

LA CATACOMBA DELLO SCHELETRO DI SANGUE

INTRODUZIONE

La **Catacomba dello Scheletro di Sangue** è stata disegnata per avvicinare neofiti ed esperti a uno stile di gioco diverso dal solito. I personaggi incauti e avventati rischiano di morire ad ogni passo, ma al tempo stesso potranno affrontare una sfida in ogni stanza, scoprendo di volta in volta una nuova regola.

Regole Old-School

L'avventura è pensata per **Old-School Essentials**, il classico regolamento Basic/Expert o altri giochi old-school.

Personaggi

Questa avventura è adatta a PG di 1° e 2° livello. Notare che, in quanto avventura in stile old-school, non è previsto che tutti gli incontri siano bilanciati con le capacità dei PG. È da incoraggiare un uso giudizioso di furtività, diplomazia e inganno piuttosto che la cieca ricerca del combattimento.

Ambientazione Campagna

Questo dungeon può essere inserito in qualunque ambientazione.

Manuali Necessari

L'arbitro ha bisogno dei seguenti manuali se usa **Old-School Essentials**:

- **Regole Base.**
- **Classic Fantasy: Incantesimi del Chierico e del Mago.**

I mostri e i tesori di questa avventura vengono presentati con una descrizione completa; non è necessario far riferimento ad altri manuali.

Riassunto dell'Avventura

Il Culto della Mano Scheletrica, fondato diversi anni prima per mano di alcuni chierici scacciati dalla loro chiesa, cerca di fare proseliti tra i contadini dei villaggi. Dopo una cerimonia di iniziazione, gli accoliti vengono istruiti all'obbedienza al capo spirituale e al culto e non fanno mai più ritorno alla vita normale.

Nell'ultimo anno, il numero dei nuovi accoliti è aumentato a dismisura e il culto ha preso dimora presso la catacomba dello Scheletro di Sangue.

Tutto questo ha seminato il panico tra i contadini, che hanno iniziato a barricarsi dentro le loro abitazioni per non finire nelle grinfie del capo spirituale ed essere strappati dalle loro famiglie.

Alcuni contadini più coraggiosi hanno deciso di chiedere aiuto alla città vicina, girando tra le locande e offrendo una ricompensa a chiunque voglia aiutarli a fermare il culto.

Testi: Andrea Rossi – **Mappa:** Marco "MA4PS" Bernardini –
Illustrazioni: Michael Clarke, Alex Mayo, Peter Saga,
Matthew Ray

Mostri Erranti

Oltre ai mostri piazzati specificamente in certe zone del dungeon, i personaggi possono casualmente incontrarne alcuni intenti a spostarsi da un'area a un'altra, noti come mostri erranti. In questa avventura, l'arbitro ha la facoltà di tirare ogni 3 turni (1 turno = 10 minuti di gioco) per determinare se viene incontrato un mostro errante con una probabilità di un incontro di 1-su-6. In caso di incontro, l'arbitro tira 1d6 usando la tabella sottostante per decidere i mostri incontrati e determina la quantità come indicato in ogni riga. I mostri appaiono a 6 metri dai personaggi.

d6	Mostri Erranti
1	2d4 goblin
2	2d6 scheletri
3	1d6 zombi
4	1d6 accoliti
5	2d4 scarabei di fuoco giganti
6	1d6 ghoul

Dicerie

I personaggi, prima di partire per la catacomba, conversano nelle taverne e chiedono notizie del culto. Grazie a questa azione riescono a ottenere alcune informazioni che l'arbitro decide di rilasciare casualmente (tirando per tre volte 1d8 e non ripetendo mai la stessa) oppure scegliendone tre dalla lista sottostante. Le dicerie false sono contrassegnate con una (F).

d8	Diceria
1	(F) Il culto ha sterminato un intero villaggio.
2	Una banda di goblin ha fatto dimora dentro la catacomba.
3	(F) Il capo spirituale del culto è un non-morto.
4	Nascosto tra le colline, si trova una formazione rocciosa che rappresenta uno scheletro rannicchiato.
5	Chiunque sia andato in cerca della catacomba, non è mai tornato.
6	(F) All'interno della catacomba è celato un antico tesoro.
7	Un lago bollente di lava, giace dentro la catacomba.
8	(F) Un potente incantesimo trasforma gli adepti del culto in schiavi.

**OLD-SCHOOL
ESSENTIALS**
OFFICIAL ADVENTURE SCENARIO

DESCRIZIONI DELLE AREE

1. Entrata del Dungeon

L'ingresso è protetto da due colonne in granito il cui colore, un tempo splendente, si è imbrunito con il passare dei secoli, lasciando inalterata la sensazione di protezione che donano all'ambiente. Oltre l'accesso della grotta, si intravede una rampa di scale scolpita nella roccia, che degrada verso il buio svoltando lievemente a destra.

- ▶ **Rumori sinistri:** riecheggiano di continuo.
- ▶ **Aria secca.**
- ▶ **Odore di sporcizia.**

L'Oscurità in Old-School Essentials

Non è possibile attaccare senza illuminazione, ma è possibile ovviare all'inconveniente usando una torcia o una lanterna. Elfo e Nano vedono al buio grazie alla loro Infravisione, che permette di percepire con colori chiari l'energia termica irradiata dalla materia vivente, rilevando invece di color grigio o nero gli oggetti freddi.

2. Guardie Scheletriche

Superando la grande roccia che impegna metà dello spiazzo, si intravedono sulla destra due statue scheletriche che imbracciano una lancia e sono sorrette da un piedistallo ingiallito. Sulla sinistra si apre una piccola voragine, con al centro due picchi coperti sulla sommità da uno strato di quarzo colorato. Questo viene illuminato continuamente dagli sbuffi di calore e vapore emessi dal magma fluido, che gorgoglia continuamente sul fondo della voragine. Al centro della stanza, una mezza dozzina di figure umanoidi, dal colorito bruno pallido e dagli occhi rossi e brillanti, è accampata in prossimità delle statue.

