

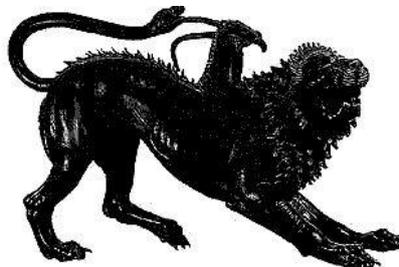
NEL COVO DI SZYGGY

DUNGEON CRAWL

CHAD65



Un famoso ladro ha depredato la tesoreria del Duca Bellamy, il quale vi ha incaricato di recuperare la refurtiva. Sarete abbastanza astuti e coraggiosi da riuscire a penetrare nel rifugio del nemico?



CHIMERÆ

DUNGEON CRAWL

Modulo CHADC5
NEL COVO DI SZYGGY

Modulo per personaggi dal
1° al 3° livello utilizzabile con



Ideato e composto da:
Chimeræ Hobby Group

Illustrazioni di:
Jeff Freels

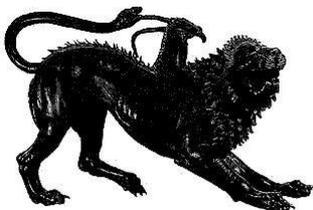
Mappa:
Dizzy Dragon's Geomorph
Dungeon Adventure Generator

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*.

© 2022 Chimeræ Hobby Group



CHIMERÆ

www.chimeræ.it

chimeræhobbygroup@yahoo.it

#CHADC5 – 1ª Edizione – Novembre 2022

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

Basta nominare Szyggy per far venire i sudori freddi ai ricconi di tutto il regno! È il ladro più audace, in gamba e inafferrabile di cui si abbia

notizia e le sue imprese stanno diventando memorabili. Non ci sono castelli, fortezze, ville nobiliari, sotterranei segreti o tesorerie al sicuro dalle sue abili e avidi mire di ruberia. Negli ultimi anni è diventato talmente famoso da essere il ricercato numero uno, ma è ancora una primula rossa inafferrabile e persino la sua identità è sconosciuta.

Qualcuno dice che si tratti di un avventuriero in cerca di soldi facili, che ha preferito puntare al ladrocinio piuttosto che rischiare la pelle nell'esplorazione di dungeon infestati di mostri e trappole. Per altri, invece, sarebbe addirittura un nobile (qualcuno dice un membro della famiglia reale) che nei suoi colpi cerca più il brivido dell'avventura del guadagno materiale. Il popolino comincia a tesserne le prime leggende e vocifera che sia dotato di strani poteri magici che gli permettono di aprire qualsiasi porta o serratura e di svanire a piacimento.

Qualche sia la verità, stavolta Szyggy ha fatto infuriare la persona sbagliata. Il Duca Bellamy è una personalità influente nel regno, amico personale del monarca, e quando una mattina si è svegliato scoprendo che la sua tesoreria era stata depredata degli oggetti più preziosi, non ha certo perso tempo. Fedele al suo carattere collerico, ha smosso tutte le sue potenti amicizie per esigere giustizia. Quel che ha ottenuto è stato un pugno di mosche, perché la milizia reale neanche stavolta è riuscita a cavare un ragno dal buco. Mentre le autorità brancolano nel buio, il Duca ha deciso di non restare con le mani in mano e ha ingaggiato i PG per seguire le tracce del ladro e recuperare il bottino. Stavolta però c'è qualche possibilità in più di completare l'impresa con successo, perché le spie personali di Bellamy

hanno individuato il rifugio di Szyggy, nei sotterranei di un vecchio maniero in rovina a poca distanza dalla città.

Prima di proseguire oltre, il DM deve stabilire la ricompensa promessa ai PG in caso di successo: si raccomanda di offrire tra le 100 e 200 mo a testa, più i tesori che eventualmente recupereranno, tranne ovviamente quelli rubati dalla tesoreria del Duca. Il nobile partirà da una cifra piuttosto bassa, ma mercanteggiando sarà disposto a salire un po'.

IL COVO DI SZYGGY

La magione abbandonata eletta a proprio covo dal famigerato ladro si trova a nemmeno un'ora e mezzo di cammino dalla città. Sorge su una collinetta in vista della strada maestra e può essere raggiunta senza alcun pericolo. Apparteneva a un nobile caduto in disgrazia molti anni fa e in superficie restano poche vestigia scalinate.

L'ingresso ai sotterranei veri e propri è possibile attraverso una botola celata da rami e cespugli tagliati e abilmente disposti per camuffarla. Per trovarla, un PG deve compiere delle ricerche e ottenere un risultato uguale o minore del suo punteggio di Sg con 1d20. Ogni tentativo richiede 1 turno, alla fine del quale c'è 1 possibilità su 6 che il gruppo sia attaccato da uno stormo di 1d10 pipistrelli giganti (CA 6, DV 2, PF 6, MV 54 (18) m volando, N° ATT 1 morso, F 1-4, TS G1, ML 8, AM N, PX 20) che dimorano tra le rovine e sono stati disturbati dal trambusto. La colonia è composta da 14 pipistrelli giganti e gli incontri sono possibili finché non vengono tutti uccisi.

Informazioni generali

La botola porta a una scalinata che scende nella stanza 1, l'ingresso vero e proprio del

dungeon. Tutti i vani e i passaggi sono fatti con blocchi di pietra squadrata. Il soffitto è alto 3 metri all'interno delle stanze e soltanto 2 metri nei corridoi. Le porte sono di legno e, generalmente, non sono chiuse a chiave. Salvo diversa indicazione, il sotterraneo si trova completamente immerso nell'oscurità. Nonostante la polvere, l'incuria e l'umidità, la struttura è tuttavia solida e non ci sono rischi di crolli.

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:

1d6 Mostro errante

1 Scarabeo di fuoco (1-6): CA 4, DV 1+2, PF 6, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 2-8, TS G1, ML 7, AM N, PX 15.

