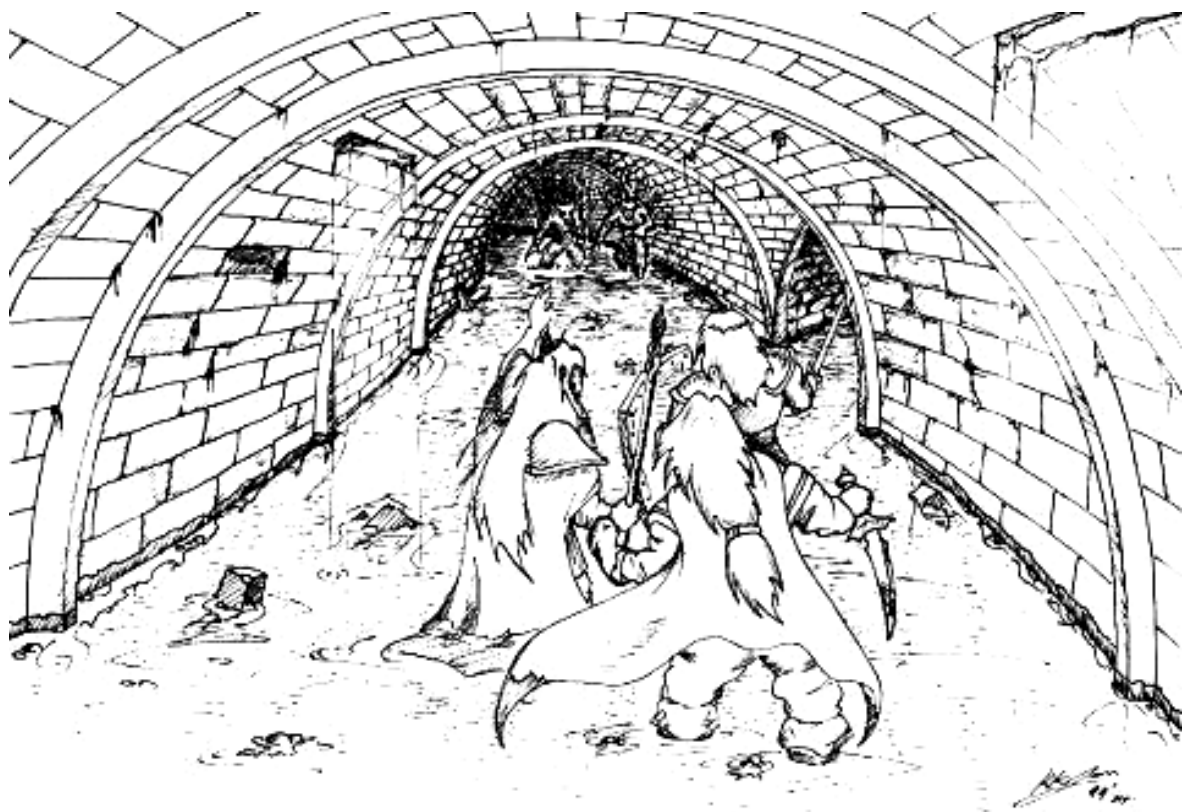


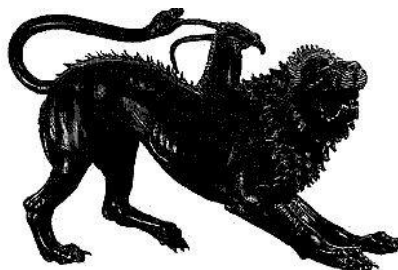
LE FOGNE ABBANDONATE

DUNGEON CRAWL

CHAD C4



Chi è il responsabile dei rapimenti che stanno avvenendo sempre più di frequente in città? Riuscirete a scoprirlo e a salvare la figlia di un ricco mercante oppure perirete nelle fogne abbandonate?



CHIMERA E

DUNGEON CRAWL

Modulo CHADC4
LE FOGNE ABBANDONATE

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



Ideato e composto da:
Chimeræ Hobby Group

Illustrazioni di:
Kevin Lau, Jeff Freels,
Clipart courtesy FCIT

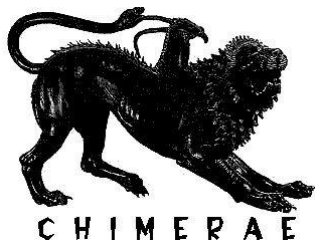
Mappa:
The Dungeon Generator
by Jamis Buck

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.

© 2016 Chimeræ Hobby Group



www.chimeræ.it

chimeræhobbygroup@yahoo.it

#CHADC4 – 1ª Edizione – Marzo 2016

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 dalle
autorità di indagare su alcune
misteriose sparizioni che da
qualche settimana stanno
minacciando la tranquillità

della città in cui si trovano. Al momento sono inspiegabilmente scomparse nel nulla già 11 persone nell'arco degli ultimi due mesi e mezzo. Le indagini, portate avanti dalla guardia cittadina in gran segreto per non turbare più di tanto la popolazione, non sono approdate ad alcunché di importante e definitivo. Senza alcun dubbio si tratta di rapimenti, anche se non si riesce a capire chi possa esserne l'artefice, in quanto le vittime non erano ricche e anzi più di una era un vagabondo o uno spiantato che si era trovato a dover trascorrere la notte dormendo all'addiaccio.

Tuttavia, la notte precedente all'inizio dell'avventura sono state rapite la figlia adolescente di un ricco mercante e la sua nutrice. Le due donne stavano tornando alla villa di famiglia, nel quartiere più ricco della città, dopo aver lasciato uno dei negozi del padre della ragazza. Era quasi il tramonto e per di più un improvviso nubifragio si era abbattuto sulla città mentre le due si trovavano all'aperto lungo le strade abbandonate da tutti. Quando il diluvio si è placato, una ventina di minuti più tardi, di loro non c'era più alcuna traccia. Sono state condotte ricerche approfondite in tutta la zona, persino ispezionando tuguri, soffitte e scantinati, e sono stati interrogati numerosi testimoni che avevano incontrato le scomparse, ma senza scoprire nulla di importante. Nemmeno l'aiuto della magia è stato risolutivo.