- ▶ **Goblin:** sorpresi con 4-su-6.
- ▶ **Rinforzi:** 3 goblin stanno tendendo le corde attaccate alle isole nel corridoio scheletrico e arrivano in 3 round.
- ▶ **Tesoro:** ogni goblin possiede 3 me.

Goblin

CA 6 [13], DV 1-1 (3pf), Att 1 × spada corta (1d6), THAC0 19 [0], MV 18 m (6 m), TS M14 B15 P16 S17 I18 (UN), ML 7, AL Caotico, PX 5

- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Odiano il sole:** -1 ai tiri per colpire in piena luce diurna.
- ▶ **Odiano i nani:** attaccano a vista.



La Classe Armatura in Old-School Essentials

Ogni personaggio o mostro, in base all'armatura indossata oppure ad altre doti fisiche, possiede una **Classe Armatura (CA)**; questo valore, insieme alla **Tabella dei Tiri per Colpire Classe Armatura 0 (THAC0)**, determina se il personaggio o mostro viene colpito. Esiste anche un secondo valore che è più in uso nei giochi di ruolo moderni, chiamato **Classe Armatura Ascendente (CAA)**. I due valori sono sempre presenti, con quello di CAA racchiuso tra parentesi quadre.

3. Tomba

Appena viene superata la lunga fila di costole di pietra del corridoio, l'aria torna a essere umida ed è permeata da un leggero odore di muffa. Un camminamento a spirale porta a un sarcofago in pietra visibile dall'alto, che giace a circa 6 metri sotto il livello del pavimento. Sulla lastra del sarcofago è adagiato un enorme rubino rosso, che irradia l'intera area di rosso fuoco appena viene illuminato da una fonte di luce.

- ▶ **Pavimento sdruciolevole:** imboccando la spirale. Se viene fallito un **tiro salvezza contro morte**, il personaggio sbatte contro il muro senza subire danno.
- ▶ **Rubino rosso:** osservandolo attentamente si nota la somiglianza con i quarzi presenti sui due picchi della voragine.
- ▶ **Porta segreta:** i personaggi non riescono a vederla, a meno che non siano state posizionate correttamente le lance delle statue nella stanza **6. La Guardia in Discesa**.

I Tiri Salvezza in Old-School Essentials

Tutti i personaggi e i mostri possono effettuare dei **tiri salvezza** per evitare il pieno effetto di certi attacchi speciali o magici. Ci sono cinque categorie di tiro salvezza, da usare nelle diverse situazioni: morte (o veleno), bacchette, paralisi (o pietrificazione), soffio, incantesimi (o verghe o bastoni magici). Il giocatore o l'arbitro tira 1d20 e confronta il risultato ottenuto con il valore del tiro salvezza appropriato scritto sulla scheda del personaggio; questo valore cambia in base alla classe del personaggio e al suo livello. Un risultato che è maggiore o uguale al valore del tiro salvezza è un successo; altrimenti, è un fallimento.

4. La Via dei Sarcofagi

Il corridoio è scavato nella roccia e degrada nuovamente verso le viscere della terra. Dopo circa 15 metri, sulla sinistra si apre un lungo corridoio adorno di statue e sarcofagi. Ognuna di esse è rivolta verso i sarcofagi, ma la testa della prima statua giace a terra sgretolata.

- ▶ **Statue:** raffigurano dei monaci con la testa ricurva in avanti e le mani giunte in segno di preghiera.
- ▶ **Brezza:** una leggera brezza gelida proviene dal corridoio nonostante non siano visibili aperture verso l'esterno.
- ▶ **Sarcofago:** per spostare le lastre di pietra delle coperture occorre superare una prova di **FOR**, oppure 3 personaggi devono collaborare insieme. In ognuno è presente un sottofondo e uno **zombi**, che attacca chiunque si affacci all'interno.

1. Nel sottofondo è presente una *pergamena di dardo incantato*.
2. È protetta da un ago avvelenato: chi apre il sottofondo deve superare un **tiro salvezza contro veleno** o essere colpito subendo 1d6 pf di danno; inoltre, a causa del veleno, il suo corpo è pervaso da spasmi che lo fanno tossire per 1d6 turni. Sul fondo giace un pugnale d'argento.
3. Aprendo il sottofondo viene alla luce un bellissimo *pugnale +1*.
4. Nel sottofondo è presente una *pergamena di cura ferite leggere*.

5. Aprendo il sottofondo, un meccanismo inizia a ticchettare aumentando di intensità con il passare dei secondi. Dopo 20 secondi, il rumore si interrompe con un tonfo sordo. Sul fondo sono sparse 200 mo. Quando metà delle monete è stata raccolta, se non viene posato il peso equivalente alle monete raccolte, la trappola si attiva e una lama fuoriesce dal bordo, colpendo chiunque stia raccogliendo le monete e infliggendo 1d6 pf di danno se non viene superato un **tiro salvezza contro morte**.
6. All'apertura del doppio fondo, ne fuoriesce un gas verde che si diffonde rapidamente nell'aria. Questo non ha effetto diretto sui personaggi, ma i mostri appena sconfitti si risvegliano e attaccano nuovamente. All'interno è presente un sacchetto che contiene una collana di perle (valore di 250 mo).

Zombi

CA 8 [11], DV 2 (9pf), Att 1 × spada (1d8), THACO 18 [+1], MV 18 m (6 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 12, AL Caotico, PX 20

- **Guardinghi:** attaccano sempre a vista.
- **Iniziativa:** la perdono sempre (non serve tirare).
- **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

Le Caratteristiche in Old-School Essentials

L'arbitro può utilizzare le **caratteristiche** di un personaggio per determinare le sue possibilità di riuscita in varie attività impegnative. Il giocatore tira 1d20 e, se il risultato è **inferiore o uguale** alla caratteristica, il tiro ha successo. Se il risultato è superiore, invece, il tiro fallisce.