2 Locusta gigante (1-6): CA 4, DV 2**, PF 8, 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 (1-6): CA 9, DV 1/2, PF 2, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso, F veleno, TS UC, ML 7, AM N, PX 6.

4 Lucertola, gecko (1-2): CA 5, DV 3+1, PF 15, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-8, TS G2, ML 7, AM N, PX 50.

5 Biscione strisciante (1-2): CA 5, DV 2, PF 6, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-6, TS G1, ML 7, AM N, PX 20.

6 Ragno chelato (1-2): CA 7, DV 2*, PF 8, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 1-8 + veleno, TS G1, ML 7, AM N, PX 25.

7 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.

8 Toporagno gigante (1-3): CA 4, DV 1*, PF 3, MV 54 (18) m, N° ATT 2 morsi, F 1-6/1-6, TS G1, ML 10, AM N, PX 13.

1. L'INGRESSO: La scalinata esterna arriva in questa piccola stanza quadrata con tre porte. C'è un piacevole odore di terra umida, anche se una leggera nebbiolina dovuta all'umidità limita la visione. L'aria è molto polverosa, il che non sorprende visto lo stato delle rovine. In un vano segreto sul fianco est della scala sono nascoste un totale di 1.000 ma, suddivise in quattro sacchetti identici.

2. LA STANZA PUZZOLENTE: Un'altra stanzetta quadrata e completamente vuota. L'unica cosa degna di nota è il fortissimo odore di terra bagnata che permea l'ambiente.

3. IL DISIMPEGNO: Un piccolo vano con tre porte, privo di ogni interesse.

4. LO SCHELETRO INQUIETO: Nel mezzo di questo passaggio c'è uno scheletro riverso scompostamente sul pavimento di pietra. Accanto sono visibili delle grosse macchie di sangue secco. Le povere ossa sono tutto ciò che resta di un complice di Szyggy, che egli ha provveduto a eliminare anni fa al culmine di un'accesa discussione per la spartizione di un bottino.



Come ulteriore oltraggio, il ladro ha usato una pergamena

magica per rianimare il suo rivale trasformandolo in uno scheletro (CA 7, DV 1, PF 5, MV 18 (6) m, N° ATT 1, F 1-4, TS G1, ML 12, AM C, PX 10) che ora sta di sentinella in questa stanza. Appena i PG provano a uscire da una delle porte, si alza e li attacca con un vecchio pugnale (non magico), sorprendendoli con 1-2 su 1d6.

5. LA BUCA NASCOSTA: Proprio in fondo alle scale, che scendono verso il basso di circa 1,5 metri, c'è una trappola. Un ladro può scoprirla e rimuoverla usando le sue abilità speciali. Se qualcuno mette piede nel quadretto segnato sulla mappa con la lettera T, il pavimento si apre e la vittima precipita in una buca profonda 3 metri, subendo 1-6 punti di danno. Per il resto, la stanza è vuota.

6. LA STANZA NEBBIOSA: Questo ambiente si trova circa 1,5 metri più in basso rispetto alla stanza 5. È accessibile tramite due rampe gemelle di gradini in pietra. La sala è completamente avvolta nella nebbia, che dimezza la visibilità. Per terra sono sparpagliati denti, zanne e piccole ossa di umani e bestie. Se i PG arrivano qui passando dall'arco nella parete est invece che dalla scalinata a nord, attivano una trappola magica. Nel round successivo a quello in cui il primo avventuriero mette piede sul pavimento della sala, tutti i frammenti di osso vengono scagliati contro tutti i presenti. Ogni PG subisce 1d4 attacchi, meno l'eventuale bonus della Ds (ma comunque è sempre il bersaglio di almeno un colpo). I denti e le zanne colpiscono come un mostro da 3 DV e ogni attacco andato a segno causa 1-3 punti di danno.

Sul pavimento, oltre a quanto già descritto, c'è anche una gemma che vale 100 mo. Per trovarla, è però necessario scendere nella stanza ed

esaminare il pavimento con attenzione.

7. LA STANZA GOCCIOLANTE: Il rumore incessante dell'acqua che sgocciola può essere udito distintamente da chiunque si avvicini a questa stanza. Le infiltrazioni hanno permesso a uno spesso strato di muffe variopinte di crescere praticamente dappertutto e il pavimento è pieno di pozzanghere.

Nonostante l'aspetto generale della sala, non ci sono pericoli di crollo imminente. Anche la maggior parte delle muffe sono innocue, ma nell'angolo nord-est del soffitto c'è una piccola chiazza di pericoloso fungoide lurido (CA può essere sempre colpito, DV 2*, PF 7, MV 0, N° ATT spore, F 1-6 + speciale, TS G2, ML non applicabile, AM N, PX 25) che occupa un'area di 3 metri quadrati.

È improbabile che venga toccato, a meno che i PG non lo facciano di proposito, visto il punto in cui si trova. Però, se ciò accade, c'è il 50% di possibilità che emetta una nuvola di spore di 3x3x3 metri. Chi è avvolto da essa subirà 1-6 punti di danno e dovrà tentare un TS contro raggio della morte o soffocherà entro 6 round.

8. IL GRANDE CORRIDOIO: Questo ampio passaggio curvilineo termina a ovest contro una parete di solide pietre. I PG potrebbero pensare che nasconda un passaggio segreto, ma non è così. Semplicemente, la costruzione è stata interrotta e mai più ripresa. L'aria nell'intero corridoio è molto calda e c'è una sinistra nebbiolina che riduce la visuale e rende tetra l'atmosfera del posto. Per fortuna, è soltanto un effetto scenico e non comporta alcun pericolo per il gruppo.