Tutti gli indizi raccolti nel corso delle indagini hanno dato soltanto una indicazione. Le vittime sembrano essere state trascinate nel sottosuolo attraverso un vecchio condotto fognario in disuso. La grata che ne bloccava l'accesso è stata segata e rimossa. Nella melma lì intorno sono impresse numerose impronte simili a quelle delle

zampe di un cane, ma appartenenti a creature bipedi, oltre a occasionali orme di scarpe indiscutibilmente umane. Mentre le tracce canine vanno avanti e indietro nel condotto, quelle degli umani conducono soltanto verso l'interno...

LE FOGNE ABBANDONATE

Il condotto porta, dopo circa un chilometro di discesa non troppo ripida ma costante, in un vecchio tratto fognario in disuso da moltissimo tempo e dimenticato da tutti, un vero e proprio labirinto che viene utilizzato come base operativa da un collezionista di cervelli (vedi la sezione relativa) e dalla sua banda di coboldi e altri umanoidi. Il collezionista di cervelli è arrivato nel complesso qualche mese fa e ha rapidamente soggiogato i precedenti abitanti del sotterraneo, venendo a patti con alcuni e costringendo gli altri a servirlo. Al momento i suoi sgherri più fedeli sono i coboldi, ma spesso si serve anche dell'orco mercenario che è aggregato alla tribù, anche se in questo caso è costretto a pagarne i servizi.

Informazioni generali

L'interno del dungeon è freddo e umido, infiltrazioni di acqua melmosa gocciolano dappertutto e deturpano soffitti e pareti.

Le porte sono di ferro e sono quasi tutte arrugginite e difficili da aprire (a sua discrezione, il DM può richiedere ai personaggi di tirare 1d20 e ottenere un risultato uguale o minore del proprio punteggio di Forza per riuscire a smuoverle), e cigolano sinistramente sui cardini quando vengono aperte o chiuse.

Il pavimento è coperto di melma fetida e l'aria è maleodorante e impregnata di umidità malsana.

Tranne che nelle aree dove è specificato, tutte le stanze e i corridoi sono immersi nel buio più assoluto, e il silenzio opprimente è rotto solamente dall'incessante gocciolare delle infiltrazioni d'acqua che tamburellano costantemente in maniere sinistra e snerbante.

L'ingresso al sotterraneo è possibile attraverso la scalinata indicata sulla mappa.

Mostri erranti

Per ogni ora (6 turni) trascorsa dal gruppo nel sotterraneo, il DM deve tirare 1d6 e con un risultato di 1 oppure 6 appare un mostro errante, che va determinato casualmente sulla tabella che segue:

1d10 Mostro errante

1 Scarabeo urticante (1-6): CA 4, DV 2**, PF 9, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso + speciale, F 1-6 + speciale, TS G1, ML 8, AM N, PX 25.

2 Verme iena (1): CA 7, DV 3+1*, PF 15, MV 36 (12) m, N° ATT 8 tentacoli, F paralisi, TS G2, ML 9, AM N, PX 75.

3 Topo gigante (3-18): CA 7, DV ½, PF 2, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-3 + malattia, TS UC, ML 8, AM C, PX 5.

4 Melma vischiosa (1): CA 8, DV 3*, PF 13, MV 3 (1) m, N° ATT 1, F 2-16, TS G2, ML 12, AM N, PX 50.

5 Draco gigante (1): CA 5, DV 4+2, PF 17, MV 36 (12) m o 45 (15) m planando, N° ATT 1 morso, F 1-10, TS G3, ML 7, AM N, PX 125.

6 Vipera butterata (1-6): CA 6, DV 2*, PF 6, MV 27 (9) m, N° ATT 1 morso, F 1-4 + veleno, TS G1, ML 7, AM N, PX 25.

7 Cubo gelatinoso (1): CA 8, DV 4*, PF 16, MV 18 (6) m, N° ATT 1, F 2-8 + speciale, TS G2, ML 12, AM N, PX 125.

8 Vedova nera gigante (1): 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.

9 Coboldo (2-12): CA 7, DV ½, PF 2, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma, F a seconda dell'arma -1, TS UC, ML 6, AM C, PX 5.

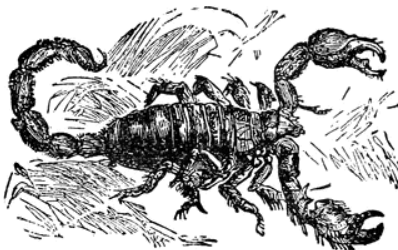
10 Uccello stigeo (1-8): CA 7, DV 1*, PF 3, MV 9 (3) m o 54 (18) m volando, N° ATT 1, F 1-3, TS G2, ML 9, AM N, PX 13.

1. IL TESORO NASCOSTO: Le porte di accesso alla stanza non sono chiuse a chiave, ma quella nella parete ovest è protetta da una trappola. Se non viene scoperta e disattivata, fa cadere un blocco quadrato di pietra di 30 cm di lato sulla testa del malcapitato che aziona la maniglia. La vittima subisce 2-16 PF di danno, ma ha diritto a effettuare un tiro salvezza contro bacchette magiche per dimezzare le ferite che gli vengono inflitte. Una volta scattata (o disarmata) la trappola non è più pericolosa.

La stanza è interamente ricoperta di piastrelle di ceramica bianca, di forma quadrata e con i lati di 30 cm di lunghezza. La maggior parte sono cadute o rovinate a causa dell'umidità, che le ha danneggiate e staccate dalle pareti, dal pavimento e dal soffitto. La sala è apparentemente vuota, ma se qualcuno cerca dei passaggi segreti ha la possibilità di scoprire, proprio nel centro del pavimento, un piccolo vano sotto le piastrelle. Lo stesso risultato può essere ottenuto se i personaggi si prendono la briga di rimuovere le piastrelle nella zona in questione, cosa che non è troppo complicata visto che sono quasi completamente scollate.