5. Drappello di Statue

In ogni alcova si trovano alcuni gradini che portano a una statua di ferro su di un piedistallo, mentre lungo la parete opposta sono presenti undici affreschi. Ogni statua è una figura diversa, anche se tutte sono in armatura completa con una spada lungo il fianco e hanno una mano protesa in avanti come a voler indicare qualcosa.

- **Le lapidi:** giacciono ai piedi delle statue; un tempo contenevano delle scritte, ma il passare degli anni (e alcuni sfregi) hanno reso illeggibile il contenuto.
- **Gli affreschi:** sono molto ben conservati e rappresentano una sequenza di attività di un culto religioso sconosciuto; in essi è percorso l'intero arco di vita di un prelado, che con il passare degli anni diventa sempre più potente sino ad acquisire il potere della resurrezione. Nell'ultimo affresco, il chierico è contornato da possenti figure in armatura, ciascuna delle quali protende in avanti la mano.
- **Statue viventi:** quando i personaggi decidono di uscire dal corridoio, la prima e l'ultima statua si animano impedendo loro la fuga.

Statue Viventi di Ferro

CA 2 [17], DV 4 (18pf), Att 2 × spada (1d8), THACO 16 [+3], MV 9 m (3 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 11, AL Neutrale, PX 75

- **Immunità:** immuni all'incantesimo *sonno*.
- **Origini magiche:** create da potenti stregoni.
- **Assorbimento dei metalli:** i colpi a segno con armi di metallo non magiche causano danno, ma l'arma può rimanere incastrata nella statua (**tiro salvezza contro incantesimi**). Le armi incastrate possono essere rimosse se la statua viene uccisa.

6. La Guardia in Discesa

Quattro statue di pietra armate di lance sono posizionate all'inizio e al termine di una serie di gradoni di marmo. Lungo i muri sono incisi strani simboli in una grafia sconosciuta che non sembrano avere alcun senso.

Le Porte Incastrate in Old-School Essentials

Ogni personaggio ha una probabilità di aprire porte incastrate annotata sulla scheda che varia in base alla propria caratteristica di FOR. Per superare la prova, il giocatore tira 1d6 e ha successo nella sua azione se il risultato è uguale o inferiore a quel valore.

- **Statue:** osservandole da vicino, è possibile notare che le lance sono posizionate nelle mani in maniera tale da poter essere spostate a sinistra o a destra. Muovendole non si sente alcun rumore, ma permettono di aprire la porta segreta della stanza **3. Tomba** se posizionate in maniera corretta (le due lance delle statue di sinistra devono puntare tra loro, così come quelle di destra).
- **Porta:** al termine dei gradoni, la porta per uscire dalla stanza è incastrata.

7. Sfera Rotolante

Appena oltre la porta, un lungo corridoio discende velocemente sulla sinistra, mentre un'enorme sfera di pietra è incastrata in un'alcova sulla destra.

- **Trappola:** appena il primo personaggio poggia il piede sulla mattonella di attivazione, l'enorme sfera inizia a rotolare con una capacità di movimento base di 36 m. I personaggi che non riescono a fuggire in tempo vengono investiti dalla sfera, subendo 1d6 pf di danno. Devono anche superare un **tiro salvezza contro morte** o subire una mutilazione dalla tabella sottostante. La sfera continua a rotolare sino al corridoio antistante la stanza **8. Tempio**, bloccando l'accesso. Quando la sfera arresta la sua corsa, se è necessario spostarla per proseguire, quattro personaggi devono effettuare uno sforzo congiunto per 3 turni, al termine del quale devono necessariamente riposare 1 turno per recuperare le forze e non subire penalità (a discrezione dell'arbitro).
- **Rumore:** in lontananza, un continuo gocciolio scandisce il tempo.
- **Muffa:** l'aria è pervasa da un forte odore di muffa, che è possibile vedere lungo le pareti insieme ad alcuni rivoli d'acqua.

d6 Parte del Corpo Schiacciata

1	Braccio destro (inutilizzabile per 1d6 giorni)
2	Braccio sinistro (inutilizzabile per 1d6 giorni)
3	Gamba destra (movimento dimezzato per 1d6 giorni)
4	Gamba sinistra (movimento dimezzato per 1d6 giorni)
5	Busto (-1 COS per 1d4 giorni)
6	Testa (il personaggio sviene per 1d3 ore)

Cercare Trappole in Old-School Essentials

Ogni personaggio può **cercare trappole** nelle stanze con probabilità di 1-su-6. (Alcuni tipi di avventurieri potrebbero avere probabilità di successo maggiori.) Quando un personaggio si mette a cercare, **il tiro dovrebbe essere sempre effettuato dall'arbitro**, in modo che il giocatore non sappia se abbia fallito o semplicemente l'area perlustrata non nasconda nulla, ma può effettuare un solo tentativo di perlustrare un'area.

8. Tempio

Due maestose colonne impegnano il centro del tempio all'altezza delle absidi. A nord, un piccolo altare in marmo è circondato da un tavolo a forma di ferro di cavallo dove sono adagiati innumerevoli candelabri, coppe, lumi e oggetti di ornamento pregiati; dietro campeggia un enorme affresco raffigurante una mano scheletrica nell'intento di indicare. Nell'abside a sud troneggia un'enorme statua alata e cornuta. Completano la stanza una porta nella parte iniziale del tempio e un'inferriata che impedisce l'accesso al sepolcro.

- **Caldo:** a differenza delle precedenti stanze, è molto più caldo ma è scomparsa l'umidità.
- **Gargoyle:** attacca chiunque si avvicini troppo a lui o tocchi un qualsiasi oggetto presente nell'abside di sinistra.
- **Inferriata:** è chiusa magicamente e può essere aperta solo grazie alla chiave che si trova nella stanza **10. Sala degli Spiritelli**.
- **Tesoro:** se trasportati con cura, gli oggetti dietro l'altare possono essere venduti per un valore di 1000 mo.

