

LA TANA DI GALAVERNA

DUNGEON CRAWL

CHAD63



Un terribile drago bianco sta depredando la regione. Sarete abbastanza forti e coraggiosi da riuscire a riscuotere la taglia che pende sulla sua testa oppure perirete tra le sue fauci spietate?



CHIMERAE

DUNGEON CRAWL

Modulo CHADC3
LA TANA DI GALAVERNA

Modulo per personaggi dal
3° al 5° livello utilizzabile con



Ideato e composto da:
Chimeræ Hobby Group

Illustrazioni di:
Jeff Freels, Steve Robertson
Clipart courtesy FCIT
Openclipart.org

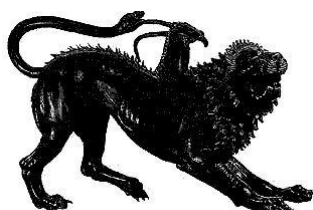
Mappa:
The Dungeon Generator
by Jamis Buck

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



CHIMERÆ

www.chimeræ.it

chimeræhobbygroup@yahoo.it

#CHADC3 – 1ª Edizione – Ottobre 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

Sono ormai alcuni mesi che un drago bianco di nome Galaverna è giunto dalle montagne imbiancate di nevi perenni del lontano settentrione

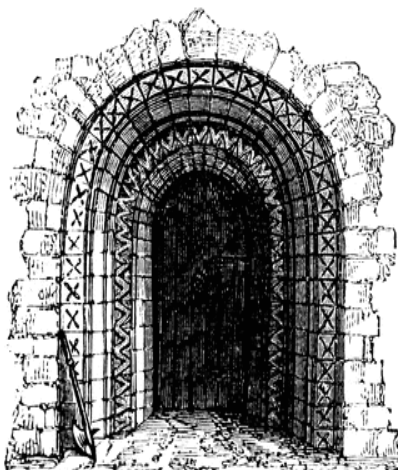
per insediarsi in un dungeon poco distante dalla città in cui si trovano i PG. Il sotterraneo era già ben noto agli avventurieri, ma la presenza del nuovo arrivato lo rende ora estremamente pericoloso da esplorare. Ancora peggio, il drago ha iniziato a compiere delle razzie nei territori circostanti. Inizialmente si era limitato a rimpinzarsi con qualche mucca, pecora o cavallo, ma ora ha alzato decisamente il tiro e negli ultimi due mesi ha già depredato e poi raso al suolo tre fattorie, divorandone gli occupanti.

La situazione è ormai insostenibile e le autorità cittadine hanno posto una taglia sulla testa del mostro. I PG sono stati attirati dalla ricca ricompensa di 2000 mo, più la possibilità di tenersi tutto il bottino recuperato durante l'avventura e anche il tesoro del drago. Perciò si sono diretti verso il dungeon, ansiosi di mettere alla prova le proprie capacità e di porre fine alla minaccia che grava sulle zone circostanti, accumulando nel contempo un bel mucchio di soldi!

LA TANA DI GALAVERNA

Il viaggio dalla città al sotterraneo è breve e richiede circa mezza giornata di cammino. Non prevede difficoltà di sorta, perché si svolge per la maggior parte lungo una delle principali strade carovaniere.

Una volta giunti nei pressi del sotterraneo, i PG devono inoltrarsi su per uno scosceso sentiero che giunge fino ai contrafforti delle montagne. Qui c'è l'imboccatura di una grotta da dove è possibile accedere al dungeon vero e proprio, attraverso un antico portale di pietra corroso dal tempo e dagli elementi, che si apre nel piccolo andito tra le stanze 1 e 2 della mappa.



Informazioni generali

Le stanze e i corridoi sono scavati nella viva roccia della montagna, ma sono comunque relativamente lisci e ben levigati. Il complesso non è illuminato e l'aria è leggermente stantia. Piccole infiltrazioni di umidità fanno capolino in diversi punti. I soffitti sono alti 3 metri nei corridoi e dai 6 ai 9 metri all'interno delle stanze. Le porte sono di legno, abbastanza dozzinali nelle rifiniture ma robuste e con serrature funzionanti. Quelle chiuse a chiave devono essere scassinate oppure abbattute con la forza. In questo caso, è richiesta una prova di Forza: un PG deve ottenere un risultato pari o inferiore al proprio punteggio di Forza lanciando 1d20, ma il DM deve tirare per vedere se compare un mostro errante attirato dal rumore.

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 Scimmione bianco (1-4): CA 6, DV 4, PF 19, MV 36 (12) m, N° ATT 2 artigli, F 1-4/1-4, TS G2, ML 7, AM N, PX 75.

