THE ANCIENT ACADEMY

Di S. Robertson - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4

Disclaimer

Questa avventura, del 2009, ha partecipato al premio One Page Dungeon. Io ho effettuato un adattamento al sistema di gioco Magia e Acciaio. Le descrizioni sono molto scarne. Il file originale è qui:

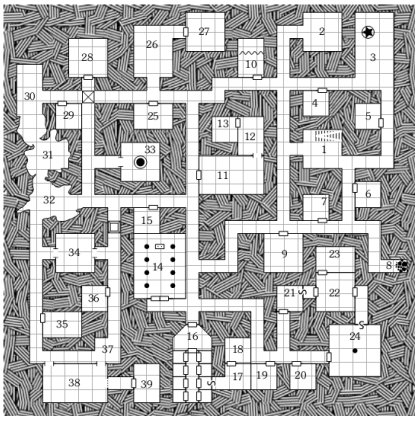
https://www.onepagedungeon.info/2009/image-gallery/

Il sistema di gioco "Magia e Acciaio" è pubblicato qui:

http://www.levity-rpg.net/it/?p=3408

Può essere giocato con un numero variabile di giocatori.

Scaricate le schede dei personaggi dal sito o createne di personalizzate.



Introduzione

Due figli di alcuni amici sono stati rapiti da una banda di Goblin. I Goblin si sono nascosti probabilmente nella antica accademia abbandonata a circa 20 kilometri dal villaggio di Thorn.

L'ultimo edificio intatto, un monastero, dava accesso ad un antichissimo edificio sotterraneo utilizzato per centinaia di anni dai monaci per insegnare agli studenti che arrivavano da ogni dove.

Da circa 100 anni, tuttavia, il monastero è abbandonato, ed è utilizzato da banditi ed altri mostri erranti.

Nell'ultima stanza del monastero, una botola dà accesso ad alcune stanze che portano verso il basso. La botola è aperta, ed il posto sembra essere stato utilizzato da poco.

Se qualcuno si nasconde, lo sta facendo in quei sotterranei.

Locazioni

[I nomi in grassetto identificano elementi di gioco per i quali troverete le schede in fondo a questo file]

1 - Ingresso Sotterraneo. Uno scheletro sul pavimento. Vecchie tracce di sangue.

2 - Sala Decadente. Il soffitto è parzialmente crollato. Acqua cade gocciolando dalle fessure. Altri elementi di architettura sono pericolanti. Un gruppo di **[6 Goblin]** che hanno catturato uno scarafaggio gigante sono riusciti a trovare un'altra strada per l'interno.

3 - Statua Inquietante: Statua di uomo rana bipede (una divinità antica e dimenticata; frammenti di pietra per terra; un piatto di offerte con alcune monete. Se si prova a toccare il piatto alcune rocce cadranno sulla testa dei ladri, provocando danno.

4 - Magazzino Abbandonato: Contiene montagne di ingranaggi e attrezzi arrugginiti. Potrebbe esserci qualcosa di valore o di utile.

5 - Stanza semi-allagata: La stanza è semi-allagata con acqua torbida e stagnante. Una gemma brilla nell'acqua. [**4 Monaci zombi]** attaccheranno se qualcuno proverà a prenderla.

6 - Laboratorio distrutto: Mobili ribaltati e contenitori in vetro rotti. Cercando tra i mobili rotti, i giocatori troveranno una pozione che restituisce due punti vita.

7 - Studio: Libri caduti dagli scaffali; carte stellari, alambicchi distrutti. Un libro di incantesimi si trova su uno degli scaffali.

8 - Corridoio crollato: non c'è modo di poter procedere.

9 - Antica Armeria: Rastrelliera vuota; in un angolo uno scudo ammaccato.

10 - Auditorium: Tende rovinate dal tempo dividono la stanza. Sul pavimento sedie distrutte.

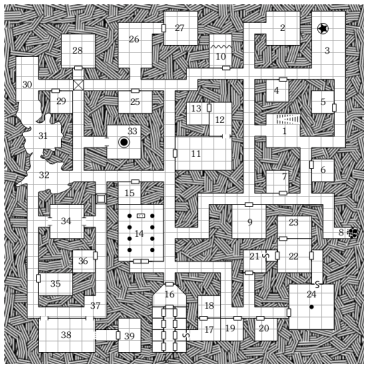
11 - Sala da pranzo pericolante: Scudi malconci.

Arazzi danneggiati ai muri. Tavoli e panche rovesciate; ossa; armi rotte. Ci sono segni di una battaglia feroce. Sotto un tavolo ci sono un porta monete ed una spada magica.