Gargoyle

CA 5 [14], DV 4 (18pf), Att 2 × artiglio (1d3), 1 × morso (1d6), 1 × corno (1d4), THACO 16 [+3], MV 27 m (9 m) / 45 m (15m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 11, AL Caotico, PX 75

- **Si confonde con la roccia:** può passare inosservato o essere scambiato per una statua inanimata.
- **Guardingo:** attacca quasi sempre quando viene avvicinato.
- **Immunità ai danni normali:** può essere ferito solo da attacchi magici.
- **Immunità agli incantesimi:** immune agli incantesimi *sonno* e *charme*.

I Punti Esperienza in Old-School Essentials

I PX provengono da due fonti: **tesori recuperati** e **mostri sconfitti**. I personaggi guadagnano 1 PX per ogni moneta d'oro (mo) di valore del tesoro non magico. Tutti i mostri sconfitti dal gruppo (vale a dire uccisi, superati in astuzia, catturati, fatti scappare, ecc.) conferiscono PX proporzionali alla loro forza. Le ricompense in PX per i tesori recuperati e i mostri sconfitti sono sommate e **divise equamente** tra tutti i personaggi sopravvissuti a un'avventura, mentre i seguaci ne guadagnano la metà.

9. Sepolcro

Superata l'inferriata, si accede a una nuova stanza esagonale, impegnata al centro da un sarcofago completamente coperto da un'orlatura di foglie d'oro. Il suo splendore sembra brillare di luce propria, donando alla stanza un senso di tranquillità. Sulla lastra è incisa una mano scheletrica. Una porta in legno completa la stanza sul lato sinistro.

- **Mano scheletrica:** un attento osservatore nota che la mano sembra indicare il muro dietro il sarcofago.
- **Porta segreta:** una ricerca con successo rivela l'accesso alla stanza **12. Stanza Segreta**.
- **Caldo:** la stanza è molto calda, a tratti insopportabile.
- **Rumori:** effettuando con successo un tiro per origliare dietro la porta, è possibile sentire uno scalpiccio continuo.
- **Lastra:** Per spostare la lastra di pietra della copertura occorre superare una prova di FOR, oppure 3 personaggi devono collaborare insieme.
- **Scarabeo di fuoco:** spostando la lastra che copre il sepolcro, escono fuori 6 **scarabei di fuoco giganti**, lunghi 75 cm e di colore rosso, che hanno divorato completamente il contenuto.

Scarabei di Fuoco Giganti

CA 4 [15], DV 1+2 (6pf), Att 1 × morso (2d4), THACO 18 [+1], MV 36 m (12m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 15

- **Noduli luminosi:** tre ghiandole risplendenti (due sopra gli occhi, una sopra l'addome) che proiettano luce nel raggio di 3 m. Se asportate, continuano a illuminare per 1d6 giorni.

Perlustrare i Dungeon in Old-School Essentials

I dungeon hanno spesso delle caratteristiche nascoste come **porte segrete** o **trappole**.

Gli avventurieri possono trovarle **perlustrando**. La perlustrazione richiede 1 turno; se un personaggio sta cercando nel posto giusto, ha una probabilità di 1-su-6 di trovare una porta segreta o trappola nelle stanze. (Alcuni tipi di avventurieri potrebbero avere probabilità di successo maggiori.) Quando un personaggio si mette a cercare, **il tiro dovrebbe sempre essere effettuato dall'arbitro**, in modo che il giocatore non sappia se abbia fallito o semplicemente l'area perlustrata non nasconda nulla.

10. Sala degli Spiritelli

Oltre la porta, alcune scale conducono a una stanza esagonale. Sulla sinistra, una statua che impugna una lancia sembra puntare verso destra, dove si trova una cassa dagli ornamenti d'argento.

- **Trappola nel pavimento:** chiunque passi sopra la mattonella centrale deve effettuare un **tiro salvezza contro morte**. Se il tiro fallisce, una botola sulla parete opposta all'ingresso si apre e vengono liberati 5d8 **spiritelli**, umanoidi alati di 30 cm.
- **Trappola sulla cassa:** Durante l'apertura della cassa, se viene fallito un **tiro salvezza contro morte**, la lancia impugnata dalla statua si libra nell'aria e colpisce il malcapitato, procurandogli 1d6 pf di danno.
- **Tesoro:**
 1. 5 pietre preziose, ognuna con un valore di 3d6×10 mo.
 2. Chiave magica (per aprire l'inferriata nella stanza **8. Tempio**).
 3. *Spada +1*.

Spiritelli

CA 5 [14], DV ½ (2pf), Att 1 × incantesimo (*maledizione*), THACO 19 [0], MV 18 m (6 m) / 54 m (18 m) volando, TS M12 B13 P13 S15 I15 (E1), ML 7, AL Neutrale, PX 6

- **Maledizione:** cinque spiritelli possono maledire insieme un bersaglio (nessun tiro per colpire; **tiro salvezza contro incantesimi**). L'effetto è determinato dall'arbitro, ma sarà sempre qualcosa di comico (ad es. il bersaglio inciampa o gli cresce il naso).
- **Burloni:** anche se attaccati, agli spiritelli non interessa uccidere, ma solo fare scherzi.

Le Trappole sui Tesori in Old-School Essentials

La classe Ladro è l'unica a possedere l'abilità di **trovare o rimuovere trappole sui tesori (TR)**. Per verificare, si deve effettuare un tiro con un d100 per trovare una trappola sui tesori e poi un altro per rimuoverla. Si dispone di un solo tentativo per trappola.

11. Stanza del Tesoro

Oltre la porta, alcune scale conducono a una stanza esagonale. Sulla destra, una statua che impugna una lancia sembra puntare verso sinistra, dove si trova una cassa dagli ornamenti d'oro.

► **Trappola nel pavimento:** chiunque passi sopra la mattonella centrale deve effettuare un **tiro salvezza contro morte**. Se il tiro fallisce, la lancia impugnata dalla statua si libra nell'aria e colpisce il malcapitato, procurandogli 1d6 pf di danno.