All'interno del nascondiglio ci sono 300 mo e 300 ma, tutte mescolate alla rinfusa e ricoperte da una patina di melma e sporcizia. Gli avventati che infilano la mano tra le monete senza prendere precauzioni (come per esempio smuovere le monete con un

bastone o fare forti rumori) disturbano un piccolo scorpione che riposa tra il gruzzolo e tenta di pungere il molestatore. La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro veleno per evitare di subire 1-4 punti di danno.



2. IL COLLEZIONISTA DI CERVELLI:

Le tre porte di accesso alla stanza sono tutte chiuse a chiave e sprangate dall'interno, per cui per poter entrare è necessario non soltanto scassinare la serratura, ma abbattere i paletti che le tengono chiuse. Ciò richiede, da parte del personaggio che tenta di farlo, l'ottenere con 1d20 un risultato uguale o inferiore alla metà del proprio punteggio di Forza (arrotondato per difetto). In caso di fallimento l'avventuriero subisce 1 PF di danno, ma può riprovare nel round seguente. Soltanto un personaggio alla volta può cercare di abbattere la porta. Ovviamente questa rumorosa operazione metterà immediatamente in allarme il collezionista di cervelli che si trova nella stanza, che darà l'allarme e si preparerà ad accogliere gli intrusi. Infatti, non appena una delle porte (eccetto quella segreta) viene aperta, un meccanismo fa suonare l'allarme nella stanza del capo dei coboldi (area 8) che, se non è stato già sconfitto dagli avventurieri, si precipiterà nel laboratorio assieme ai suoi fidi sgherri, arrivando dopo 3-6 round.

La porta segreta nella parete est non è invece sbarrata e, se viene trovata, consente di entrare nella stanza senza

ulteriori problemi. È, infatti, proprio questo passaggio che il mostro utilizza normalmente per spostarsi dentro e fuori dal suo laboratorio.

Una volta che i PG ottengono accesso alla camera, si trovano in un grosso laboratorio interamente rivestito di piastrelle di ceramica, che un tempo erano bianche ma ora presentano i segni dell'umidità e sono ricoperte di muffe di vari colori (fortunatamente del tutto innocue) e schizzi di sangue rappreso. Diverse lanterne di ottone pendono dal soffitto o sono appese ai muri e illuminano adeguatamente il locale. In questo lugubre laboratorio ci sono anche una dozzina di blocchi rettangolari di marmo, grandi abbastanza da permettere di appoggiarvi sopra un uomo.

Difatti, poggiati sopra di essi ci sono i corpi degli abitanti del villaggio scomparsi nelle ultime settimane. Nove sono cadaveri in vari stadi di decomposizione, nudi e con la calotta cranica asportata. Dall'interno della cranio manca il cervello, che il collezionista ha immagazzinato dentro di sé. Su altri due blocchi di pietra ci sono la figlia del mercante e la sua nutrice. Sono entrambe nude e prive di conoscenza (UC, 1 PF), e sono legate come salami con delle robuste corde. Le due donne sono imbavagliate ma il collezionista non ha ancora iniziato a operarle per sottrarre loro i cervelli.

Sull'ultima lastra di pietra c'è un rudimentale assortimento di strumenti e attrezzi, che la creatura utilizza per rimuovere il cervello alle vittime. Si tratta di seghe, martelli, scalpelli, un'ascia, bisturi e simili, tutti ricoperti di sangue raggrumato e filamenti di materia organica.

A seconda del modo in cui i personaggi riescono a entrare nella stanza, la situazione si dipanerà in maniera completamente differente.

Se i PG riescono a usare la porta segreta oppure sono in grado di non allarmare il mostro, questi non avrà tempo di mettere in atto le proprie strategie difensive e sarà da solo. Altrimenti, non appena si accorgerà che qualcuno sta cercando di entrare, lancerà gli incantesimi *immagini illusorie*, *protezione dal male* e *velocità*, prima di rendersi *invisibile*. Quindi attenderà gli intrusi e li attaccherà di sorpresa non appena giungeranno i rinforzi, oppure nel momento in cui dovesse venire scoperto. Il collezionista di cervelli (CA 2, DV 10**, PF 42, MV 54 (18) m, N° ATT 1 morso + incantesimo, F 1-10 + incantesimo, TS G10, ML 10, AM C, PX 2300) ha immagazzinato finora nove cervelli, per cui è in grado di lanciare, una volta al giorno, ciascuno dei seguenti incantesimi dei maghi: (primo livello) *dardo incantato*, *luce magica*, *protezione dal male*; (secondo livello) *immagini illusorie*, *individuazione dell'invisibile*, *invisibilità*; (terzo livello) *dissolvi magie*, *velocità*, *blocca persona*.

Il collezionista di cervelli è disposto a lottare fino alla morte, a meno che non fallisca il controllo del morale. In questo caso, si arrenderà se i personaggi gli assicureranno salva la vita e la libertà. Cercherà persino di corromperli, se ne avrà l'opportunità, offrendo loro il suo tesoro personale, che è nascosto in una botola segreta che si trova sotto uno dei blocchi di pietra e consiste in una borsa di iuta contenente 24 mp, 239 mo e 652 ma, un sacchetto di pelle con otto piccole gemme del valore di 10-60 mo l'una, alcuni monili d'oro e argento del valore complessivo di 350 mo, uno **scudo +1**, una **spada +1**, **cura ferite leggere 1/giorno**, una **pozione della crescita** e una **pozione dell'invulnerabilità**.

Se i personaggi sconfiggono il mostro, possono ora mettere in salvo la figlia del mercante e la sua serva. Naturalmente devono ancora uscire dal sotterraneo portando con loro le due donne, affatto terrorizzate e completamente inutili in combattimento, pronte anzi a gridare, fuggire o svenire al primo segno di pericolo o all'incontro con qualsiasi mostro più o meno minaccioso. Nel caso in cui i PG riescano a condurre le due rapite sane e salve al villaggio, verranno ricompensati con un premio di 250 mo a testa, più un credito di altre 250 mo da spendere nei negozi del mercante.

