1.1
Mentre un nubifragio imperversa sentite un rumore misterioso venire dall'esterno della Taverna in cui stavate gozzovigliando. Uscite fuori e una nebbia vi avvolge. Percepite una specie di vertigine, un attimo solo di buio, e mentre la pioggia si fa più forte, capite di essere … altrove. Alle vostre spalle vi è un nastro di pietra scura sul quale sfrecciano a velocità folle strani bauli che sembrano avere facce di demoni con occhi lucenti. Di fronte a loro un cancello di ferro sottile, forse di fattura elfica, è socchiuso e una ragazza con una veste stranamente sgargiante e i capelli biondi appiccicati alla faccia bagnata, li osserva torva, sputando l'acqua piovana che la inzuppa.
Se parlate con la fanciulla vai al paragrafo 1.2
Se affrontate i bauli demoniaci che sfrecciano sul nastro di pietra vai al paragrafo 1.3

1.2
La ragazza sembra impaziente. Le chiedete dove siete, e chi è lei. "Siete all'entrata del Carducci, e dove se no? Siete ubriachi?"
Se le chiedete di entrare vai a 1.4
Se chiedete chi è Carducci vai a 1.5

1.3
Vi gettate nel mezzo della… STRADA! Un SUV colpisce in pieno un Eroe a caso (tira 1D4 per stabilire la posizione: 1=A, 2=B, 3=C 4=D) che vola a dieci metri e muore sul colpo. Tutti gli altri possono effettuare una Prova 🦶 11 per uscire indenni dal traffico, in caso di fallimento subiscono un 💔.
Tornati malconci sul prato davanti al cancello, andate verso la ragazza bionda inzuppata di pioggia. Vai a 1.2

1.4
Se nel gruppo siete solo Umani vai a 1.6
Se nel gruppo avete solo Elfi e Nani vai a 1.7
Se nel gruppo avete sia Umani che altre Stirpi vai a 1.8

1.5
La ragazza tira fuori uno specchio magico che emana una fredda luce, lo accarezza con un dito e poi vi dice: "Giosuè Alessandro Giuseppe Carducci è stato un poeta, scrittore, critico letterario e accademico italiano. Carducci è stato il primo italiano a vincere il Premio Nobel per la letteratura…"

Eh? Non capite di cosa parla. Le chiedete di farvi passare, vai a 1.4

1.6
“Fate vedere il braccialetto, dai” dice la ragazza. Eh? Braccialetto? E’ ovvio che non potete pagare un braccialetto per passare! Questa strana tipa cerca di fermarvi ma voi non vi farete fermare così! La spintonate e la buttate a terra, oltrepassando il cancello. Segna la Nota “Nemici” e vai a 1.9

1.7
“Fate vedere il braccialetto, dai” dice la ragazza. Eh? Braccialetto? Ma che dice? “immagino che coi costumi sarà difficile, eh? Voi Cosplayers siete tutti uguali, dai passate”. Questo assurdo linguaggio è alquanto fastidioso, ma almeno siete passati. Vai a 1.9

1.8
“Immagino che voi Cosplayer non abbiate il braccialetto al polso, vero?” la guardate ammutoliti… serve un bracciale magico? “Certo, certo… ma almeno voi senza barba posticce e orecchie di gomma?”. Provate a convincerla che siete tutti “Kospleier”. Un Eroe può effettuare una Prova 👁 9, se ha successo passate oltre a vai a 1.9, altrimenti vai a 1.6