2 Scarabeo tigrato (1-4): CA 3, DV 3+1, PF 13, MV 45 (15) m, N° ATT 1 morso, F 2-12, TS G2, ML 9, AM N, PX 50.

3 Bugbear (1-6): CA 5, DV 3+1, PF 12, MV 27 (9) m, N° ATT 1 lancia, F 2-7, TS G3, ML 9, AM C, PX 75.

4 Cubo gelatinoso (1): CA 8, DV 4*, PF 15, MV 18 (6) m, N° ATT 1, F 2-8 + speciale, TS G2, ML 12, AM N, PX 125.

5 Ameba paglierina (1): CA 8, DV 5*, PF 16, MV 9 (3) m, N° ATT 1, F 2-12, TS G3, ML 12, AM N, PX 300.

6 Orco (1-3): CA 5, DV 4+1, PF 20, MV 27 (9) m, N° ATT 1 mazza, F 3-12, TS G4, ML 10, AM C, PX 125.

7 Ombra spettrale (1-4): CA 7, DV 2+2*, PF 10, MV 27 (9) m, N° ATT 1, F 1-4 + speciale, TS G2, ML 12, AM C, PX 35.

8 Tarantola (1): CA 5, DV 4*, PF 18, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-8 + veleno, TS G2, ML 8, AM N, PX 125.

9 Thoul (1-4): CA 6, DV 3**, PF 11, MV 36 (12) m, N° ATT 2 artigli, F 1-3/1-3 + speciale, TS G3, ML 10, AM C, PX 65.

10 Scarabeo urticante (1-6): CA 4, DV 2*, PF 9, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso + speciale, F 1-6 + speciale, TS G2, ML 9, AM N, PX 50.

11 Neanderthal (2-8): CA 8, DV 2, PF 9, MV 36 (12) m, N° ATT 1 bastone, F 2-7, TS G2, ML 7, AM L, PX 20.

12 Scheletro (2-12): CA 7, DV 1, PF 4, MV 18 (6) m, N° ATT 1 spada, F 1-8, TS G1, ML 12, AM C, PX 10.

1. IL TESORO NASCOSTO: La porta sulla parete est è di pietra e non ha serratura, per cui deve essere forzata per poterla aprire.

La stanza è completamente vuota, eccezion fatta per uno spesso strato di polvere che arriva fino alle caviglie e che nasconde due segreti. Il primo è una trappola a botola che si trova proprio di fronte alla porta nel muro nord. Se non viene disinnescata, il primo PG che la calpesta ha l'80% di possibilità di precipitare in una buca profonda 6 metri, subendo 2-12

ferite. Finché la trappola non scatta, ogni volta che un personaggio passa sopra la botola, il DM deve tirare il d% per vedere se si attiva. Nell'angolo nord est della stanza c'è invece un piccolo scrigno di legno e avorio (valore 75 mo), completamente ricoperto di polvere e invisibile a occhio nudo, contenente 250 ma.

2. UN TETRO BENVENUTO: La porta nella parete est è una sottile lastra di pietra, ma è possibile aprirla senza sforzi particolari. Nasconde però una trappola e, se viene aperta senza prima disinnescarla, fa precipitare su tutti coloro che si trovano nell'atrio tra le stanze 1 e 2 un nugolo di grossi sassi del diametro di un pugno. Ogni bersaglio viene colpito 1-4 volte e subisce 1-4 ferite per ogni pietra andata a segno. Un tiro salvezza contro la pietrificazione permette di dimezzare il danno subito. La porta nella parete nord è di ferro massiccio ed è chiusa a chiave.

La stanza ha il soffitto e le pareti dipinte di colore rosso sangue e nel mezzo del pavimento è conficcata una lancia, su cui è impalato uno scheletro umano. Attorno al collo ha un cartello sul quale è scritto, sia nel linguaggio Comune che in quello degli Orcheti e in una rozza calligrafia: "Ecco la fine che attende gli intrusi!". Si tratta di un avvertimento lasciato a scopo intimidatorio dagli orchetti delle stanze 10 e 11.

Lo scheletro non è animato e non ci sono altri pericoli nella stanza, che per il resto è completamente vuota.

3. I CACCIATORI TROGLODITI: Entrambe le porte di accesso alla stanza sono chiuse a chiave dall'interno. Qui infatti si sono momentaneamente acquantierati tre trogloditi (CA 5, DV 2*, PF 11, 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), unici superstiti di un gruppo più numeroso di cacciatori che si sono incautamente inoltrati nel sotterraneo. Sono equipaggiati con dei rudimentali archi di osso (equiparati a degli archi corti) che possono utilizzare per scagliare frecce a distanza contro i PG.

L'arredamento del locale consiste in un tavolo, una mezza dozzina di sedie e una grande cassapanca lungo la parete est. I trogloditi hanno usato il legno dei mobili per accendere un fuoco nel mezzo della stanza, su cui stanno cuocendo il loro disgustoso pasto a base di ratti e rospi. Se gli avventurieri riescono a intrufolarsi nella sala in silenzio, sorprendono i mostri intenti al loro banchetto e hanno a disposizione un round di attacchi liberi, altrimenti i trogloditi sfruttano la loro abilità mimetica per cercare a loro volta di sorprendere i PG.

