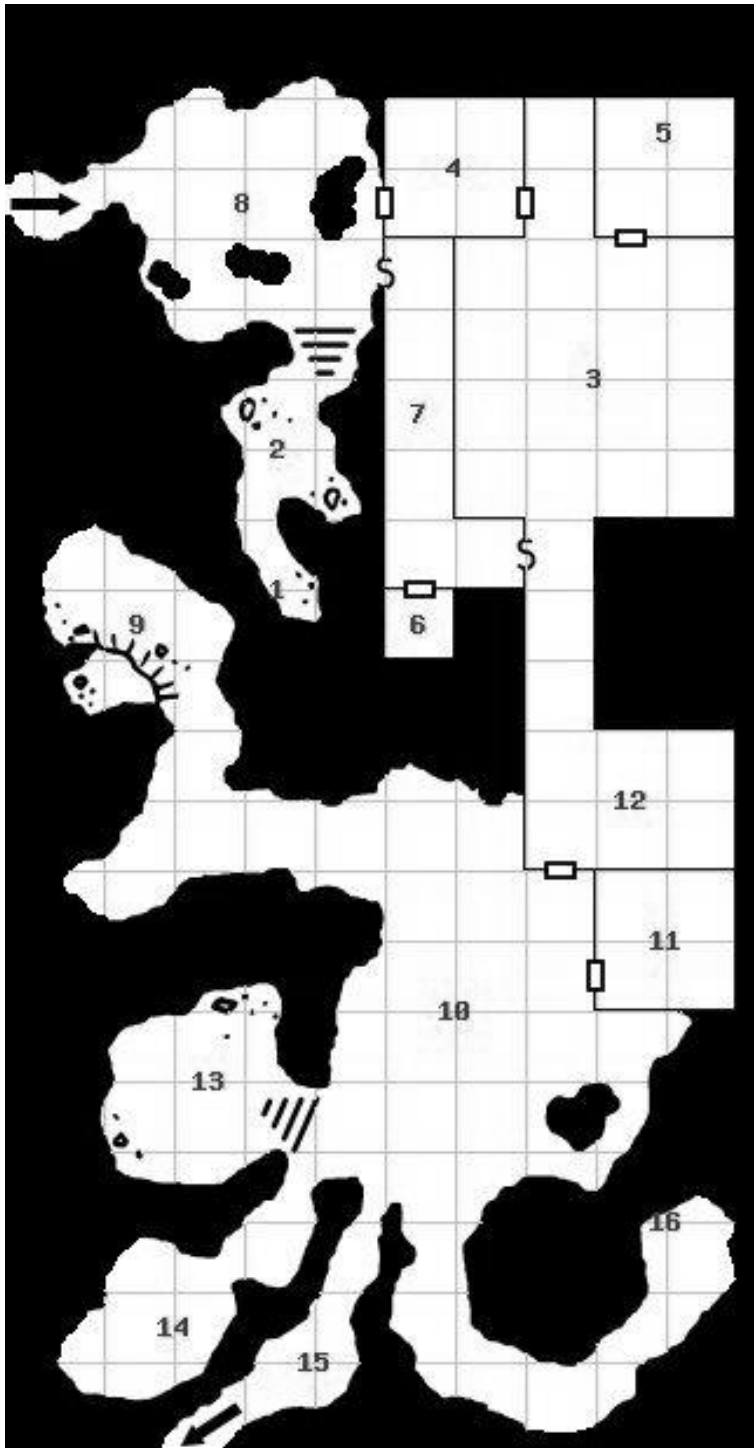
**15. LA VIA D'USCITA:** Un soffio d'aria pura proviene dal condotto che sbucca all'esterno. Questa è l'uscita che i PG stanno cercando per lasciare le Caverne Sulfuree.



**16. LA TANA DEI PUMA:** Questa grotta puzza di animale selvatico ed è piena di sterco e ossa rosicchiate. Gli occupanti sono due puma (CA 6, DV 3+2, PF 15, MV 45 (15) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-6, TS G2, ML 8, AM N, PX 50), che non attaccano a meno che non siano provocati dal gruppo e non hanno tesori.

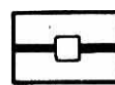


## LE CAVERNE SULFUREE

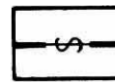


MAPPA DELLE CAVERNE SULFUREE

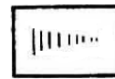
SCALA: UN QUADRETTO = 3 METRI



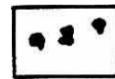
PORTA



PORTA O PASSAGGIO  
SEGRETO



SCALE



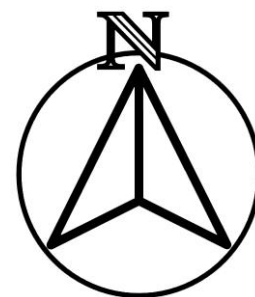
PILASTRI NATURALI



MACERIE



CORNICE RIALZATA



# 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](mailto: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](http://www.chimerae.it)