9. LA SALA DELLO STEMMA: Nella parete sud, nel punto esatto dove si trova il passaggio

segreto, c'è uno stemma di pietra appeso al muro con dei ganci di ferro. È il blasone dell'antica casata nobiliare a cui apparteneva il maniero e rappresenta un grifone rampante che impugna una spada, sovrastato da tre piume. Premendo quella centrale è possibile attivare il meccanismo che apre la porta segreta. Lo stesso risultato si ottiene se un PG effettua con successo la ricerca di passaggi segreti.

10. IL MAGAZZINO ABBANDONATO: Questo stanzino è un vecchio magazzino in disuso. Qui non c'è niente di interessante, soltanto qualche cassa sfondata, barili ormai andati in pezzi e rotoli di corda ridotti a brandelli.

11. I GUARDIANI CANNIBALI: Ancor prima di entrare nella stanza è possibile sentire il sibilo di un forte vento che spira tra i due archi. Si tratta di un effetto magico che si limita però soltanto a sollevare un po' di polvere e nient'altro.

Il vero pericolo sono i cinque ghouls (CA 6, DV 2*, PF 8, MV 27 (9) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-3 + speciale, TS G2, ML 9, AM C, PX 25) che si annidano in questa sala e attaccano a vista gli intrusi per ucciderli e divorarli.

Dall'arredamento ormai andato quasi completamente in sfacelo, pare che qui dovesse esserci stato un tempo un posto di guardia oppure una sala delle sentinelle. Ci sono i resti di un grosso tavolo di quercia con quattro sedie massicce, un paio di sgabelli rotti, un armadio ormai vuoto e mezzo mangiato dai tarli, più una cassapanca ancora chiusa con un lucchetto che pare essere ancora in buone condizioni.

La chiave della serratura è in possesso di uno dei ghouls (il capo, che ha 9 PF) e dentro lo scrigno c'è il tesoro che i mostri hanno sottratto alle loro vittime.

In mezzo a ossa rosicchiate e pezzi di carne andata a male, ci sono anche 35 mo, 600 ma, 700 mr e una gemma che vale 500 mo.

12. LA VECCHIA LEGNAIA: In questa stanza ci sono soltanto ciocchi di legno allineati in pile ordinate lungo le pareti. Nel mezzo della legnaia c'è anche un grosso ceppo nel quale è piantata un'ascia da boscaiolo (se i PG la usano come arma, equivale a un'accetta). Dappertutto per terra ci sono schegge di legno e piccoli rami tagliati.

Se il gruppo decide di frugare nella stanza, potrebbe andare incontro a qualche brutta sorpresa. Tra le cataste di legna, infatti, hanno nidificato tre millepiedi giganti (CA 9, DV 1/2, PF 2, MV 18 (6) m, N° ATT 1 morso, F veleno, TS UC, ML 7, AM N, PX 6), che attaccheranno i disturbatori sorprendendoli con un risultato di 1-2 su 1d6.

13. IL NIDO DEI TAFANI PREDATORI: Se qualcuno dei PG prova ad ascoltare rumori, sente provenire dall'interno di questa piccola stanza il distinto ronzio di ali d'insetto, ma molto più potente di quanto dovrebbe essere normalmente. Tutto ciò perché qui dentro hanno costruito il nido quattro tafani predatori (CA 6, DV 2, PF 9, MV 27 (9) m o 54 (18) m volando, N° ATT 1 morso, F 1-8, TS G1, ML 8, AM N, PX 20).



Queste mosche giganti raggiungono il metro di lunghezza e hanno libero accesso alla stanza da un grosso buco nel soffitto. Visto che i tafani predatori sono carnivori, non disdegnano di assaggiare carne di avventuriero, tanto per variare un po' la solita dieta, e combatteranno furiosamente contro chi ha osato penetrare nella loro tana.

14. LO SCUDO MAGICO: Appesi nel mezzo delle pareti nord ed est ci sono quattro scudi, due per parte. Sono fatti di metallo e portano inciso sul davanti lo stemma araldico dei nobili che occupavano il castello, già descritto nella stanza 9.

Quello di destra sul muro settentrionale è magico, si tratta infatti di uno **scudo +2**. Gli altri sono normali, ma in buone condizioni e possono venire utilizzati senza problemi dagli avventurieri che ne avessero eventualmente necessità.

Il gancio al quale è appeso lo scudo incantato è però protetto da una trappola. Se lo scudo viene staccato dalla parete, un dardo avvelenato è scagliato contro il personaggio. Oltre a subire 1-6 punti di danno, la vittima deve fare immediatamente un TS contro veleno oppure muore nel giro di 2-12 round tra atroci convulsioni.

15. IL TESORO SEGRETO: In questa piccola stanza segreta, Szyggy ha nascosto una parte del bottino accumulato in anni di ruberie. Poggiati per terra ci sono due grandi scrigni di legno e tre cofanetti più piccoli di metallo. Sono tutti chiusi e le chiavi sono in possesso del ladro, quindi è necessario scassarli.

I PG devono però fare attenzione, in quanto tutti i forzieri sono protetti da delle trappole, come descritto di seguito:

1. Ago avvelenato (TS contro veleno o morte immediata). Dentro ci sono 210 mo, 785 ma e due gemme (100 e 50 mo di valore).
2. 1-4 minuscoli dardi lanciati da un meccanismo a molla. Colpiscono come un mostro da 5 DV e infliggono 1-4 punti di danno ognuno. All'interno sono custodite 470 me, 1.200 mr e tre pozioni: **rimpicciolimento**, **forma gassosa** e **levitazione**.
3. Scossa elettrica che causa 1-4 punti di danno. Contiene una parure formata da una collana e orecchini con brillanti (2.200 mo in totale) che sono stati rubati al Duca Bellamy.
4. Ago con veleno paralizzante (TS con penalità di -2 per evitarne gli effetti), che resta attivo per 1-4 ore. L'effetto può essere immediatamente rimosso da *cura ferite leggere*. Dentro ci sono alcuni bracciali per un valore totale di 750 mo, ma la metà appartengono alla refurtiva sottratta al Duca e dovranno essergli restituiti.
5. Un blocco di pietra cade sulla testa del PG e gli causa 1-6 punti di danno. È permesso un TS contro bacchette per riuscire a schivarlo ed evitare conseguenze nocive. Nello scrigno ci sono un anello con solitario (800 mo) di proprietà del Duca, altri tre d'oro o d'argento (210, 130 e 75 mo) e uno **controllo degli animali**.