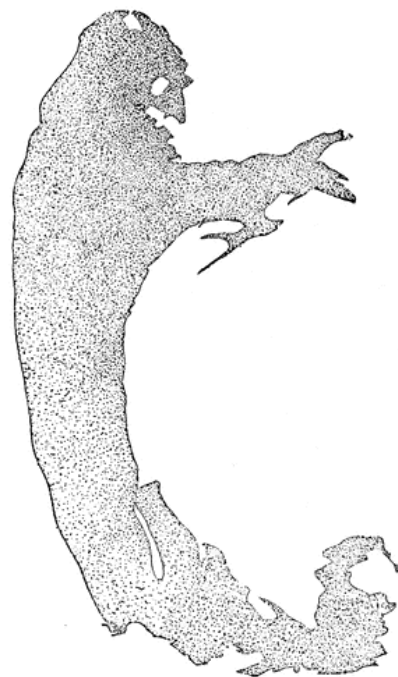
Il tesoro dei cacciatori è conservato all'interno delle loro luride bisacce. Oltre a repellenti prede di caccia (ratti, rospi, grossi ragni e scarafaggi, ecc.) e frutta marcia e ammuffita, ci sono 64 mo e 480 me.

4. LA SALA DELL'OMBRA: Due porte di questa stanza sono chiuse a chiave. La prima è quella sud, che è fatta di robusto metallo, e l'altra è quella nella parete ovest che conduce al corridoio di accesso alla stanza 13.

L'interno della stanza è arredato quasi lussuosamente. Per terra c'è un folto tappeto dai colori accesi, che ricopre gran parte del pavimento. Nel mezzo della parete nord c'è una grossa sedia di legno intagliato, con lo schienale a forma di ali di drago, sulla quale è poggiata una piccola cassetta di metallo chiusa da un robusto lucchetto. All'interno ci sono una coppia di calici di cristallo con finiture dorate (valore complessivo 520 mo). La serratura nasconde

però una trappola, un ago avvelenato che punge chi tenta di aprirla, costringendo la vittima a effettuare un tiro salvezza contro veleno per evitare una morte immediata. Se vengono usate le maniere forti per spaccare il lucchetto, ci sono buone probabilità (1-5 su 1d6) che anche i calici siano ridotti in frantumi senza valore. Appesa al muro, proprio sopra al trono, c'è un'ascia da battaglia +1 di chiara fattura nanica, con l'impugnatura ricoperta di rune.

Dopo 1-4 round dall'ingresso dei PG nella stanza, un'ombra spettrale* (CA 7, DV 2+2*, PF 12, MV 27 (9) m, N° ATT 1, F 1-4 + speciale, TS G2, ML 12, AM C, PX 35) si materializza nella stanza e attacca con le normali probabilità di sorprendere il gruppo.



5. LO SPIRITO TORMENTATO: La porta nella parete nord è di ferro e chiusa a chiave, e su entrambi i lati di tutte le porte è inciso il simbolo del teschio con le tibie incrociate.

Nella stanza ci sono otto sarcofagi di pietra, tutti molto semplici e senza decorazioni particolari, eccezion fatta per l'onnipresente simbolo del

teschio scolpito sul coperchio. A fianco di ogni tomba ci sono dei ceri funerari, che paiono non essere mai stati accesi. I sarcofaghi contengono tutti dei cadaveri, ormai ridotti a semplici scheletri vestiti con brandelli di quelli che erano vestiti lussuosi. In tre delle tombe ci sono anche dei monili ingioiellati, del valore rispettivamente di 500, 400 e 200 mo. In un'altra è invece in agguato uno spettro* (CA 5, DV 3*, PF 14, MV 27 (9) m, N° ATT 1, F risucchio d'energia vitale, TS G3, ML 12, AM C, PX 50), che esce dal loculo non appena viene aperto. All'interno ci sono una tiara ingioiellata (valore 1000 mo) e un'armatura di cuoio +1.

6. L'ORO DEGLI SCIOCCHI: Tutte le porte di questa stanza sono di solido metallo e sprangate dall'interno. Ognuna ha una finestrella che permette di vedere all'interno della sala, che ha il pavimento ricoperto di monete d'oro e di platino sparpagliate dovunque. Un grosso lampadario di ferro nero, su cui ardono decine di candele, illumina l'interno del locale. I PG possono provare a sfondare le porte, ma ogni volta che falliscono un tentativo compare un mostro errante, attirato dal rumore. Il passaggio segreto non è invece bloccato. Quando il gruppo riesce a entrare, si trova di fronte a un tesoro incustodito. Ci sono in totale 800 mp e 1200 mo, ma che in realtà non sono quello che sembrano. Infatti si tratta di semplici monete di piombo placcate d'oro o platino, per cui il valore di ognuna è soltanto di 1 mr!