► **Trappola sulla cassa:** durante l'apertura della cassa, se viene fallito un **tiro salvezza contro veleno**, uno spruzzo di gas velenoso colpisce il malcapitato, procurandogli 1d6 pf di danno.

► **Tesoro:**

1. 5 pietre preziose, ognuna con un valore di 2d6×30 mo.
2. 3 *pozioni di guarigione* (berne una permette di recuperare 1d6+1 pf, senza superare i punti ferita massimi, oppure curare la paralisi).
3. *Scudo* +1.

Origliare alle Porte in Old-School Essentials

I personaggi hanno una probabilità di 1-su-6 di individuare dei suoni flebili provenire da oltre una porta. (Alcuni tipi di avventurieri potrebbero avere probabilità di successo maggiori.) Quando un personaggio si mette a **origliare**, il **tiro dovrebbe essere sempre effettuato dall'arbitro**, in modo che il giocatore non sappia se abbia fallito o semplicemente non ci siano rumori dietro la porta.

12. Stanza Segreta

La stanza è piccola e contiene una cassa in legno e un affresco sul muro.

► **Affresco:** una tomba di rubino rosso con un'apertura sul lato della base campeggia nel mezzo; sulla destra, due lance puntano tra di loro; lo stesso si trova a sinistra. Sotto il disegno, una scritta: "SOLO ADORANDO POTRAI TROVARCI".

► **Tesoro:**

- a. Tuniche rosse con un'effigie sul davanti, raffigurante la mano scheletrica che indica. La quantità corrisponde al numero dei personaggi.
- b. *Pozione di veleno* (letale se si fallisce un **tiro salvezza contro veleno**. Anche un sorso ha pieno effetto).

► **Porta segreta:** per aprirla occorre tornare alla stanza 6. La **Guardia in Discesa** e posizionare le lance come indicato nell'affresco. A quel punto si apre una botola a lato della tomba con il rubino della stanza 3. **Tomba**, che permette ai personaggi di accedere all'area nascosta delle catacombe. L'accesso è protetto da un potente incantesimo: chiunque vi passi senza indossare la tunica rossa con l'effigie della mano scheletrica deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o subire 4d6 pf di danni elettrici.

Identificare le Pozioni in Old-School Essentials

Tutti i personaggi possono **bere una pozione** e identificarne una richiede di berne un piccolo sorso. È difficile **identificare una pozione** solo dal sapore o dall'odore, dato che anche pozioni con lo stesso effetto non sono simili. Bere un'intera dose di una pozione richiede 1 round e attiva l'effetto magico per 1d6+6 turni. L'arbitro deve tirare e tenere traccia di questa durata, senza dire al giocatore per quanto tempo la pozione avrà effetto.

13. Tunnel

La botola si apre su un tunnel scavato, che passa sotto la stanza della tomba. Al termine del tunnel, si apre un corridoio scolpito nella roccia, completamente diverso dal resto della catacomba. Più avanti, due rientranze conducono verso una parte di tunnel dove sembrano sepolti dei corpi. Al termine del tunnel, una porta in ferro isola completamente l'area.

► **Tracce:** non ci sono tracce nel terreno.

► **Aria:** il caldo è molto più intenso e un forte odore di marcescenza permea l'area.

► **Ghoul:** appena i personaggi si avvicinano alle due aperture, un gruppo di grotteschi e bestiali umani esce dalle rientranze laterali e attacca immediatamente i personaggi (4+4 **ghoul**).

► **Porta in ferro:** è a senso unico e non può essere aperta dalla stanza successiva. Non si sentono rumori provenire oltre la porta.

► **Porta segreta:** dopo aver sconfitto i ghoul, un successo in una prova di perlustrare rivela che una parte della parete si sfalda con maggior facilità, aprendo un piccolo varco verso una nuova via.

► **Tesoro:** nascosto negli anfratti; tra i detriti dove sostavano i ghoul vengono trovati diversi oggetti:

- a. Un anello d'oro con incastonato un rubino rosso (valore di 250 mo).
- b. Una collana d'argento con attaccata una colomba stilizzata (valore di 75 mo).

Ghoul

CA 6 [13], DV 2* (9pf), Att 2 × artiglio (1d3 + paralisi), 1 × morso (1d3 + paralisi), THAC0 18 [+1], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 9, AL Caotico, PX 25

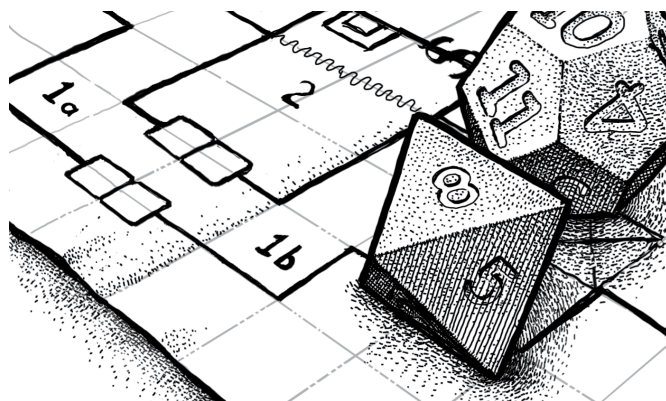
► **Paralisi:** per 2d4 turni (**tiro salvezza contro paralisi**). Gli elfi e le creature più grandi degli ogre sono immuni. Dopo aver paralizzato un bersaglio, i ghoul ne attaccheranno altri.

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

Il Combattimento in Old-School Essentials

Svolgimento del Round di Combattimento.