Tutte le trappole possono essere scoperte e disattivate come di consueto, dall'abilità speciale di un ladro oppure con un incantesimo.

Se i PG riescono a penetrare nella stanza segreta, si attiva un allarme nella camera di Szyggy (non udibile da chi è all'interno di questo locale) e quindi il bandito sarà automaticamente informato della presenza di

estranei e si resterà sul chi va là da questo momento in poi. Il DM deve tenere conto della cosa per stabilire come si comporterà nell'approccio con il gruppo.

16. LA TANA DEL RAGNO

GIGANTE: L'intero corridoio, che collega varie parti del sotterraneo, è invaso da delle ragnatele molto fitte e appiccicose. Ci vuol poco per capire che non possono essere state tessute da ragni di dimensioni normali, anche se i PG non hanno mai incontrato una vedova nera gigante (CA 6, DV 3*, PF 15, 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).

Il mostro è in agguato nella parte più orientale del passaggio. È automaticamente al corrente della presenza di intrusi dalle vibrazioni delle ragnatele.

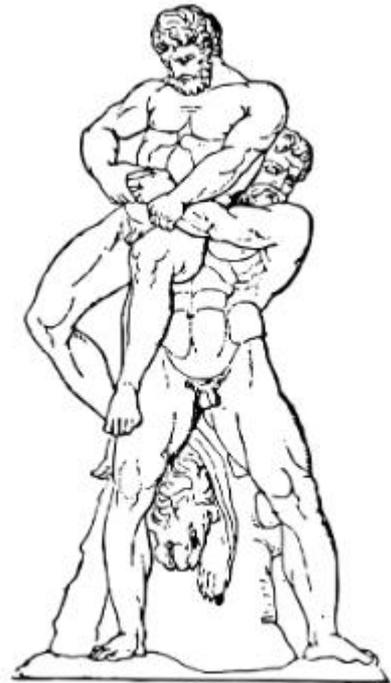
Questo incontro è molto pericoloso e potenzialmente mortale per PG di basso livello, sia per il veleno inoculato da morso del ragno gigante, sia perché le ragnatele hanno gli stessi effetti di quelle create dall'incantesimo dei maghi *ragnatela*. Possono essere date alle fiamme, ma rischiano di intrappolare a lungo l'intero gruppo, rendendolo ancora più vulnerabile agli attacchi della vedova nera.

La creatura non ha tesori.

17. IL SALONE DELLE STATUE

VIVENTI: Questa grande stanza è simile a un'arena per i combattimenti. La parte esterna è sopraelevata rispetto a quella centrale, che si trova circa 6 metri più in basso e ha il pavimento ricoperto di sabbia. Lungo tutto l'anello superiore ci sono delle comode panche di legno, imbottite con cuscini, per sedersi. Da qui i nobili e i loro ospiti assistevano ai combattimenti.

Dentro l'arena, alle estremità opposte, ci sono due statue di pietra identiche, che raffigurano degli uomini barbuti, nudi e muscolosi, sulla posizione dell'attenti. Dopo 3 round dall'ingresso dei PG nel salone, si animano e iniziano a lottare tra loro, a meno che non ci sia qualcuno all'interno del campo di battaglia, nel qual caso immediatamente tornano ai loro posti e restano immobili.



Lo spettacolo è stato ideato per divertire gli spettatori senza dover ricorrere a sfide troppo cruente. Se i PG non intervengono, lo scontro termina con la vittoria di uno dei due contendenti dopo 1 turno di lotta avvincente.

Se invece il gruppo è così sciocco da attaccare le statue animate di pietra (CA 4, DV 5*, PF 24, MV 18 (6) m, N° ATT 2, F 2-12/2-12, TS G10, ML 11, AM C, PX 300), queste combatteranno per difendersi e non si arresteranno finché gli intrusi non saranno stati tutti sconfitti oppure messi in fuga. Comunque, i PG dovrebbero capire che non c'è alcun bisogno di ricorrere alla

maniere forti per gestire questo incontro.

18. I GHOUL AFFAMATI: Questa stanza dalla forma insolita è la tana di altri cinque ghouls (CA 6, DV 2*, PF 8, MV 27 (9) m, N° ATT 2 artigli/1 morso, F 1-3/1-3/1-3 + speciale, TS G2, ML 9, AM C, PX 25) identici a quelli dell'area 11. Sono molto affamati e attaccheranno a vista qualsiasi creatura vivente, per procurarsi un pasto che possa saziarli.

I non morti sono i guardiani dell'accesso alla stanza 21 e la porta a nord, che conduce sulla scale, è chiusa a chiave. Il capo dei ghouls (che ha 9 PF) custodisce la chiave tra le sue vesti lacere, ma in alternativa è sempre possibile scassinare la serratura.

I mostri non hanno tesori di nessun tipo, ma tra i resti delle vittime precedenti che sono sparsi qua e là sul pavimento è possibile trovare un borsello con 55 mo e 175 ma, mentre un altro cadavere ha ancora al dito una fede d'oro (110 mo di valore).

19. LE TRE FONTANE: L'unica porta della stanza è chiusa a chiave. Per aprirla, quindi, bisogna sfondarla oppure scassinarla.

L'interno della sala è diverso dal resto del dungeon. La pietra infatti è ricoperta da pannelli di marmo chiaro, che rivestono anche il pavimento e il soffitto. L'ambiente sembra molto più lussuoso e confortevole. Lungo la parete ovest ci sono dei soffici tappeti e molti cuscini, oltre a delle sedie con un alto schienale, dall'aspetto molto comodo, ma tutti impolverati come se non venissero usati da molto tempo.