3. IL MAGAZZINO

ABBANDONATO: Questa stanza un tempo era adibita a magazzino. Entrambe le porte sono state scassinate molti anni fa e possono essere aperte senza problemi di sorta. All'interno del salone ci sono numerose scaffalature di legno, molte delle quali giacciono a terra rovesciate e coperte di muffa. Tutti gli oggetti di qualche valore o utilità sono stati rubati molto tempo fa. Qualche minuto di ricerca permette di scoprire solo bottiglie rotte, vasi in frantumi, chiodi e attrezzi arrugginiti, pezzi di corda corrosi dall'umidità, teli marci e altre inservibili cianfrusaglie del genere.

4. LA CELLA VUOTA: La porta di questa piccola stanza è chiusa a chiave. All'interno c'è un locale lurido e puzzolente di muffa, completamente vuoto eccezion fatta per uno strato di paglia marcia che ricopre il pavimento. I coboldi usano la stanza come cella per i prigionieri, ma al momento è vuota.

5. IL POZZETTO DI SCARICO: Questa stanza fungeva un tempo da collettore per diversi canali di scarico delle

fognature. È da tempo in disuso e nell'angolo nord-est c'è un pozzetto di scarico, coperto da alcune assi fradice e da un vecchio telo stinto. Se qualcuno lo calpesta, precipita in fondo al pozzetto e subisce 1-6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche), schiantandosi circa 4 metri più in basso.

La discesa (e risalita) nel pozzetto è possibile usando dei pioli di ferro infissi nella parete circolare, ma per evitare di scivolare a causa dell'umidità (subendo i danni visti in precedenza) è necessario ottenere un risultato pari o inferiore alla propria Destrezza tirando 1d20.

In fondo al pozzetto ci sono due bassi corridoi che si inoltrano nell'oscurità e portano ad altre zone delle fognature. Il DM può utilizzarli per creare parti aggiuntive del sotterraneo, se lo desidera, oppure farli terminare dopo qualche metro.

6. IL FORMICAIO: Questa stanza è invasa quasi interamente da un grosso ammasso di malta indurita, piccoli rametti e foglie marce, costellato da buchi vagamente circolari del diametro di circa un metro. Ce ne sono almeno una ventina, disseminati dappertutto sulla superficie del formicaio, che è abitato da una colonia di fameliche formiche giganti (CA 3, DV 4*, PF 13, MV 54 (18) m, N° ATT 1, F 2-12, TS G2, ML 7, AM N, PX 125). Questi insetti di colore bruno nerastro, lunghi circa due metri, sciamano fuori dalla tana non appena vengono disturbati in qualche modo (bastano luci e rumori forti a metterli sul chi vive) e attaccano i personaggi per farne cibo da mettere in dispensa per i tempi futuri.

In totale il formicaio è custodito da un numero di formiche giganti pari al doppio di quello dei personaggi. Combattono fino alla morte, a meno che il gruppo non decida di ritirarsi,

nel qual caso non lo inseguiranno se saranno riuscite a catturare almeno una preda oppure se verranno tenute lontane con il fuoco (force, olio incendiario e *palle di fuoco* sono molto efficaci a questo scopo).

All'interno del formicaio, in una delle sale più interne raggiungibile attraverso i vari cunicoli, ci sono le uova degli insetti e un piccolo cumulo di pepite d'oro grezzo del valore complessivo di 1200 mo. I coboldi e gli altri abitanti "intelligenti" del sotterraneo evitano questa stanza come la peste.

7. LA TANA DELL'IDRA: In questa grande stanza dimora una temibile idra a sei teste (CA 5, DV 6, PF 48, MV 36 (12) m, N° ATT 6 morsi, F 1-10 ciascuno, TS G6, ML 11, AM N, PX 275) con il corpo ricoperto di scaglie azzurrine e ogni testa sormontata da grandi corna ricurve. Il mostro è stato imprigionato qui dentro dal collezionista di cervelli ed è perciò furibondo e attacca a vista qualsiasi creatura che entra nella stanza.

Tutte le porte di accesso sono sbarrate dall'esterno e su ognuna è stato dipinto rozzamente un teschio con le tibie incrociate sormontato dalla parola "pericolo" nella lingua dei coboldi. Per aprirle basta comunque rimuovere le grosse sbarre di legno che ne impediscono l'apertura dall'interno.

Nella stanza c'è un forte odore di bestia selvatica, che sovrasta persino quello di muffa e umidità onnipresente nel resto del sotterraneo. Il pavimento è coperto dalle ossa rosicchiate e da altri miseri resti delle vittime dell'idra. Si tratta perlopiù di animali selvatici o rubati nelle fattorie dei dintorni, oppure di prigionieri catturati nei dintorni. Anche i cadaveri nel laboratorio (stanza 2) sono destinati a finire

nello stomaco dell'idra, nel giro di qualche giorno. Il resto del locale presenta un grosso camino nell'angolo nord est, pezzi di mobilio distrutto dalla furia dell'idra, stracci e altri brandelli di tappeti e tappezzeria.

Il collezionista di cervelli ha concesso all'idra di tenere un piccolo tesoro, costituito da un mucchio di monete di argento e rame. In totale nel cumulo ci sono 370 ma e 1030 mr (per un valore complessivo di 140 mo). La pila si trova a ridosso del camino e all'interno dello stesso, e l'idra solitamente riposa sopra di esso, ma non appena sente un rumore dietro una qualsiasi delle porte si mette subito in allerta, per cui non è possibile sorprenderla.

Il mostro è troppo grande per passare comodamente nei corridoi, per cui preferisce non inseguire eventuali personaggi in fuga, a meno che questi non lo attacchino dall'esterno della stanza. All'interno dei corridoi o di altri spazi angusti (inferiori a 6 metri) l'idra deve dimezzare il movimento e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e per infliggere ferite, oltre che a una penalità di +2 alla CA.

Se il mostro viene sconfitto, i personaggi possono utilizzare questa stanza come rifugio sicuro perché gli occupanti del dungeon non ci si avventurano mai. Ciò almeno finché non scoprono che l'idra è stata uccisa. Di solito i coboldi portano qualcosa da mangiare al mostro ogni tre o quattro giorni.