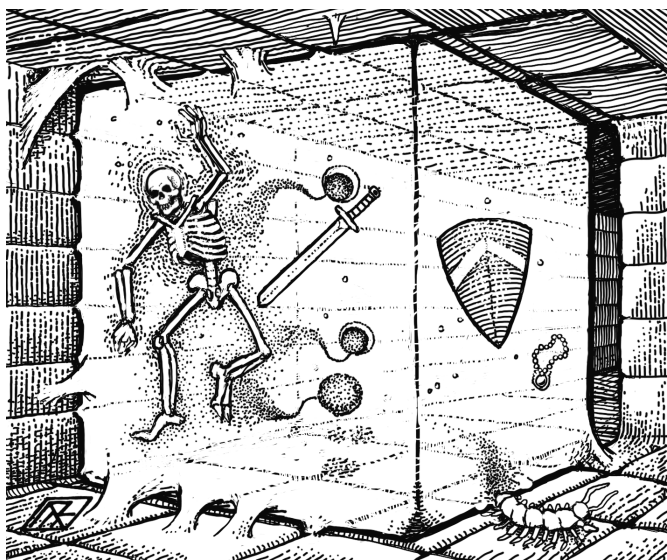
1. **Dichiarare incantesimi e ritirate**
2. **Iniziativa:** ogni fazione tira 1d6.
3. **Agisce la fazione vincente:**
 - a. **Morale dei mostri**
 - b. **Movimento**
 - c. **Attacchi a distanza**
 - d. **Lanciare incantesimi**
 - e. **Attacchi in mischia**
4. **Agiscono le altre fazioni:** in ordine di iniziativa.



14. Sala d'Attesa

La stanza è divisa nel mezzo da due blocchi di granito. In prossimità del secondo blocco, si intravedono due tende.

- ▶ **Aria:** la stanza è pervasa da un vento caldo che ogni tanto fa alzare leggermente le tende, permettendo di intravedere un pavimento colorato.
- ▶ **Rumore:** è possibile sentire un gorgoglio continuo e una cantilena non molto lontano dal punto di accesso.
- ▶ **Trappola:** appena il terzo personaggio sale sopra la prima parte di pavimento della stanza, si attiva aprendo velocemente un'enorme spaccatura. Chiunque si trovi nei pressi dell'ingresso cade in una fossa profonda 3 m; fallendo un tiro **salvezza contro morte** si subiscono 1d6 pf di danno.
- ▶ **Fossa:** all'interno, situata nella parte destra, è presente una massa gelatinosa trasparente contenente diversi oggetti che luccicano.
- ▶ **Tesoro:** nel **cubo gelatinoso** sono presenti:
 - a. Una spada.
 - b. Una lancia.
 - c. Uno scudo.
 - d. 6 frecce.
 - e. Una *bacchetta di individuazione del magico* (2 cariche; spendere 1 carica consente alla bacchetta di avvolgere con un alone luminoso gli oggetti magici entro 6 m; anche quelli nascosti risplendono, ma la luce potrebbe non essere visibile).



Cubo Gelatinoso

CA 8 [11], DV 4* (18pf), Att 1 × tocco (2d4 + paralisi), THAC0 16 [+3], MV 18 m (6 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Neutrale, PX 125

- ▶ **Sorpresa:** essendo quasi invisibile, la ottiene con un tiro di 1-4.
- ▶ **Paralisi:** per 2d4 turni (**tiro salvezza contro paralisi**).
- ▶ **Immunità all'energia:** il freddo e il fulmine non lo feriscono.
- ▶ **Oggetti inglobati:** gli oggetti non digeribili (ad es. gemme o monete) vengono trasportati all'interno del cubo.

I Mostri Erranti in Old-School Essentials

Laddove sia appropriato, l'arbitro tira per i **mostri erranti**. Si tira solitamente una volta ogni 2 turni passati nel dungeon. La probabilità tipica di incontrare un mostro errante è di 1-su-6. I mostri erranti appaiono solitamente a 2d6x3 m di distanza (6 m in questa avventura) e si dirigono verso il gruppo.

15. L'Altare del Culto

Oltrepassando le tende, un pavimento di colore rosso intenso abbaglia per un attimo chi entra per la prima volta nella stanza. Un altare, su cui è adagiato un grande libro, si trova tra due grandi colonne; sopra di esso, una forma scheletrica, con le mani posizionate come nella tunica, campeggia su di un gruppetto di accoliti, intenti a pregare a mani giunte in una lingua sconosciuta. Le loro tuniche rosse si confondono con il pavimento e per un attimo non riuscite a capire quanti siano realmente.

- ▶ **Avversari:** in tutto sono presenti in preghiera 8 **accoliti**. Poiché impegnati a pregare, sono sorpresi nel primo round di combattimento se i personaggi decidono di attaccare.
- ▶ **Libro:** contiene la storia e i riti di un antico culto dedito ai sacrifici umani, nato secoli addietro quando un forte terremoto portò alla luce il lago di lava durante la costruzione della catacomba. Lo scopo principale del culto era di spaventare gli schiavi addetti alla costruzione, esortandoli a lavorare giorno e notte per non essere uccisi. Chiunque non seguisse gli ordini, veniva sacrificato nel lago di lava, non prima di essere stato praticamente dissanguato. Durante il rito, il capo spirituale beveva il sangue del povero malcapitato, che veniva calato, moribondo ma ancora cosciente, nel lago di lava. Con il tempo, i sacrifici divennero sempre più frequenti e iniziarono ad assumere un ruolo diverso. Gli accoliti del culto diventarono le vittime sacrificali: ogni giorno, uno di loro decideva spontaneamente di immolarsi al capo spirituale per purificarsi.
- ▶ **Tesoro:**
 - a. Ogni accolito possiede 10 mo.
 - b. Una *pergamena di cura ferite leggere*.
 - c. Una *pergamena di rimuovi paura*.
 - d. Una gemma del valore di 100 mo.