Sul muro di fronte ci sono invece tre fontane identiche. Hanno l'aspetto di teste di leone con le fauci spalancate, dalle quali esce un getto d'acqua limpida che scroscia rumorosamente prima di finire in una piccola

grata di scolo e disperdersi nel sottosuolo. Tra le fonti ci sono degli scaffali di legno sopra i quali si trovano molti boccali di ceramica, porcellana, legno e peltro. Uno spesso strato di polvere ricopre ogni cosa.

Le acque possiedono proprietà curative e depurative, e qui talvolta gli abitanti del maniero venivano a cercare rimedio dalle loro affezioni bevendo l'acqua miracolosa, che tuttavia non sempre funzionava. Szyggy non è mai venuto qui e ignora completamente l'esistenza della stanza.

Chi beve a una qualsiasi delle fontane viene guarito di 2-7 PF, come per un incantesimo *cura ferite leggera*. Tuttavia, questo effetto funziona soltanto il 50% delle volte e comunque non più di una volta al mese per ogni singola persona. Se l'acqua miracolosa viene portata fuori dalla stanza, perde ogni sua proprietà magica dopo 1d6+6 turni.



20. LA DEA DELLA SALUTE: Questo luogo sembra essere un piccolo tempio dedicato alla Dea della Salute. Non ci sono statue né altari, ma un grande affresco decora la parete sud e raffigura la dea nell'atto di benedire una

folta di malati. Alla sua sinistra ci sono storpi, invalidi e infermi che si incamminano in una lunga fila per passare sotto la figura divina. Alla destra della dea ci sono invece quelli già guariti dal suo potere risanante, che ora appaiono floridi e camminano senza alcun impedimento.

A parte un sacco vuoto col fondo strappato, dimenticato qui da chissà chi, nella stanza non c'è proprio un bel niente di utile.

21. UN UOMO IN TRAPPOLA: La porta è sbarrata dall'esterno con un paletto di ferro, ma non ha serratura. È sufficiente spostare il chiavistello per aprirla e accedere all'interno di quella che sembra essere una rudimentale prigione. Ci sono un pagliericcio con una coperta tutta sbrindellata, uno sgabello con una gamba rotta, un secchio pieno d'acqua putrida e una ciotola di legno con del pane raffermo e una fetta di formaggio piena di vermi.

Rannicchiato in un angolo, spaventato a morte, c'è un uomo che ha visto giorni migliori. È praticamente nudo, tranne che per un perizoma tutto lacero avvolto intorno alla vita, ha la barba e i capelli incolti e scarmigliati, le unghie lunghe ma soprattutto è magrissimo. Sembra uno scheletro con attaccata addosso un po' di carne e le costole paiono sul punto di voler balzare fuori dalla gabbia toracica.

Questo poveretto ha perso completamente la ragione da tempo e non può essere aiutato in alcun modo. Certo, il gruppo potrebbe liberarlo e riportarlo in città, dove qualche chierico pietoso si occuperà di lui. Si tratta di un mercante che è stato rapito da Szyggy quasi due anni fa e sempre tenuto rinchiuso in prigionia qui dentro, lasciato praticamente morire di

fame e continuamente vessato e minacciato. I figli, ben contenti di liberarsi di un padre molto avaro, hanno preferito abbandonarlo al suo destino e non pagare il riscatto richiesto. È un uomo comune (PF 1, AL C) completamente indifeso e quasi catatonico. Se i PG decidono di portarselo dietro, non gli sarà di alcun aiuto né d'intralcio, ma non potrà nemmeno difendersi da solo.

Il DM potrebbe considerare una qualche ricompensa, sia monetaria che in termini di PX, se riescono a salvare questo malcapitato dalla tremenda fine che Szyggy ha in serbo per lui.

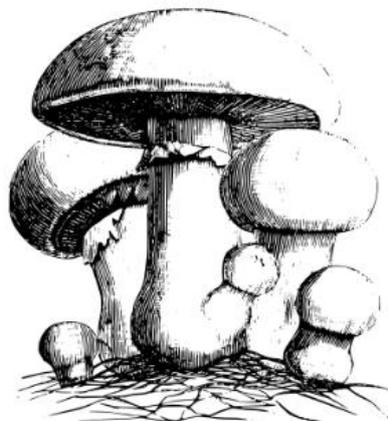
22. LA STANZA AMMUFFITA: La porta di ingresso è protetta da una trappola. Quando viene aperta, sprigiona una nube di gas velenoso di 3x3x3 metri. Tutti quelli che vengono avvolti devono riuscire in un TS contro veleno con un bonus di +2 oppure muoiono nel giro di 1 turno. La porta segreta, invece, è sicura e Szyggy la usa per entrare e uscire senza pericolo. L'intero ambiente era una cucina, ma tutto è ricoperto dalla muffa: un tavolo con delle sedie, le credenze e anche le stoviglie all'interno, le pentole e le casseruole, persino i mastelli usati per lavare i piatti. Però sono muffe innocue, non come certi mostri che stanno in agguato nei dungeon.

Il ladro ha nascosto qui dentro un altro po' del suo bottino guadagnato disonestamente. Una nicchia nascosta nella parete nord, che può essere scoperta come se fosse una porta segreta, custodisce 750 mo, 8.500 ma e una **pergamena di protezione contro i non morti**.

23. LA SENTINELLA URLANTE: In questa stanza ci sono pesanti infiltrazioni d'acqua, che sgocciola dappertutto e ha formato numerose pozzanghere

sul pavimento. In più, alcune delle lastre di pietra sono state scalzate via e rimosse, mettendo allo scoperto la terra al di sotto. Questa combinazione ha formato l'habitat ideale per ogni sorta di funghi di ogni forma e colore, che crescono fino a raggiungere dimensioni che sono davvero inusuali.