7. LE OSSA INQUIETE: Questa stanza era un tempo un'officina. È piena di attrezzi arrugginiti, barili, mantici, chiodi e un lungo bancone da lavoro domina l'intera parete est. Nella stanza ci sono tre scheletri (CA 7, DV 1,



PF 6, MV 18 (6) m, N° ATT 1 spada, F 1-8, TS G1, ML 12, AM C, PX 10), intenti a quello che sembra un lavoro di carpenteria, cui si applicano senza troppo successo né entusiasmo.

I non-morti stanno riparando il coperchio di un baule di legno, al cui interno ci sono 50 mo. Sotto uno dei barili c'è una mattonella mobile. Se viene sollevata, si attiva una trappola che scaglia una lancia contro il PG, causandogli 1-6 ferite. Nella piccola nicchia scavata nella roccia sotto la piastrella è nascosto un sacco con 1000 ma.

8. LA TANA DI GALAVERNA: Questa grande stanza con il soffitto a volta alto quasi 15 metri è la tana del drago bianco Galaverna (CA 3, DV 6**, PF 32, MV 27 (9) m o 72 (24) m volando, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-4/1-4/2-16, TS G6, ML 8, AM N, PX 725). Il mostro ha

sbarrato dall'interno tutte le porte, ammassandovi degli enormi mucchi di sassi e pietre, per cui l'unico accesso alla tana è attraverso il passaggio segreto nella parete nord, di cui il drago non è a conoscenza. Nella parete est, a una decina di metri d'altezza, Galaverna ha creato un'apertura che gli consente di entrare e uscire dalla sua tana senza problemi, attraverso una lunga galleria quasi verticale che sbucca su una delle inaccessibili vette montane circostanti e che è percorribile soltanto in volo.

L'interno della stanza puzza terribilmente di drago. Per la maggior parte del tempo, il mostro sonnecchia disteso sulla sua pila di tesori. A dir la verità, Galaverna non è grande nemmeno la metà di quello che ci si potrebbe aspettare, perché le voci sul suo conto sono alquanto esagerate, ma è comunque un drago di tutto rispetto, col corpo che misura

circa 8 metri e una coda quasi altrettanto lunga. Le sue dimensioni gli consentono di muoversi agevolmente nella stanza, ma non di volare mentre si trova all'interno del sotterraneo.

Galaverna è intelligente e malfidato, e anche molto avido. Non è in grado di parlare né di lanciare incantesimi, ma sa usare benissimo il suo soffio di gelo. Non tollera intrusioni di sorta nella sua tana e combatterà fino alla morte per difendere il tesoro che ha accumulato nel corso degli anni. Se i PG riescono a fuggire dallo scontro, chiuderà per sempre anche l'ingresso della porta segreta, rendendo così il suo rifugio virtualmente inaccessibile.

Il gruzzolo del drago, sparso alla rinfusa nella stanza e di cui il mostro conosce esattamente l'entità e la composizione, ammonta a 6800 mo, 11500 me, 22000 ma, 19000 mr, 3-18

gemme del valore di 1000 mo l'una e 1-4 gioielli del valore di 1500 mo l'uno. Ci sono inoltre un **martello da guerra +1**, una **corazza di maglia +1**, un paio di **stivali del viaggiare e del saltare**, un **anello di protezione +1** e una **pergamena di protezione dagli elementali**.

9. LA GABBIA DELLA PANTERA: Gli orchetti delle stanze 10 e 11 hanno catturato qualche tempo fa una pantera (CA 4, DV 4, PF 18, MV 63 (21) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-4/1-4/1-8, TS G2, ML 8, AM N, PX 75) durante una battuta di caccia e ora stanno tentando di addomesticarla. Per questo motivo l'hanno rinchiusa nella piccola alcova a sud di questa stanza, che è chiusa da una robusta porta di sbarre di ferro tenuta sprangata da un paletto. Se la pantera viene liberata, cercherà di fuggire e combatterà solo se viene messa alle strette.

Per il resto, il locale appare abbandonato e puzza terribilmente di selvatico, a causa della presenza del pericoloso felino. Due grossi bauli sgangherati e privi di coperchio sono stati spostati nel centro della sala e al loro interno c'è una collezione di cianfrusaglie senza valore: abiti stracciati, cinture strappate, qualche cranio di animale, libri con le pagine lacerate e insudiciate, cesti sfondati e un vecchio gong di metallo.

La porta segreta nella parete nord è protetta da una trappola. Quando viene aperta, il PG viene colpito da una freccia e subisce 1-6 ferite.

10. LA BANDA DEI BRUTI: In questa e nella stanza 11 si è stabilito un gruppo di orchetti, che ha assunto il pomposo nome di "banda dei bruti". Ci sono cinque orchetti (CA 6, DV 1, PF 4, MV 27 (9) m, N° ATT 1 accetta, F 1-6, TS G1, ML 8, AM



C, PX 10) guidati da un capo (PF 8, F 2-9) che indossano vecchie armature di cuoio e sono armati con delle accette e anche (nel 40% dei casi) dei pugnali. Il capo impugna invece una spada di buona fattura.