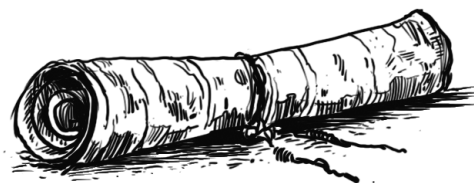
Accoliti

CA 2 [17], DV 1 (4pf), Att 1 × mazza (1d6), THAC0 19 [0], MV 18 m (6 m), TS M11 B12 P14 S16 I15 (C1), ML 7, AL Caotico, PX 10

La Sorpresa in Old-School Essentials

Si tira per la **sorpresa** per ogni fazione che non si aspetta l'incontro. Per esempio, se un mostro sta aspettando silenziosamente che un gruppo estremamente rumoroso si avvicini, il mostro non ha possibilità di essere sorpreso, ma il gruppo sì. Ogni fazione che ancora non è consapevole della presenza dell'altra tira 1d6: un risultato di 1 o 2 indica che quella fazione è sorpresa.

La fazione che non è sorpresa guadagna 1 round di vantaggio. La fazione sorpresa non può agire in quel round. Se entrambe le fazioni sono sorprese, c'è solo un momento di confusione e nessuna delle due parti ne trae in alcun modo vantaggio.



16. Ponte Volante

Appena si apre la porta, un'enorme ondata di caldo travolge i personaggi. Un continuo gorgoglio di magma fluido risuona nell'aria e si intravede una gola più avanti. Un ponte senza passamani attraversa la gola di magma per gettarsi all'interno di un occhio scarnificato di una costruzione rocciosa a forma di teschio.

► **Caldo:** per ogni turno che i personaggi rimangono in questa stanza, devono superare un tiro su **COS** oppure subire 1d3 danni da caldo.

► **Vento:** il ponte è sferzato dal vento, che rende difficilissimo mantenersi in piedi. Se il ponte viene attraversato senza un'adeguata strategia che garantisca la sicurezza, ogni personaggio deve superare un tiro **salvezza contro morte** o cadere nel magma, morendo.

► **Rumore:** oltre al frastuono prodotto dal forte vento, delle grida di disperazione provengono dal fondo della costruzione rocciosa. All'altezza della formazione rocciosa simile a una bocca scheletrica, un lungo cavo scende verso il magma; una figura umanoide è attaccata proprio in prossimità dei flussi di magma. Le sue grida sono parzialmente oscurate dal forte vento, ma il suo continuo divincolare lascia intendere il suo stato di disperazione.

17. Il Triangolo

La stanza è ricavata da uno spaccato di roccia a forma di cranio e al suo centro sono disposti tre bracieri triangolari, posizionati ai vertici di un triangolo equilatero. Su ogni vertice, un accolito vestito con una tunica rossa recante il simbolo del culto ha la testa china e parla nella stessa lingua che si è già potuto udire nella precedente preghiera. Uno dei bracieri è collegato a un filo infuocato che si dirige verso un accesso alla voragine di magma. Al centro, un chierico indossa una livrea blu e rossa, è in ginocchio e il suo corpo è pervaso da un turbine di fuoco proveniente da tutte e tre i bracieri. In lontananza si odono le grida disperate di una persona.

► **Rituale:** gli accoliti stanno eseguendo un rito per infondere energia al loro capo spirituale. Sino a quando non si fermano (dopo 1 round) nessuno di loro può essere colpito, grazie alla protezione fornita dal turbine di fuoco. Terminato il rituale, il capo spirituale si rivolge ai personaggi, sogghignando: «Il vostro arrivo sarà la nostra vita e per voi sarà la vostra morte. Unitevi a noi e sarete energia per conquistare». Se i personaggi decidono di attaccare, il capo spirituale vince sempre l'iniziativa.

► **Accoliti di 3° Livello**

a. **Incantesimi:** hanno preparato due incantesimi a scelta tra i seguenti: *infliggi ferite leggere*, *oscurità*, *infliggi paura*, *protezione dal male*.

b. **Tesoro:** ognuno ha 100 mo e una *pozione di guarigione*.

► **Capo spirituale (Accolito di 5° Livello)**

a. **Incantesimi:** ha preparato i seguenti incantesimi: *infliggi ferite leggere*, *infliggi paura*, *blocca persone*, *maleficio*.

b. **Tesoro:** *corazza di piastre +1*, *scudo +1*, *mazza +1*, *pozione di invisibilità* (chi la beve ottiene gli effetti dell'incantesimo *invisibilità*; a discrezione dell'arbitro, può essere consumata in 6 dosi più piccole, ognuna di durata ridotta).

► **Tesoro:** nascosto tra le rocce a forma di mano scheletrica, è presente un sacco che contiene:

- Vipera dalle fossette:** attacca chiunque inserisca la mano dentro al sacco senza prima controllare.
- 1500 mo.
- Una *pozione di invisibilità*.
- Una *pergamena di dardo incantato*.
- Una *pergamena di luce perenne*.
- Una *bacchetta di individuazione delle trappole* (4 cariche).

Vipera dalle Fossette

CA 6 [13], DV 2* (9pf), Att 1 × morso (1d4 + veleno), THACO 18 [+1], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 25

► **Infravisione:** 18 m. (Termocezione consentita dalle fossette nel muso.)

► **Iniziativa:** vince sempre l'iniziativa (non serve tirare), grazie alle sue percezioni speciali.

► **Veleno:** è letale (**tiro salvezza contro veleno**).