8. IL CAPO DEI COBOLDI: Questa grande stanza ha tutte le porte chiuse a chiave. Quelle nelle pareti est e ovest sono protette anche da trappole, mentre quella nella parete sud è sbarrata dall'interno con un robusto paletto.

Se la porta est viene aperta senza disinnescare la trappola, il primo personaggio che mette

piede nella stanza viene colpito da una freccia scoccata da una piccola feritoia nel muro. Subisce 1-6 ferite e deve anche effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure cade in un sonno magico che perdura 1-4 turni e dal quale può svegliarsi solo se qualcuno lo scuote fortemente.

Se la porta ovest viene aperta senza disinnescare la trappola, il primo personaggio che mette piede nella stanza precipita in una botola profonda 3 metri e subisce 1-6 ferite, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette magiche. Per risalire dalla botola occorre un round e l'aiuto di qualcuno dall'esterno, oppure una corda con un rampino, o ancora bisogna scalare le pareti (i ladri hanno le normali probabilità di successo, gli altri personaggi devono tirare 1d20 e ottenere un risultato uguale o inferiore al proprio punteggio di Destrezza). Eventuali fallimenti nell'arrampicata portano a una seconda caduta, con esiti uguali a quelli descritti in precedenza.

Per entrare dalla porta sud occorre abbatterla utilizzando la forza bruta. Un personaggio riesce nel tentativo se ottiene un risultato uguale o inferiore al suo punteggio di Forza con 1d20. In caso di fallimento, subisce 1 PF di danno e può ritentare nel round seguente.

Ovviamente qualsiasi tentativo di scassinare le serrature, disinnescare le trappole o abbattere le porte mette immediatamente in allarme gli occupanti del locale.

La stanza è arredata lussuosamente, con folti tappeti impregnati però di umidità, mobili scompagnati pieni di resti di cibo, ossa rosicchiate, vestiti ormai ridotti a stracci, posate e stoviglie incrostate di sporcizia e altre cianfrusaglie del genere completamente prive di valore, eccezion fatta per un grosso calice d'argento, ricoperto da

un fitta patina di ossidazione, che una volta ripulito ha un valore di mercato di 45 mo.

Per la sala sono sparpagliate un paio di lanterne che spandono una tenue illuminazione, delle sedie scompaginate e un grosso tavolo traballante ricoperto di cibo ammuffito, mozziconi di candela e alcuni mucchietti di monete di rame (ci sono 16 mr in totale) che sono la posta di una partita a dadi. Nella stanza ci sono il capo dei coboldi (DV 2, PF 9), il suo mago personale (M2, PF 5) capace di lanciare gli incantesimi *luce magica* e *sonno*, tre guardie del corpo (DV 1+1, PF 6) e le sei femmine della tribù, che fanno parte dell'harem del comandante (CA 7, DV ½, PF 2, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma, F a seconda dell'arma -1, TS UC, ML 6, AM C, PX 5). Tutti i coboldi sono armati con un assortimento di spadini e pugnali, mentre il capo e le sue guardie hanno anche delle accette.

Il tesoro dei coboldi è custodito sotto una mattonella mobile celata da uno dei tanti tappeti e consiste in un assortimento di gingilli privi di qualsivoglia valore, oltre a 12 mo, 426 ma e 988 mr.

Il resto della tribù vive nella stanza 11.

9. LA SALA DELLE FONTANE: Le porte di questa stanza non sono chiuse a chiave e anzi sono socchiuse e lasciano intravedere l'interno della sala. Si tratta di un stanza un tempo completamente intonacata di bianco, ma ora in condizioni pietose. Il pavimento è, infatti, quasi completamente ricoperto da una patina biancastra che si è staccata dalle pareti, lasciandole nude e rigonfie di muffa e bolle di umidità. Grossi funghi dall'aspetto repellente e dai colori malsani spuntano qua e là un po' dappertutto.

Nel centro del pavimento c'è un grosso buco circolare del diametro di 2,5 metri, simile a

un pozzo, ricolmo di acqua fetida e puzzolente di colore nero e oleoso. È un vecchio condotto delle fogne, quasi interamente ostruito e profondo non più di un metro. Se qualcuno ha la cattiva idea di assaggiare l'acqua di questo pozzo o i funghi, deve immediatamente effettuare un tiro salvezza contro veleno – se ha successo vomita immediatamente ma non subisce altre conseguenze, mentre se fallisce soffrirà, per le prossime 2-8 ore, di dolorosi crampi allo stomaco e spasmi muscolari che gli causano una penalità di -4 a tutte le azioni. Questo effetto può essere negato immediatamente da un incantesimo *cura ferite leggere* (o effetto equivalente), che non farà recuperare al bersaglio nessun punto ferita.

Nella camera ci sono anche quattro semplici fontane, delle cannelle con rubinetti di piombo che sbucano al centro di ognuna delle pareti. Attorno a ogni cannella ci sono dei mascheroni di gesso, resi quasi completamente irriconoscibili dall'umidità e dall'incuria, che si sbriciolano al minimo tocco. Quello sulla parete nord rappresenta la testa di un leone, quello a est la testa di un cavallo, quello a sud la testa di un pesce e quello a ovest la testa di un cinghiale. Le fontane sono da lungo tempo otturate e non lasciano più uscire alcun liquido, se non delle gocce marroni e fetide che scendono a intervalli irregolari se viene aperto il rubinetto.

10. INDOVINA INDOVINELLO: Le porte di accesso a questa stanza sono fatte di legno chiaro e lucido, che sembra nuovo e non pare risentire minimamente delle pessime condizioni ambientali del sotterraneo. Le maniglie sono di ottone splendente, come se fossero state lucidate da poco, e si aprono non appena

vengono sfiorate, dando accesso a una stanza assolutamente fuori luogo in un complesso come questo.

L'interno del locale è infatti assolutamente lindo e immacolato. Un grosso braciere di ferro brunito, sorretto da tre gambe simili alle zampe di un cane, si trova al centro della stanza, poggiato su un pavimento di piastrelle di cotto marrone chiaro. Il fuoco che arde al suo interno è freddo al tatto e non brucia, ma non può essere spento in alcun modo.