Purtroppo sono praticamente tutti velenosi, cosa che chiunque può facilmente stabilire ottenendo un risultato uguale o inferiore alla sua Sg lanciando 1d20. Ma un fungo ancor più temibile è in agguato tra i suoi simili. Si tratta di un boleto stridente (CA 7, DV 3, PF 16, MV 3 (1) m, N° ATT speciale, F nessuna, TS G2, ML 12, AM N, PX 35), che è stato posto qui di guardia da Szyggy in persona. Infatti, il mostro reagisce alla luce (entro 18 metri) e al movimento (entro 9 metri) emettendo un grido penetrante che dura per 1-3 round. Per ogni round, il DM dovrà tirare 1d6; un risultato di 4 o più indicherà che un mostro errante ha sentito il rumore e arriverà entro 2-12 round. Se ciò accade, anche Szyggy avrà udito l'urlo e sarà al corrente della presenza di intrusi all'interno del suo covo. Spetta al DM decidere come si preparerà ad accoglierli.



24. LA STANZA ROTANTE: Tutte e quattro le porte sono chiuse a chiave, pertanto occorre

scassarle o abatterle per poter entrare. Quella nord è dipinta di bianco, quella est di giallo, quella sud di nero e quella ovest di blu. L'interno è illuminato da un globo di *luce perenne* che si trova proprio sotto il soffitto a volta, alto 6 metri. Per il resto, è vuoto.

Appena il gruppo vi mette piede, le porte si chiudono sbattendo e la stanza ruota su sé stessa intorno a un ideale perno centrale. Il tutto avviene così velocemente che nessuno dei PG si accorge di niente. Per stabilire di quanto si è mossa la stanza, il DM deve tirare 1d4 e consultare la tabella:

1d4	Rotazione
1	90° gradi (es. la porta nord si apre adesso verso est).
2	180° gradi (es. la porta nord si apre adesso a sud).
3	270° gradi (es. la porta a nord si apre adesso a ovest).
4	360° gradi (es. la stanza fa un giro completo su sé stessa, quindi la porta a nord si apre sempre a nord).

L'intero meccanismo ha il solo scopo di creare confusione e scompiglio. Quando, infatti, il gruppo uscirà da una delle porte credendo di andare in una certa direzione, potrebbe ritrovarsi da tutt'altra parte.

25. LA TRAPPOLA DEL MACIGNO: La porta della stanza pende sghemba da uno dei cardini. All'interno si possono intravedere delle macerie. Il soffitto del locale è, infatti, crollato in alcuni punti, specialmente verso ovest, dove la parete che separa questa camera dall'area 26 è praticamente distrutta.

Quando il primo PG entra nel quadretto indicato sulla mappa con la lettera T, un grosso macigno si stacca dall'alto e gli precipita addosso, infliggendogli 1d6 punti di danno, a meno che non effettui

con successo un TS contro bacchette magiche.

26. LA STANZA IN ROVINA:

Questo locale è messo ancora peggio di quelli adiacenti. Il soffitto è crepato in più punti e molti blocchi di pietra si sono schiantati sul pavimento. Una parte consistente della parete est è completamente crollata. Sotto alle macerie è possibile vedere resti di mobili e altra paccottiglia, ma non c'è niente di utile qui dentro. Il DM deve tenere in allerta i PG descrivendo loro i piccoli detriti che gli cadono continuamente addosso e i continui scricchiolii che provengono dal soffitto. In realtà, però, non c'è alcun pericolo.

27. LA TANA DEI LEONI DI MONTAGNA:

Il soffitto è quasi completamente crollato, lasciando un'apertura dalla quale filtrano aria e luce dall'esterno. La stanza puzza di sterco e urina di animale, e per terra ci sono feci e resti di ossa spolpate.

Questo locale è diventato la tana di 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 saranno presenti qui al 40% di probabilità. In questo caso, attaccano senza indugio, altrimenti saranno fuori a caccia e torneranno non prima di 2-12 turni.

Frugando all'interno del caos che regna qui dentro non c'è nulla di interessante. Resti di animali divorati, ossa smozzicate, escrementi e poco altro. Però in un angolo nascosto, quasi impercettibili tra l'altro ciarpame, ci sono un teschio sfondato e una cassa toracica umana. Si tratta dei resti di una vittima divorata dai puma mesi fa. Addosso porta ancora dei brandelli di vestiti e quel che rimane di un'armatura di cuoio. Frugando là in mezzo, è possibile trovare i resti di un

borsellino con 12 mo, 54 ma e una piccola spilla d'oro (25 mo).

28. IL POSTO DI BLOCCO:

Davanti a entrambi i passaggi ad arco ci sono delle rudimentali barricate, realizzate con pezzi di tavoli, letti e altri mobili, più vari pezzi di legno scompagnati. Un tenue bagliore, come quello di una lanterna, proviene dall'interno. Qui ci sono tre gnoll (CA 5, DV 2, PF 9, MV 27 (9) m, N° ATT 1 arma lunga, F 2-11, TS G2, ML 8, AM C, PX 20), ingaggiati da Szyggy per sorvegliare questo passaggio del sotterraneo. Uno di loro ha un corno, che è pronto a suonare per dare l'allarme. Se riesce a farlo (ci proverà al minimo segno di intrusi), il ladro sarà automaticamente al corrente della presenza dei PG (tocca al DM decidere come utilizzerà l'informazione per prepararsi).

È possibile corrompere queste sentinelle offrendo loro una mazzetta adeguata, cioè di almeno 25 mo a testa. In questo caso, gli gnoll permetteranno al gruppo di passare senza lanciare il segnale di pericolo.