Accoliti di 3° Livello

CA 2 [17], DV 3 (12pf), Att 1 × mazza (1d6), THACO 19 [0], MV 18 m (6 m), TS M11 B12 P14 S16 I15 (C3), ML 11, AL Caotico, PX 35

Accolito di 5° Livello

CA 0 [19], DV 5 (20pf), Att 1 × mazza (1d6+1), THACO 17 [+2], MV 18 m (6 m), TS M9 B10 P12 S14 I12 (C5), ML 12, AL Caotico, PX 175

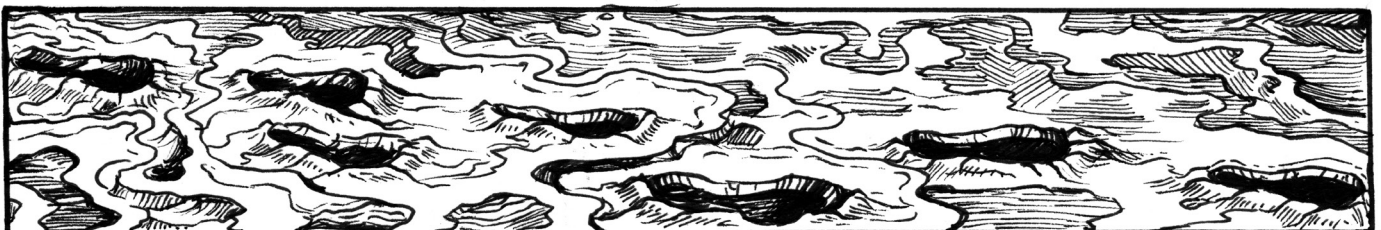
La Guarigione in Old-School Essentials

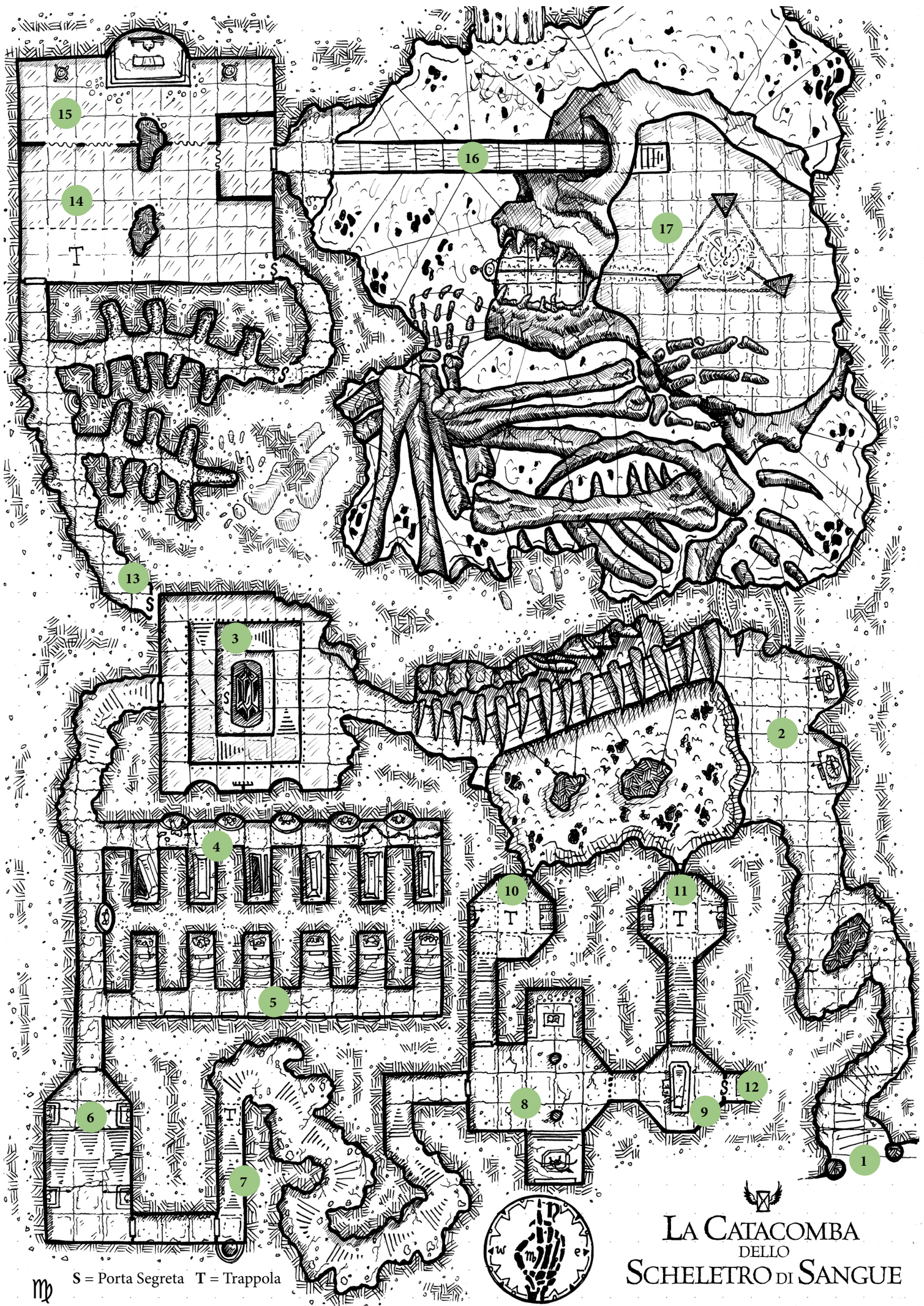
La guarigione può essere di due tipi:

- **Naturale:** per ogni giorno di riposo completo, un personaggio o un mostro recupera 1d3 punti ferita. Se il riposo viene interrotto, il personaggio o mostro per quel giorno non guarisce.
- **Magica:** la guarigione può anche avvenire attraverso la magia, come quella di pozioni e incantesimi. Questo tipo di guarigione è istantanea. È possibile combinare guarigione magica e naturale.

EPILOGO

Con la morte del capo spirituale, il Culto della Mano Scheletrica è debellato completamente e la pace torna nei villaggi intorno alla catacomba. Una grande festa viene organizzata per ringraziare i personaggi, che vengono osannati da tutti i contadini e ricompensati con 100 mo ciascuno. Le grida di giubilo e i canti si odono a chilometri di distanza e alcuni viaggiatori ne approfittano per mescolarsi tra la folla in festa. Uno di questi, coperto da una tunica grigia e dai tratti del viso emaciati, allunga una mano per fermare un contadino, svelando un tatuaggio rosso raffigurante una mano scheletrica...





M

S = Porta Segreta T = Trappola


 LA CATACOMBA
 DELLO
 SCHELETRO DI SANGUE