Le pareti e il soffitto sono affrescati con una scena silvana, che raffigura un bosco accarezzato dai raggi lunari. Alberi e arbusti sono riprodotti con maestria e dovizia di particolari, tanto che si distinguono le singole foglie, dipinte con un realismo assoluto. Ogni parete rappresenta il bosco in una stagione differente: primavera, estate, autunno e inverno. Non appena qualcuno entra nella stanza, il DM deve calcolare segretamente tre round. Infatti, all'inizio del quarto round le porte svaniscono magicamente (anche se erano state bloccate) e non sarà possibile ritrovarle in alcun modo.

Il fuoco nel braciere divampa più intenso e l'affresco si anima, dando l'impressione a chi si trova nel locale di essere effettivamente all'aperto, di notte, in un bosco. Il vento lambisce i personaggi e la stanza si anima dei rumori notturni tipici di una foresta.

In qualunque direzione i PG si spingono, si ritrovano a vagare per un labirinto di piante e

vegetazione apparentemente senza fine, col fuoco del braciere che brilla sempre al centro, come un faro nella notte. Non è possibile allontanarsi in nessuna direzione, nemmeno volando verso l'alto, così tanto da perderlo di vista. In un modo o nell'altro, i personaggi si ritrovano sempre a girare attorno al braciere acceso.

Dopo aver concesso agli avventurieri il tempo di esplorare, peraltro senza eventi degni di nota, il DM deve prendere l'iniziativa. Una voce disincarnata rimbomba tra i rami, mentre le fiamme nel braciere si muovono all'unisono con le parole che vengono pronunciate. La voce parla: "Ci sono quattro sorelle che non si possono mai incontrare tra loro. Quando una viene, l'altra se ne va. Chi sono?"

La risposta all'indovinello è "le stagioni", come suggerisce l'indizio legato alle pareti della stanza. Ogni personaggio ha a disposizione un solo tentativo per provare a rispondere. Se dà la risposta sbagliata, si paralizza immediatamente (nessun tiro salvezza concesso) e rimane in questo stato finché le porte non si aprono nuovamente. Se tutti i personaggi falliscono il loro tentativo, il fuoco esplode in una vampata che ha gli stessi effetti di una palla di fuoco (5-30 ferite a tutti quelli nella stanza, dimezzabili con un tiro salvezza contro incantesimi), quindi si spegne (vedi sotto).

Se qualcuno pronuncia la risposta esatta, il fuoco si spegne di colpo e la stanza viene avvolta dall'oscurità più completa. Un attimo dopo, è tornata a essere una stanza completamente vuota, con le pareti scrostate e coperte di muffa e, al centro, un vecchio braciere contorto e corroso dalla ruggine. Le porte pendono marcite dai cardini ed è possibile lasciare la sala senza problemi. Anche se i personaggi

tornano qui dentro, non accade più nulla di interessante. Comunque, il PG che ha eventualmente azzeccato la risposta all'indovinello si ritrova al dito un **anello di resistenza al fuoco** e guadagna 300 PX per la sua perspicacia.

11. LA TANA DEI COBOLDI: In questa camera rettangolare vive la tribù dei coboldi comandata dal capitano che si trova nella stanza 8. Il salone è ancora più sudicio e maleodorante del resto del sotterraneo, perché i coboldi lo hanno adattato alle proprie esigenze. Il pavimento è infatti ricoperto da uno strato di paglia, stracci e vecchi tappeti misti a escrementi, rifiuti, avanzi di cibo, paccottiglia e il tutto, come se non bastasse, è infestato da insetti di ogni tipo: vermi, scarafaggi, grossi mosconi, pulci, zecche e pidocchi. L'aria è fumosa a causa delle molte candele e torce che illuminano la zona. Inutile dire che i coboldi si trovano perfettamente a proprio agio qui dentro e anzi hanno fatto della stanza un rifugio a loro modo confortevole. Alcune botti marcite sono usate come tavoli improvvisati, su cui sono poggiati avanzi di cibo rancido e ammuffito, oggetti inservibili e altre carabattole più o meno disgustose. Ogni tanto un grosso topo fa capolino qua e là, prima di scomparire nuovamente nel caos che anima la stanza.

Nel locale ci sono in tutto 23 coboldi adulti maschi (CA 7, DV ½, PF 2, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma, F a seconda dell'arma -1, TS UC, ML 6, AM C, PX 5) e una mezza dozzina di piccoli (1 PF, che non combattono). I mostri balzano addosso a qualsiasi intruso e combattono finché non falliscono un controllo del morale (finché l'orco è vivo, hanno ML 8 invece di 6). I coboldi sono armati con 1-3 pugnali ciascuno e, nel 45% dei

casi, anche con uno spadino oppure un'accetta.

Nella camera vive anche un grosso orco (CA 5, DV 4+1, PF 19, MV 27 (9) m, N° ATT 1 mazza, F 3-8, TS G4, ML 10, AM C, PX 125) vestito con una pelle d'orso infestata di pulci e armato con una grossa mazza ferrata coperta dal sangue rappreso delle vittime precedenti. L'orco occupa due grosse poltrone di pelle messe l'una accanto all'altra nell'angolo nord-est della stanza. È formalmente un mercenario, attualmente al soldo del collezionista di cervelli e pronto ad accorrere al suo richiamo se necessario.

Se fallisce il controllo del morale, fugge via senza troppe remore, dirigendosi innanzitutto al laboratorio (stanza 2) per avvertire il collezionista di cervelli dell'attacco in corso e, se questi è già stato eliminato, tenta di fuggire dal sotterraneo per mettersi in salvo.

Il tesoro complessivo in questa stanza è costituito dai pochi averi dei singoli coboldi (ogni adulto ha con sé 3-24 mr) e da quelli dell'orco, racchiusi in un grosso sacco logoro posto dietro le due poltrone, che contiene 144 mo, 312 me, 803 ma, 1316 mr, un topazio (60 mo), un opale (10 mo) e una piccola campanella d'argento (70 mo), oltre a una serie di armi e armature scompagnate – tra cui quelle ancora utilizzabili sono un pugnale normale e uno con la lama d'argento, 3-12 frecce, un'accetta +1 e uno scudo.