Tutta la mobilia della stanza è ammassata lungo le pareti. Alcune librerie sono state adattate a rudimentali letti a castello, mentre i volumi che un tempo contenevano sono stati usati, assieme a pezzi di arredamento, per alimentare il fuoco che arde nel grosso camino nel centro della parete nord. Cocci, utensili rotti e altra paccottiglia insozzano il pavimento, assieme a escrementi, avanzi di cibo e rifiuti vari. Il tesoro della banda, che consiste in 320 mo, un topazio (valore 400 mo) e sei onici (50 mo l'uno), è nascosto nell'imbottitura del cuscino di una sedia.



11. IL CAPO DEI BRUTI: Qui risiede l'altra metà della banda dei bruti che non è alloggiata nella stanza 10. Oltre a quattro orchetti (CA 6, DV 1, PF 4, MV 27

(9) m, N° ATT 1 accetta, F 1-6, TS G1, ML 8, AM C, PX 10) c'è anche un orco (CA 5, DV 4+1, PF 25, MV 27 (9) m, N° ATT 1 mazza, F 3-12, TS G4, ML 10, AM C, PX 125), il vero leader dell'intera combriccola. La camera è molto simile, anche nelle suppellettili e nella sporcizia, alla stanza 10. Il tesoro degli occupanti (120 mp e 600 mo in due sacchi di cuoio) è custodito sul fondo in una grossa anfora, alta quanto un uomo e piena di avanzi di cibo, bottiglie rotte e altro pattume.

Il passaggio segreto è noto solo all'orco, che tenterà di utilizzarlo per fuggire se le cose si mettono male. La porta nella parete est non viene normalmente usata in quanto è protetta da una trappola magica. Se non viene disattivata, all'apertura della porta tutti quelli entro 3 metri di raggio vengono investiti da un'esplosione magica che gli causa 4-16 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi.

12. IL SIGNORE DEI RATTI: La porta nella parete sud è protetta da una trappola che scaglia una lancia contro il PG che la apre, infliggendogli 1-6 ferite. La stanza è particolarmente squallida e sudicia, con le pareti nere di sporcizia e un fitto strato di immondizia sparso sul pavimento. Nel centro della sala c'è una statua a grandezza naturale che raffigura un sacerdote inginocchiato con le braccia tese verso l'alto. Manca la testa, che è stata staccata all'altezza del collo, mentre dalle braccia pendono dei brandelli di corda a cui sono appesi salami, salsicce e altri insaccati, quasi tutti rancidi. Un altare di legno alquanto traballante posto lungo la parete est viene invece usato come dispensa per poggiare diverse forme di formaggio

stagionato, anche queste ricoperte di muffa, e numerose bottiglie di vino inacidito.

Qui vivono un topo mannaro (CA 7, DV 3*, PF 13, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso o 1 arma, F 1-4 o a seconda dell'arma, TS G3, ML 8, AM C, PX 50) e i suoi tre topi giganti (CA 7, DV 1/2, PF 3, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-3 + malattia, TS UC, ML 8, AM N, PX 5) addomesticati. Quando il gruppo entra nella stanza, il licantropo è in forma umana (CA 9) – scalzo e vestito di stracci – e cerca di abbindolare il PG dicendo di essere un semplice vagabondo. Se pensa di poter avere facilmente la meglio, attacca di sorpresa mentre sta parlamentando con il PG, altrimenti si accontenta di essere lasciato in pace. Se viene messo alle strette, assume la forma di topo mannaro ed evoca immediatamente altri 1-2 topi giganti prima di gettarsi in combattimento.

Il tesoro della creatura consiste, oltre che nelle scorte di cibo quasi interamente andate a male, in un sacco con 2400 ma appeso tra gli insaccati e in una pergamena con gli incantesimi dei maghi ESP e velocità, infilata in una bottiglia vuota sopra l'altare.

13. LA STANZA SBARRATA: Entrambe le porte che danno accesso alla camera sono chiuse a chiave. Il passaggio segreto invece è protetto da una trappola, che fa precipitare il PG che lo apre senza prima disattivarla in un pozzo profondo 12 metri causandogli 4-24 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro paralisi.

La stanza è interamente rivestita con piastrelle di ceramica bianca, mentre le pareti sono decorate con mosaici dai motivi geometrici di colore azzurro. Un arazzo appeso alla parete nord rappresenta un sacerdote, molto simile a quello della stanza 12, mentre prega sulla sommità di una collina e un

raggio di luce discende dal cielo per illuminarlo.

Ci sono otto candelieri placcati in argento (del valore di 60 mo) e nel centro della sala c'è un alto leggio di legno intarsiato, su cui è poggiato un grosso volume aperto. Poco distante c'è una piccola libreria con gli scaffali ingombri di libri, tutti assicurati agli scaffali con delle catenelle sottili ma robuste. Non appena i PG mettono piede qui dentro, tutte le candele si accendono sprigionando una fredda luce azzurrina. Ogni personaggio deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro incantesimi oppure subisce gli effetti di un *incantesimo del terrore* e si rifiuterà di rientrare nella stanza per il resto dell'avventura.