All'interno della stanza ci sono tre giacigli di paglia e stracci infestati dalle cimici, due barili (uno pieno d'acqua sudicia e l'altro di vino inacidito), varie armi lunghe e un grosso baule di legno che è stato visibilmente scassinato. Dentro ci sono varie provviste, non tutte marce o disgustose, e il tesoro dei tre: 25 mo, 760 ma e 2.300 mr, più un sacchetto di gemme (valore totale 125 mo).

29. IL PASSAGGIO PUZZOLENTE:

Questo tratto di corridoio è deserto, ma il pavimento è coperto da quello che sembra un mucchio di letame. Brulica di vermi, larve e altri insetti. È stato ammassato qui dagli scarabei giganti della stanza 30.

30. GLI SCARABEI ARDENTI: Il locale è rischiarato dal bagliore

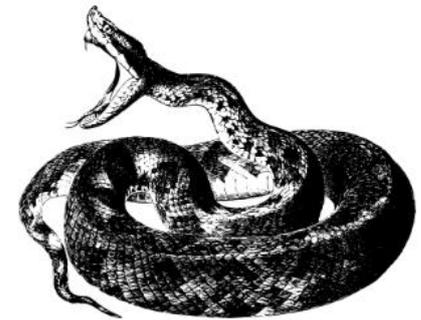
che proviene dalle ghiandole dei tre scarabei di fuoco (CA 4, DV 1+2, PF 6, MV 36 (12) m, N° ATT 1 morso, F 2-8, TS G1, ML 7, AM N, PX 15) che dimorano qui. Il pavimento è ricoperto da sterco e altra sporcizia, e la puzza non è certo piacevole.

I mostri combattono fino a che non falliscono il controllo del morale e non hanno tesori.

31. UN PERICOLO STRISCIANTE:

Il pavimento è ricoperto da un groviglio di vegetazione e fogliame, che sono penetrate nella stanza da alcuni spacchi nel soffitto. C'è puzza di marciume, dovuto alle foglie in disfacimento. Tra di esse sono annidate sette vipere butterate (CA 6, DV 2*, PF 6, MV 27 (9) m, N° ATT 1 morso, F 1-4 + veleno, TS G1, ML 7, AM C, PX 25).

I PG hanno soltanto 1 possibilità su 6 di individuarle tra le piante, a meno che non osservino con maggiore attenzione. In quel caso, la probabilità sale al 40%. Comunque i serpenti non hanno interesse a combattere, a meno che il gruppo non si ostini a dargli la caccia. Preferiscono strisciare al sicuro da qualche parte, cosa che tenteranno di fare a meno di essere braccati accanitamente.

**32. L'ARMERIA ABBANDONATA:**

Il passaggio ad arco all'ingresso era chiuso da una saracinesca di ferro, che è stata scardinata e giace per terra completamente arrugginita. Nella stanza ci sono rastrelliere per le armi lungo le pareti, armadi e alcune casse scoperciate.

Questa una volta era l'armeria del maniero, ma adesso è stata quasi del tutto depredata. A discrezione del DM, potrebbero esserci ancora qualche arma o armatura che possono essere prese e utilizzate. Specialmente per i PG di basso livello, potrebbe essere un'opportunità per equipaggiarsi senza spendere un soldo.

33. UN VILUPPO DI RAGNATELE:

Quest'area è interamente invasa da un groviglio immenso di ragnatele, in maniera simile alla stanza 16. Queste, però, non hanno gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi *ragnatela*, anche se sono appiccicose, disgustose e piene di polvere e sporcizia.

Il ragno gigante che l'ha tessute è morto da tempo, quindi non ci sono veri pericoli in agguato.

34. IL RIFUGIO DEL BANDITO:

Attraverso i due passaggi ad arco nel corridoio curvo che conduce nella stanza, è teso a circa mezzo metro di altezza un filo trasparente e praticamente invisibile. Può essere trovato soltanto con l'abilità scoprire trappole dei ladri oppure esaminando accuratamente la zona. Se qualcuno ci inciampa non subisce danni, bensì attiva una campanella nascosta nella stanza, che suona mettendo automaticamente in allarme Szyggy.

Il ladro reagirà subito, attivando il potere del suo **anello dell'invisibilità**. Se già sospettava della presenza di intrusi, ora ne avrà la certezza. Il DM deve gestire la situazione e mettere a punto un piano di azione. Szyggy è scaltro e non ha intenzione di morire affrontando il gruppo in un duello impari. Lotterà apertamente soltanto se sarà certo di poter avere la meglio, altrimenti preferirà la fuga. Si cercherà un altro rifugio e, dopotutto, potrà sempre tornare in futuro a recuperare i

tesori che ha nascosto nei vari punti del sotterraneo.

Szyggy è un ladro del 7° livello (CA 3 incluso il bonus per la Ds, PF 21, AM C, +2 al T x C in mischia e alle ferite inflitte, +3 al T x C con le armi da lancio) e possiede i seguenti oggetti magici: **armatura di cuoio +1, spada +2 dello charme, anello dell'invisibilità, stivali elfici, pozioni forma gassosa e levitazione.**



35. LA TESORERIA SEGRETA:

In questa piccola stanza, poco più di un cubicolo, Szyggy ha nascosto la maggior parte dei proventi ottenuti coi suoi furti e rapine. Le due porte segrete sono entrambe protette da trappole ad ago avvelenato e chi viene punto muore all'istante se fallisce un TS contro veleno. All'interno ci sono tre sacchi di denaro rispettivamente con 2.400 mo, 8.300 ma e 9.500 mr, un salvadanaio di cristallo (valore 35 mo) con 12 mp all'interno, un sacchetto di velluto con alcune gemme per un valore totale di 3.600 mo, uno scrigno di ebano intagliato (valore 15 mo) contenente vari gioielli (5.200 mo in totale, circa la metà sono stati sottratti al Duca Bellamy che ne esigerà la restituzione) e 3-12 oggetti d'arte preziosi – come quadri, statuette, argenteria, ecc. – ognuno dei quali è stimato 100-600 mo (anche in questo caso, almeno la metà saranno

riconosciuti dal Duca come quelli che gli sono stati sottratti).