12. LA POZZA DEI COCCODRILLI: La porta di questa stanza è stata divelta e giace per terra. All'interno del locale, completamente buio, si sente l'incessante gocciolio dell'acqua che cade in una grossa pozza. Il pavimento è infatti collassato, formando una depressione che scende gradatamente dall'ingresso fino a raggiungere, nei punti più

lontani, quasi tre metri di profondità. In questo digrado si è formato, a causa delle continue infiltrazioni d'acqua, un vero e proprio stagno che è divenuto la dimora di un grosso coccodrillo e della sua prole.

I due coccodrilli più piccoli (CA 5, DV 2, PF 8, MV 27 (9) m anche nuotando, N° ATT 1 morso, F 1-8, TS G1, ML 7, AM N, PX 35) stazionano sempre nei pressi dell'ingresso, pronti ad avventarsi sugli incauti che entrano nella stanza, con il 50% di possibilità di sorprenderli. Il coccodrillo più grande (CA 3, DV 6, PF 28, F 2-16, TS G3, PX 275) li segue a ruota, infierendo sulle malcapitate vittime. A meno che i mostri non falliscano il controllo del morale, nel qual caso si ritirano nel punto più profondo della pozza, inseguiranno i personaggi anche nel resto del sotterraneo, se questi tentano di fuggire.

Se i personaggi riescono a eliminare i coccodrilli e sono in grado di esplorare in qualche modo la pozza, scoprono sul fondo – oltre ai resti di mobili e altre suppellettili ormai corrose – una scultura che raffigura un leone rampante realizzata in argento e avorio (valore 192 mo).

13. LO SGUARDO CHE UCCIDE:

L'ingresso di questa stanza è stato murato, ma un buco del diametro di circa un metro e mezzo al livello del pavimento permette comunque l'accesso. La camera è evitata da tutti gli abitanti del sotterraneo in quanto è diventata la tana di un letale basilisco. Questo pericoloso rettile è lungo

all'incirca due metri e solitamente se ne sta tranquillo nel suo rifugio, tranne quando è in preda alla fame. Per evitare che girovaghi troppo nei dintorni, i coboldi hanno prima cercato di murare l'accesso (ma il basilisco è riuscito ad aprirsi un varco sufficiente a transitare) e quindi hanno deciso di tenerlo buono portandogli, una o due volte alla settimana, un po' di cibo per saziarlo. Questa tecnica sembra che stia funzionando piuttosto bene e al momento è raro che il mostro si aggiri per i corridoi.

L'interno della stanza puzza di rettile e di selvatico ed è completamente buio. Il minimo rumore o la più flebile luce disturberanno immediatamente il basilisco (CA 4, DV 6+1**, PF 22, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso + 1 sguardo, F 1-10 + pietrificazione, TS G6, ML 9, AM N, PX 950) che attaccherà di conseguenza. Se fallisce il controllo del morale, si rifugia in qualche angolo recondito ma, se verrà ulteriormente disturbato o minacciato, non esiterà allora a combattere fino alle estreme conseguenze.

Nella stanza non c'è nulla di rimarchevole, eccezion fatta per le "statue" di un paio di coboldi rimasti pietrificati nei mesi scorsi e gli avanzi dei pasti del basilisco. Sui miseri resti di una delle vittime del mostro, un incauto avventuriero divorato qualche tempo fa e di cui rimangono solo le ossa, alcuni vestiti stracciati e le armi arrugginite e inservibili, è possibile trovare una scarsella di cuoio al cui interno ci sono 180

mo e una pozione della velocità.

14. LA STANZA DELLE ISCRIZIONI:

Questa stanza non sembra essere utilizzata da molto tempo. Le porte non sono chiuse a chiave, ma per aprirle un personaggio deve ottenere con 1d20 un risultato uguale o inferiore al proprio punteggio di Forza. Per ogni tentativo fallito, il DM deve immediatamente effettuare un controllo per vedere se appare un mostro errante, attirato dal rumore.

L'interno del salone è completamente vuoto, eccezion fatta per una grossa pila di sbarre di ferro, ormai corrose e praticamente attaccate tra loro, lunghe un paio di metri e del diametro di circa 10 cm. Uno spesso strato di muffa le ricopre. Si tratta di 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) pronto a espellere le sue spore letali contro i malcapitati che lo disturbano.

Sulle pareti della stanza ci sono numerose frasi, incise con un pugnale, scarabocchiate in comune. Si tratta di una serie di nomi e parole prive di particolare significato, ma che il DM potrebbe usare per incuriosire i personaggi o metterli su qualche falsa pista.

COLLEZIONISTA DI CERVELLI

Classe

dell'armatura: 2

Dadi vita: 10**

Movimento: 54 (18) metri

Attacchi: 1 morso + incantesimi

Ferite: 1-10 + incantesimi

N° di mostri: 1 (1)

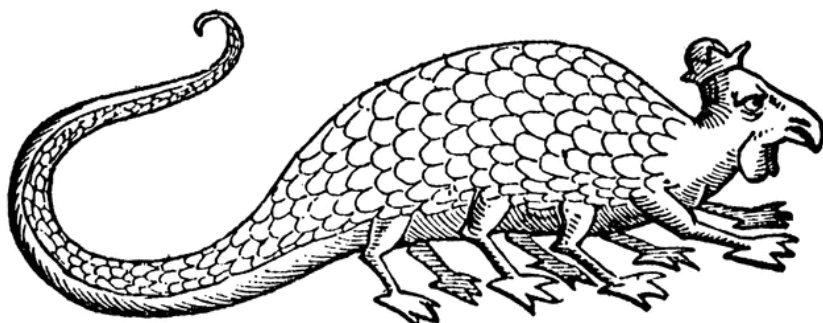
Tiro salvezza: Guerriero 10°

Morale: 10

Tipo di tesori: C

Allineamento: Caotico

Valore in PX: 2300



I collezionisti di cervelli, o Neh-Thalggu nella loro lingua, sono una razza di creature di un'altra dimensione che sono solo occasionalmente in grado di attraversare le barriere che separano il loro universo da questo. Solo in prossimità di fonti di grande energia magica, dove il tessuto del tempo e dello spazio è distorto, possono trovare piccoli cancelli. Pensano in maniera differente da qualsiasi altra creatura conosciuta, ma sembrano essere per qualche motivo ossessionati dal raccogliere i cervelli.