Questa era un tempo un'oasi di santità all'interno del sotterraneo, per cui tutti i personaggi di allineamento caotico che vi entrano subiscono 2-12 ferite per round, mentre i neutrali perdono 1-6 ferite per round. I PG legali possono rimanere qui dentro senza conseguenze, ma non scopriranno nulla di interessante, se non delle letture sacre nei vari libri di preghiere.

14. I TROFEI DI CACCIA: La porta sulla parete nord non è chiusa a chiave, ma è protetta da una trappola. Il PG che aziona la maniglia viene punto da un ago avvelenato e deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno oppure subirà una penalità di -2 ai tiri per

colpire per i prossimi 3-12 turni.

La stanza è una sala dei trofei e puzza di paglia e formaldeide. Appese alle pareti ci sono le teste imbalsamate di numerosi animali più o meno esotici, tra cui quelle di un orsoguto e di una tigre dai denti a sciabola. Sotto ogni singolo trofeo di caccia c'è una placca di legno non dove è incisa la specie dell'animale ucciso.

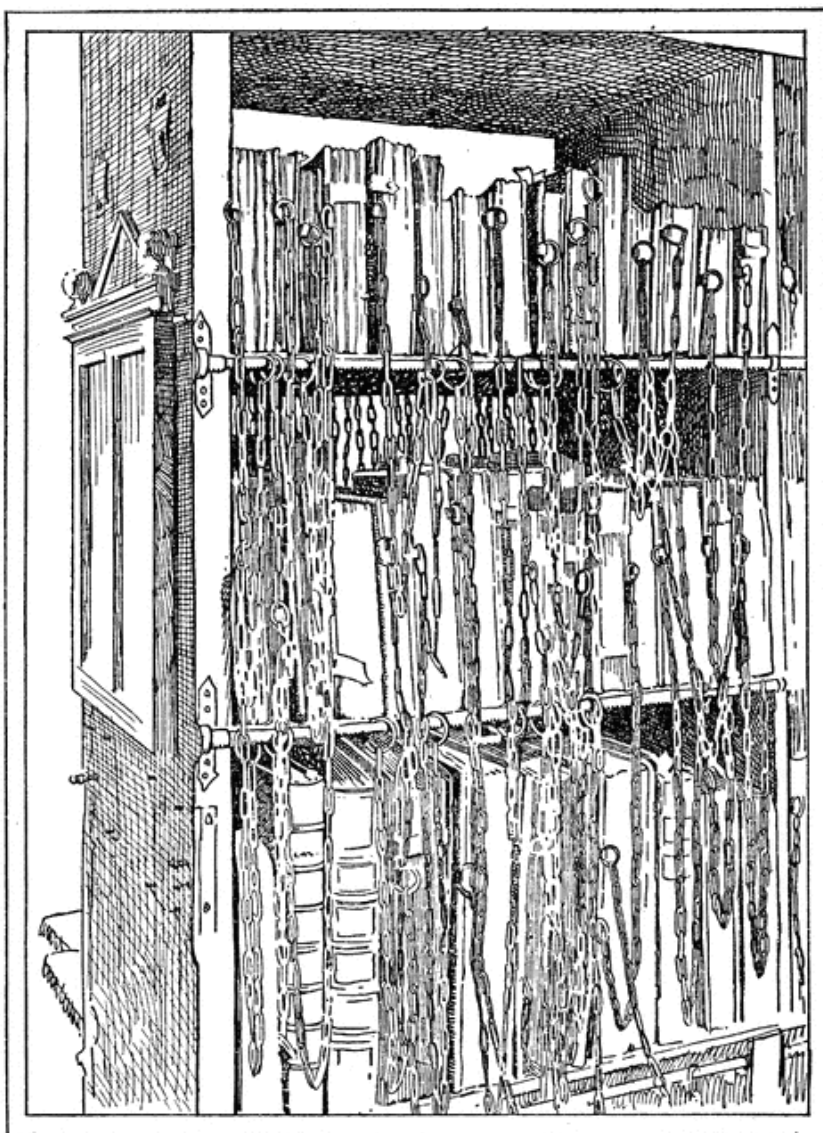
Una passatoia di tessuto rosso, sporca e sdrucita, conduce lungo tutto il perimetro della stanza. L'unico mobile è un tavolo quadrato di legno posto nel mezzo della sala. Un'investigazione più accurata delle teste impagliate permette di scoprire che in una di esse (per la precisione quella di un grosso cinghiale selvatico) uno degli occhi, che solitamente sono delle biglie di vetro, è in realtà una perla del valore di 500 mo.