12 - Cucina sudicia: Piatti e pentole rotte. Utensili arrugginiti. Una piccola pompa serve per tirare su l'acqua da un pozzo. Se utilizzato uscirà una [**Melma Verde]** che attaccherà il gruppo.

13 - Dispensa saccheggiata: Barile pieni di melassa e sacchi di farina ormai vecchia. [**3 Goblins]** stanno dormendo in questo posto.

14 - Tempio profanato: Un altare distrutto; statua irriconoscibile, fonte distrutta; arazzi bruciati. [**2 Mosche saprofaghe]** attaccheranno il gruppo. Una gemma giace non scoperta sotto l'altare.



15 - Magazzino: Cataste di legna; attrezzi arrugginiti, bare incomplete; pavimento coperto di polvere. 4 Nani
morti ed uno in fin di vita.

16 - Antica cripta: 6 Scheletri nelle tombe. 2 vuote. 5 gioielli sotto gli scheletri. Lo [**Scheletro**] senza il gioiello si sveglierà ed attaccherà gli avventurieri.

17 - Stanza degli Studiosi. Qui si trovano 5 cadaveri dei vecchi monaci e studiosi del monastero. Si sono uccisi per evitare di essere catturati dai goblin e torturati. Sotto i corpi si trova una staffa magica. La porta verso la stanza 18 è sbarrata.

18 - Stanza del Ghoul. Odore di carne in decomposizione; suoni farfuglianti e bavosi; mura e pavimenti insanguinati. [**1 Ghoul**] sta mangiando un Goblin. Per terra tra i cadaveri ci sono gioielli e un martello di guerra

19 - Dormitorio occidentale. Letti rotti; mobili marciti; odore di muffa.

20- Dormitorio orientale. Letti e mobili marci; per terra un grande tappeto; legno marcio. Sotto il tappeto si cela una botola con un vano segreto.

21 - Magazzino Abbandonato: Contiene montagne di ingranaggi e attrezzi arrugginiti. Potrebbe esserci qualcosa di valore o di utile.

22. - Piccolo Studio. Tana di [**3 Scarabei giganti**]

23. - Vecchia Cantina: Scaffali, bottiglie, fiaschi. Tutti vuoti e senza una goccia.

24 - Giardino Sotterraneo: Acqua che cola; piccole pozze di acqua; funghi commestibili; bagliore fosforescente; un camino naturale nell'angolo sud est conduce al livello superiore. [**8 Api Assassine**] sono attirate dal fungo.

25 - Magazzino: Avanzi di cibo; sporcizia; attrezzi rotti e mobilio.

26 - Classe Pericolante: Muri e soffitto danneggiati; scrivanie e sedie con legno marcio.

27 - Vecchio ufficio: Mobili antichi che ormai sono consumati dal tempo; grande scrivania di quercia con vecchi documenti; baule vuoto con monete ed una sfera magica in un falso fondo.

28 - Stanza Incendiata: Fuliggine sui muri; Soot Mobilio bruciato. Odore di fumo stantio.

29 - Antica stanza da letto: Muri ammuffiti; odore di muffa nell'aria; mobilio danneggiato sul quale si trovano funghi. [**1 Serpente**].

30 - Stanza Crollata: Il pavimento crollato fa inclinare la stanza verso una porzione sotterranea.

31 - Caverna della Lucertola: Acqua gocciolante; piscina d'acqua; Muschio fosforescente. [**1 Lucertola Gigante**]. In un cumulo di macerie, ci sono monete d'oro ed un braccialetto d'oro.

32. - Caverna dei Pipistrello: Puzza di guano e ammoniaca. Stalattiti e stalagmiti. [**50 Pipistrelli**] dormono nell'oscurità. Apertura in alto.

33 - Stanza del Pozzo: Acqua gocciola dal soffitto. Il pozzo, una lunga frattura nella roccia, scende per 60 metri. [**Melma verde**] cade dal soffitto su chiunque si affacci dal pozzo.

34 - Antica Sala: Mobili divorati dalle tarme; un

vecchio tappeto; polvere e ragnatele. [**1 Ragno Gigante**].