I collezionisti di cervelli sono veramente orribili, con amorfici corpi rigonfi, giallo-arancio, oleosi, da cui spuntano decine

di piccoli tentacoli che si contorcono. Si muovono su sei gambe simili a quelle di un granchio. Quattro occhi sporgenti di grandi dimensioni, gialli, e delle fauci piene di denti spiccano sulla loro testa bulbosa. Attaccano mordendo con la bocca o lanciando incantesimi.

Queste creature uccidono i personaggi e poi ne asportano accuratamente la sommità della testa con strumenti chirurgici per mettere a nudo il cervello. Quindi lo rimuovono e lo ingoiano. Il cervello si sposta successivamente in una delle diverse tasche all'interno della testa del collezionista di cervelli, dove potrà essere utilizzato. Ogni cervello forma un grumo

distintivo nella testa del mostro. Per ogni cervello che la creatura raccoglie, guadagna la possibilità di utilizzare un incantesimo dei maghi dal 1° al 3° livello una volta al giorno. Il DM deve determinare ogni nuovo incantesimo in modo casuale. Una volta che il collezionista di cervelli raggiunge questo universo, comincia a lavorare sodo per acquisire quanti più cervelli nel minor tempo possibile. Un collezionista di cervelli può raccogliere fino a un massimo di 12 cervelli.

(Nota: Il collezionista di cervelli è tratto dal modulo di avventura X2 Il Castello degli Amber di Tom Moldvay, ©1981 TSR Hobbies, Inc.)

LE FOGNE ABBANDONATE

MAPPA DEL COMPLESSO FOGNARIO ABBANDONATO

SCALA: UN QUADRETTO = 3 METRI



PORTA



PORTA SBARRATA



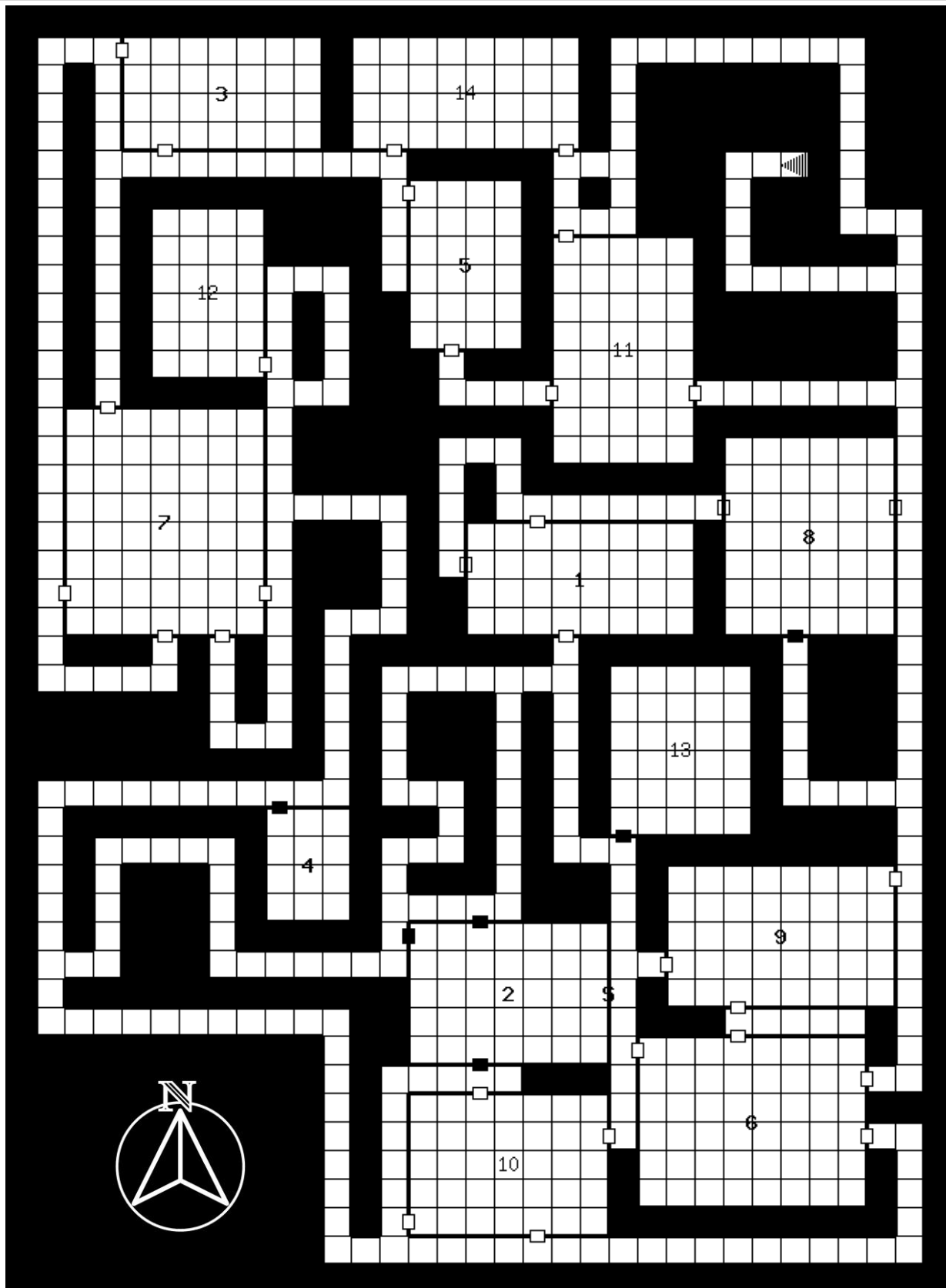
PORTA CON TRAPPOLA



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. Cover art © Kevin Lau, <http://www.elfwood.com/u/kevin/>, used with permission. 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