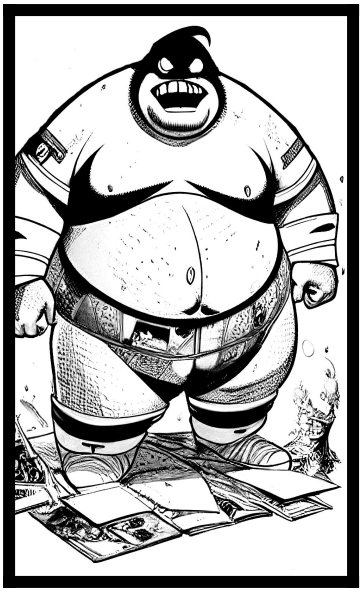
1.9
Vi dirigete verso un’enorme tenda bianca quando un Mago esce trafelato. Appena vi vede vi dice “Ah ci siete anche voi! Siete della sfilata de Gli Agnelli del Podere? Io Faccio Gadalfio! Oh, dovete prendere i dadi e il gioco nuovo della Serpenta!” È dunque questa la vostra missione? Lo chiedete al Mago. Lui sembra interdetto “Missione… è così per dire e… è… ah ho capito, Mmh…” si schiarisce la voce “Miei prodi cercatori! Eroi! Entrate in questo mondo fatato e cercate un set di dadi et lo libro celato nello nero luogo ove striscia il serpente dorato!”
Avete una missione! Lo ringraziate e… entrate nel Dungeon!

Regole del Dungeon: Trovate 1 Pietra Miliare nella stanza 5 e 10

Prima Pietra miliare
Un bancone pieno di dadi! Ma non avete modo di pagarli! Non resta che sottrarli con l’arguzia, la rapidità… insomma RUBARLI!
Un Eroe può fare una Prova 🦶 13 per riuscirci. Se fallisce subite immediatamente l’attacco di 3 A☆ e 2 B.
Se riuscite a rubarli o sopravvivete allo scontro potrete effettuare un Riposo, a meno che...
Se hai la nota “Nemici” non potete effettuare il Riposo perché un gruppo di ragazze e ragazzi con la felpa colorata vi ha visti e si lancia all’inseguimento (cioè, si avvicina lentamente sgomitando tra la folla) urlando frasi arcane come “sono senza biglietto!” o “chiamate gli sbirri!”

Seconda Pietra Miliare
Giungete finalmente al luogo oscuro, dove una triade di oscuri figuri, che si presentano come Cucù, Morra e Pass vi mostrano molti manuali sparsi su un banco. Dietro di loro campeggia il simbolo di un serpente dorato.
Afferrate il libro con scritto Dungeon Crawlers in copertina e d'un tratto siete di nuovo sotto la pioggia. Alle vostre spalle la taverna da cui siete usciti… quanto tempo fa?
Mentre, storditi dall'accaduto, rientrate in taverna, sentite una voce dietro di voi "Ehi, voi… ma è qui il raduno de Gli Agnelli del Podere? Che è successo… vi seguivo per trovare gli altri ma… oh, realistico questo posto eh? Hanno fatto le cose in grande!"
Poi Gandalfio viene afferrato a un piede da un grosso coccodrillo che esce dalla palude.
Beh, pensate, è un grande mago, ce la farà.
E invece viene trascinato in acqua. La sua barba, per intero, resta sulla terra fangosa.
Rientrare nella taverna, questo libro varrà almeno 2 Oro!
Potrete ricominciare a gozzovigliare!

MOSTRI----------



A **Cosplayer** Liv 10 ♥

A ☆ **Lamù Gigante** Liv 13 ♥♥♥

B **Nerd** Liv 8 ♥
Abilità:
Stordire di chiacchiere: se un Eroe subisce 💔 deve fare una Prova 👁 o restare fuori dalla Plancia fino alla fine del prossimo Giro.

B ☆ **Autore di Gdr** Liv 9 ♥♥
Abilità:
Tramortire di chiacchiere: se un Eroe subisce 💔 deve fare una Prova 👁 o restare fuori dalla Plancia fino alla fine del combattimento.

C **Visitatore Occasionale** Liv 12 ♥

C ☆ **Famigliola Occasionale** Liv 12 ♥♥
Abilità:
Attacco col passeggino urlante: quando subisce uno o più 💔 da un attacco tirate 1D6, con 1 dal passeggino usciranno urla supersoniche che infliggeranno 1 💔 a tutti gli Eroi.