

Nota dell'autore: questa avventurina è stata scritta in un paio d'ore e di getto, non abbiate troppe pretese.

“Ma se l’hai scritta come one shot così a caso perchè ci sono delle note durature?” Perchè magari un giorno ci costruirò sopra una piccola campagna, ma non è questo il giorno. Grazie per aver giocato, spero vi sia piaciuta e che qualche eroe ci abbia rimesso la buccia!

Pietre Miliari alla 5^a e alla 10^a stanza

Un Lavoretto da Nulla

Non lontano dal centro abitato di Thornburg si estende una vasta macchia di mangrovie. Qualcuno la chiama foresta, qualcuno la chiama trappola mortale, per voi è solo la meta della prossima avventura. Lungo la strada che stavate percorrendo avete incontrato un mercante itinerante intento ad arrancare nel fango con il suo mulo. In cambio di un pasto caldo e di un po' di compagnia accanto ad un falò, l'uomo vi ha ceduto informazioni su una grotta abbandonata in cui dei banditi avrebbero abbandonato della refurtiva poiché in procinto di essere scoperti da dei cacciatori di taglie. Il mercante, più puzzolente di pesce del necessario e probabilmente affetto da una qualche forma di albinismo, ha sostenuto di non aver recuperato il bottino lui stesso per paura di finire in pasto a qualche alligatore, ma voi forti avventurieri non dovrete avere problemi.

Il sole seppur oscurato dalle fronde della foresta e da una coltre di nubi grigiastre e cariche di pioggia è alto nel cielo e state vagando da alcune ore nel labirinto di radici e insetti quando individuate il punto indicato dall'uomo: alcune decine di alberi si piegano fino a intrecciarsi per creare l'ingresso di una caverna, che sembra proseguire verso il basso. Una diga improvvisata di vegetazione morta impedisce all'acqua palustre di inondare la fangosa discesa.

Potete decidere di percorrere direttamente la discesa fangosa, procedendo al **Par. I.1**

Oppure volete dare un'occhiata nei dintorni prima? **Par. I.2**

-I.1-

Scendete con cautela lungo il terreno fangoso coperto di vegetazione morta mano a mano più rada. Raggiunto il fondo più pianeggiante, il terreno si fa leggermente più solido, ma non abbastanza da non sprofondare leggermente con i vostri stivali consumati. Accendete una torcia e impugnate le armi...

Disegnate l'ingresso del dungeon e cominciate l'esplorazione.

SPECIALE: fino a quando non verrà indicato diversamente dall'avventura, usate solamente nemici di tipo A. In qualsiasi momento decidiate di abbandonare l'avventura prima della seconda pietra miliare, leggete il **FINALE 1**.

-I.2-

Passate un po' di tempo ad esaminare i dintorni della grotta e in qualche modo non riuscite a togliervi di dosso la sensazione di essere osservati, ma nonostante siate all'erta non individuate nessuno. Dopo un'oretta di ricerca, riuscite a trovare una formazione muscosa sul tronco di un albero da cui si può ricavare un impacco curativo!

Ottenete il tesoro **Impacco Curativo**. Cancellarlo permette di recuperare un <3, ma solo quando non ci si trova in combattimento. Aggiungete inoltre la nota **Preparazioni**. Ora potete procedere verso il **Par. I.1**

1a PIETRA MILIARE - LA STANZA DELLO SHAMANO

Questa stanza è stata addobbata in maniera caotica con mobilio primitivo in legno senza un apparente senso logico. Alle pareti sono appese ossa e pelli conciate delle nature più variegata - sì, anche umane -

Dalla parte diametralmente opposta all'ingresso c'è una struttura in pietra che sembra essere stata riadattata ad altare sacrificale.

Un gruppo di umanoidi albini vestiti di stracci e rozze pellicce urla al vostro arrivo e vi si scaglia contro senza cerimonie, impugnando armi rugginose o ossa sagomate. A condurre la carica è uno di questi individui particolarmente muscoloso e agghindato con monili intagliati e ricoperto di scarificazioni rituali, chiaramente il capo tribù. I tratti somatici dei vostri aggressori ricordano in qualche modo... dei pesci.

Venite aggrediti da 1 Shamano, 2 Sentinelle e 2 Abitatori del profondo A. Se avete la nota **Preparazioni** sarete stati osservati durante le vostre esplorazioni, quindi i nemici da affrontare saranno invece 1 Shamano, 3 Sentinelle e 4 Abitatori del profondo.