36. IL BELL'ADDORMENTATO:

In questo piccolo corridoio c'è un hobgoblin (CA 6, DV 1+1, PF 7, MV 27 (9) m, N° ATT 1 lancia, F 1-6, TS G1, ML 8, AM C, PX 15) che dovrebbe fare la guardia, invece si è addormentato appoggiato alla sua lancia. Se i PG non sono particolarmente rumorosi, possono passare oltre senza svegliarlo oppure ucciderlo prima che se ne renda conto. In questa situazione si rivelerà cruciale l'abilità di un ladro di muoversi silenziosamente.

Anche se il mostro dovesse svegliarsi, sarà comunque automaticamente sorpreso nel primo round di combattimento.

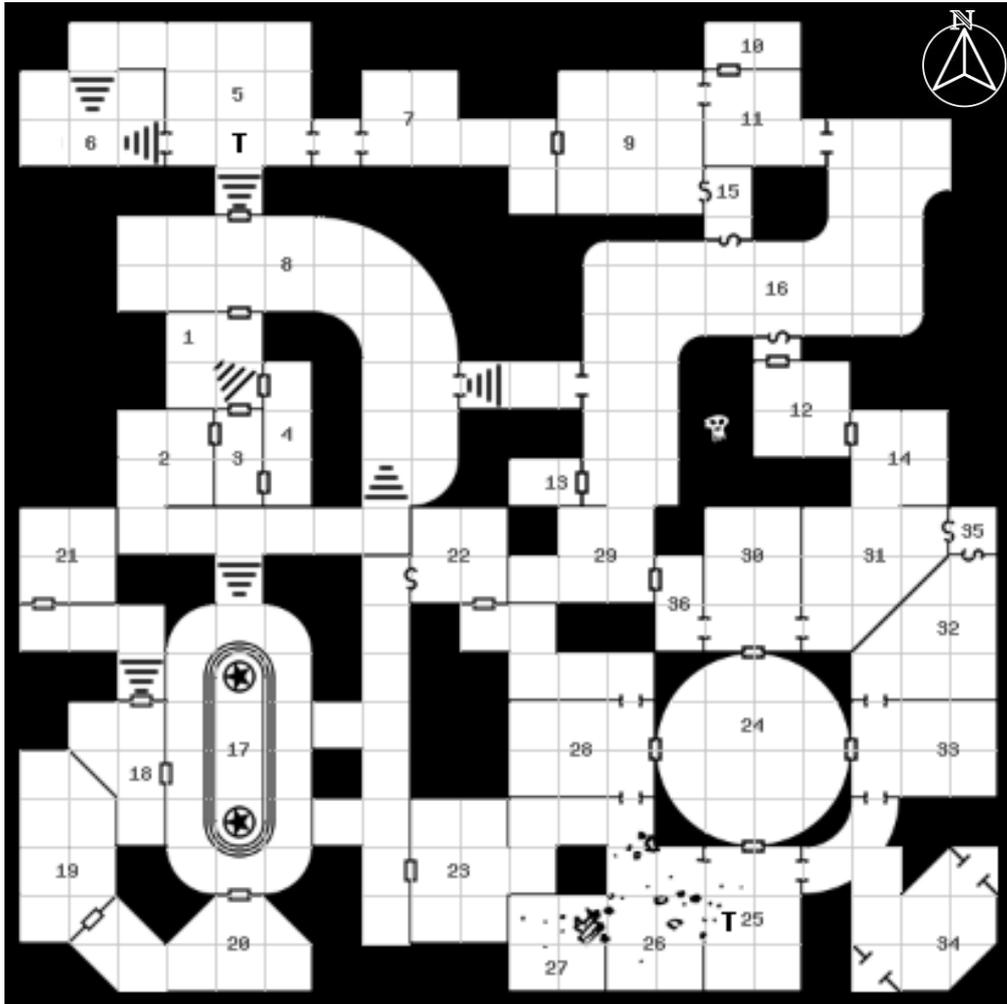
CONCLUDERE L'AVVENTURA

Molto probabilmente i PG non arriveranno allo scontro diretto con Szyggy, che potrebbe riuscire a sfuggirli, specie se sarà messo in allarme dai vari tranelli o posti di sentinella che ha disseminato nel dungeon. In questo caso, potrebbe cercare vendetta contro il gruppo in futuro oppure i personaggi potrebbero ricevere un'altra volta l'incarico di catturarlo, quando saranno più potenti e avranno guadagnato qualche livello di esperienza.

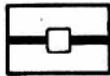
A seconda della quantità di tesori e oggetti preziosi appartenenti al Duca che il gruppo avrà recuperato, Bellamy potrebbe essere più o meno soddisfatto dell'esito della missione e magari elargire qualche ricompensa aggiuntiva ai PG. Se riusciranno a entrare nelle sue grazie, potrebbe fargli assegnare qualche nuova missione e la loro fama crescerà sicuramente. Viceversa, un insuccesso eclatante non farà certo bene alla reputazione del gruppo, e il Duca non è tipo da farsi nemico alla leggera...

NEL COVO DI SZYGGY

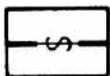
MAPPA DEL COVO DI SZYGGY SCALA: UN QUADRETTO = 3 METRI



LEGENDA



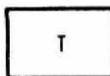
PORTA



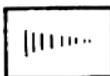
PORTA O PASSAGGIO
SEGRETO



PORTA AD ARCO



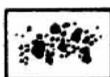
TRAPPOLA



SCALE



STATUA



MACERIE

DUNGEON CRAWL

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

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

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

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

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

D&D e **Dungeons & Dragons** sono marchi registrati della *Wizards of the Coast Inc.*, una controllata *Hasbro, Inc.*, ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale D&D ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

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

www.chimerae.it