15. L'HOBGOBLIN SOLITARIO:

Questa stanza, che ha entrambe le porte sbarrate dall'interno, è divenuta la dimora di un solitario hobgoblin (CA 3, DV 4, PF 18, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma, F a seconda dell'arma, TS G4, ML 8, AM C, PX 75) equipaggiato con una **corazza di maglia +1**, uno scudo, un'accetta, una mazza e tre pugnali, e dei suoi tre lupi (CA 7, DV 2+2, PF 10, MV 54 (18) m, N° ATT 1 morso, F 1-6, TS G1, ML 8, AM N, PX 25), che gli obbediscono ciecamente.

L'hobgoblin è a conoscenza del passaggio segreto nella parete nord e lo ha protetto con una trappola. Il PG che lo apre precipita infatti in una fossa profonda 3 metri subendo 1-6 ferite, più altre 2-12 ferite a causa dei pali acuminati che si trovano sul fondo della buca (un tiro salvezza contro bacchette magiche permette di dimezzare quest'ultimo danno).

La stanza è quasi completamente vuota, eccezion fatta per un camino



lungo la parete est, con davanti alcune coperte sul pavimento che il mostro utilizza come giaciglio, un tavolo ingombro di piatti e avanzi di cibo, un paio di sgabelli e tre barilotti (uno pieno d'acqua, l'altro di vino inacidito, il terzo di derrate alimentari ben poco appetitose). La parte nord della camera è ricoperta di paglia e deiezioni dei tre lupi che vivono qui.

L'hobgoblin e i lupi si preparano a sferrare un attacco di sorpresa non appena i PG cercano di sfondare una delle porte sbarrate oppure passano attraverso il passaggio segreto. Per quanto possibile, il mostro cercherà di far impegnare i PG in corpo a corpo dai suoi lupi e resterà indietro lanciando l'accetta e i pugnali, prima di brandire la mazza e gettarsi nella mischia.

Il tesoro di questo piccolo gruppo consiste in 4800 ma, nascoste in un sacco nell'angolo nord ovest, sotto un mucchio di paglia.

16. LA FONTANA INCANTATA: La stanza è completamente vuota e tutte le porte di accesso sono dipinte di un acceso colore blu elettrico. La stessa tinta è stata utilizzata per colorare il soffitto e le pareti. Nel mezzo della sala c'è una fontana rotonda di marmo con delle venature rosa e grigie, del diametro di quasi 3 metri, sopra cui è posta la bizzarra statua di un tritone con la parte superiore del corpo di uomo e quella inferiore di un grosso pesce a due code. Impugna un tridente e tiene in bocca una lunga conchiglia, che sta suonando a mo' di corno.

Uno zampillo di acqua gelida scaturisce dalla conchiglia e finisce nella fontana. Si tratta di un liquido dalle proprietà incantate. Ogni PG che tocca l'acqua deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se gli riesce non accade nulla,



mentre se lo fallisce il DM deve lanciare un d% e consultare la tabella seguente per stabilire gli effetti dell'acqua magica:

d%	Effetto	dell'acqua incantata [†]
01-10	Il PG riporta al massimo il valore dei suoi PF.	
11-20	Il PG subisce gli effetti di un incantesimo <i>tenebre magiche</i> .	
21-30	Il PG gode degli effetti di un incantesimo <i>benedizione</i> .	
31-40	Il PG subisce gli effetti di un incantesimo <i>confusione</i> .	
41-50	Il PG gode degli effetti di un incantesimo <i>infravisione</i> .	
51-60	Il PG subisce gli effetti di un incantesimo <i>maledizione</i> .	
61-70	Il PG gode degli effetti di un incantesimo <i>del colpire</i> .	
71-80	Il subisce gli effetti di un incantesimo <i>blocca persone</i> .	
81-90	Il PG gode degli effetti di un incantesimo <i>invisibilità</i> .	
91-00 [‡]	Il PG subisce gli effetti di un incantesimo <i>trasforma carne in pietra</i> .	

[†] Gli effetti dell'acqua si verificano solo la prima volta che il PG fallisce il tiro salvezza e solo una volta per ogni avventuriero.

[‡] Se il PG effettua con successo un tiro salvezza contro pietrificazione, la trasformazione in pietra durerà solamente per 6-36 turni, altrimenti sarà permanente.

Se invece l'acqua viene bevuta, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2 oppure morirà immediatamente. L'acqua perderà tutte le sue proprietà magiche se viene portata fuori dalla stanza.

17. I RAZZIATORI COBOLDI: In questa stanza dal soffitto a volta vivono otto razziatori coboldi (CA 7, DV 1/2, PF 3, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma, F a seconda dell'arma -1, TS UC, ML 6, AM C, PX 5) armati con spade corte (nel 65% dei casi) o pugnali. La stanza puzza di urina, sudore e muffa. Tutti i mobili sono stati spaccati per ricavarne legna da ardere, che viene usata per alimentare il fuoco. Proprio dentro la cappa del camino è nascosto il passaggio segreto. Il resto dell'arredamento consiste in otto cassapanche piene di stracci e paglia infestata da insetti che i coboldi usano per

dormire e due grandi botti negli angoli nord est e sud est. Una è piena di acqua putrida e melmosa, mentre l'altra è la "dispensa" e contiene carogne di piccoli animali.