Se sopravvivete, guadagnate due tesori e leggete oltre:

Il pavimento in pietra della stanza è coperto da un sottile strato di fango e acqua. Paccottiglia sparpagliata ovunque marcisce lentamente assieme al resto del mondo. Che sia in mezzo a tutta questa sporcizia il fantomatico bottino dei banditi?

In fondo alla stanza c'è una struttura circolare in pietra ricoperta di incisioni e rune dall'aria poco rassicurante. Avvicinandovi capite essere un pozzo riadattato ad altare sacrificale. Sangue più o meno secco e segni di graffi ricoprono la parete interna della struttura.

Potete decidere di accontentarvi dei tesori trovati e incamminarvi verso casa, in tal caso leggete il **FINALE 1**.

In alternativa con una corda potete calarvi nel pozzo ed esplorare a fondo questo luogo... **Par 1.1**

-I.1-

Vi calate con cautela nel pozzo. Le pietre viscide di umidità non aiutano certo la vostra discesa. L'aria si fa più pesante e l'oscurità opprimente. Raggiungete finalmente il fondo. Questo piano è parzialmente allagato e l'acqua vi arriva fino alla vita, rendendo i movimenti più lenti e pericolosi. L'unico rumore qua sotto sembra essere il perenne gocciolare dell'umidità dal soffitto limaccioso... e l'occasionale sciabordio dell'acqua attorno a voi.

SPECIALE: Si cominci da qui l'esplorazione del livello inferiore del dungeon rispetto a quello che si era raggiunto con la prima Pietra Miliare. Da questo punto in poi, al fine del conteggio pietre miliari saranno conteggiate solo le stanze esplorate su questo livello o inferiori. Da qui in poi saranno incontrati solo mostri di tipo B. Tutte le stanze sono da considerarsi **Allagate**.

2a PIETRA MILIARE - IL NIDO DELLO STRISCIANTE

Arrivate in questa immersa nel silenzio più totale. Ad un primo sguardo è semplicemente l'ennesima stanza allagata ricoperta di vegetazione marcescente e senza uscite, quando l'acqua attorno a voi sembra quasi ribollire. Dal pelo dell'acqua emerge una creatura

abominevole, simile alla progenie tra un millepiedi gigante ed un demone dell'abisso. Il mostro emette uno stridulo verso ticchettante, richiamando a sè altri striscianti per poi rintanarsi nuovamente sotto al pelo dell'acqua. Le creature sono tutto attorno a voi!

Mostri! 3 Striscianti Adulti e 3 Striscianti, attacco ad accerchiamento. L'Abominio Strisciante rimarrà fuori dal combattimento, non raggiungibile dagli attacchi degli eroi, utilizzando la sua abilità. Una volta sconfitti i mostri precedentemente indicati, interverrà minacciando un eroe casuale (tirare 1D4: 1, eroe in posizione A, 2 eroe in posizione B, 3 eroe in posizione C, 4 eroe in posizione D). Se con il tiro del D4 dovesse risultare una posizione vuota a causa di un eroe morto, decidete voi su quale eroe si scaglierà l'abominio. Se sopravvivete, leggete il **FINALE 2.**

FINALE 1

Percorrete la strada al contrario e vi reincamminate fuori dal labirinto di mangrovie. Le nubi iniziano a scaricarvi pesante pioggia addosso. Non riuscite a togliervi dalla testa il pensiero fisso di aver commesso un errore ad abbandonare l'esplorazione delle rovine.

La sera accendete un falò lungo il bordo della strada, a metà percorso prima di arrivare ai confini di un borgo abitato. Quando vi addormentate fate tutti lo stesso sogno confuso: una sagoma strisciante che emerge dalle acque per ghermirvi e trascinarvi nelle profondità limacciose... Vi svegliate urlando e coperti di sudore.

Ottenete la Nota Duratura **Incubi Striscianti**.

FINALE 2

La creatura da incubo si accartoccia su sé stessa spruzzando sangue denso e verdastro tutto attorno. Appena l'ultimo spasmo percorre il corpo del mostro, vi sentite enormemente sollevati: è come se poteste tornare a respirare dopo una lunga immersione. In un'alcova in un muro, leggermente rialzata sopra il livello dell'acqua, rinvenite alcuni tesori! Ora potete tornare verso la civiltà con una storia in più da raccontare e le bisacce piene.

Ottenete 3 Tesori e la Nota Duratura **Disinfestazione**.