I coboldi attaccano tutti gli intrusi che entrano nella loro tana o che sembrano avere qualcosa che valga la pena di rubare, ma non sono eccessivamente coraggiosi. Il loro bottino, nascosto sul fondo dei bauli che usano come giacigli, ammonta complessivamente a 240 ma e 320 mr. Uno dei mostri ha con se una **bacchetta dell'individuazione delle porte segrete** con 11 cariche, che non è però in grado di utilizzare e che adopera quindi come grattaschiena.



LA TANA DI GALAVERNA

MAPPA DELLA TANA DI GALAVERNA SCALA: UN QUADRETTO = 3 METRI



PORTA



PORTA SBARRATA



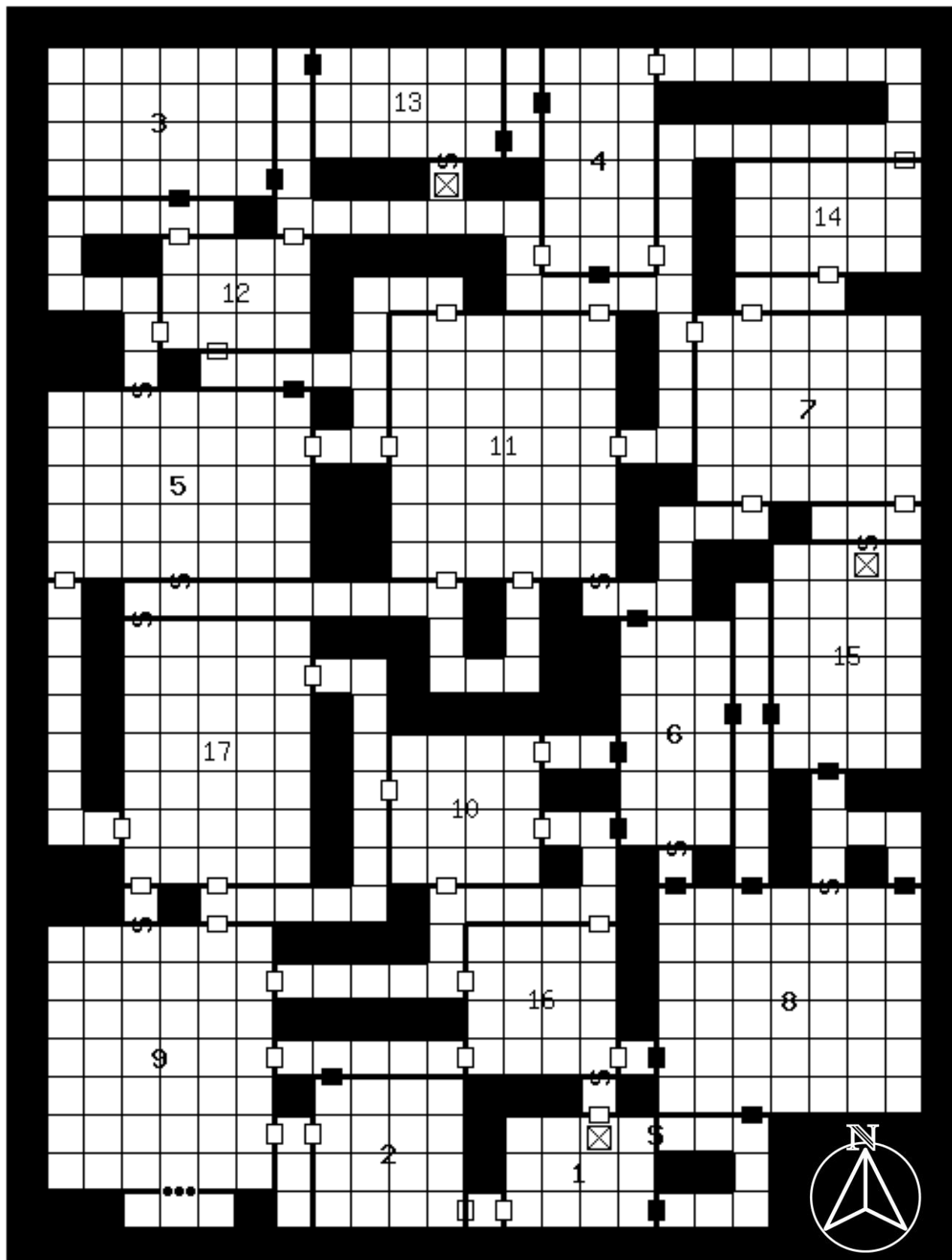
PORTA CON TRAPPOLA



PORTA SEGRETA



GRATA O SBARRE



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. Some artwork © STEVE ROBERTSON, 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