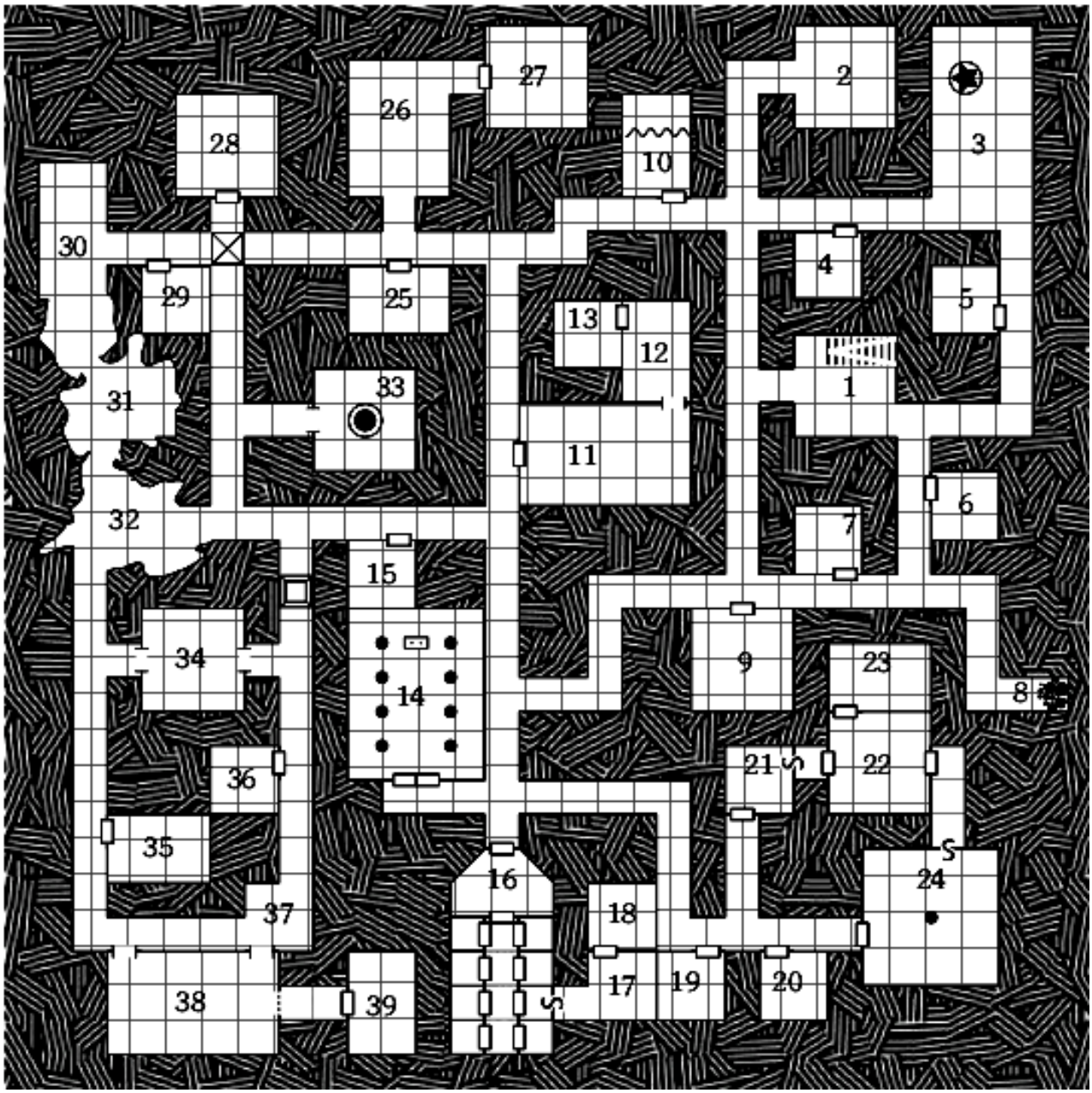
35 - Galleria Decadente: Statue rotte; tre armature arrugginite. Un sacco di monete è nascosto in una delle armature.

36 - Caserma dei goblin: [**6 Goblin**] stanno dormendo, bevendo e manutenendo le armi. Due goblin hanno archi piccoli. Uno dei goblin ha la chiave per la stanza 39.

37. - Anticamera: Tra la polvere alcune tracce fresche portano alle stanze 38 e 36.

38 - Antica Arena. Torce ai muri. L'arena è ribassata. Nell'arena ci sono 4 corpi di banditi uccisi con le frecce.

39 - Prigione. In questa stanza sono prigionieri i due bambini.



THE ANCIENT ACADEMY

Di S. Robertson - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4

Levity

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
6 Goblin	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 24	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco Improvviso		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Furia Mortale		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0 PV	**-4 PV 0 PV**	**-3 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -3 PV**	**0 PV -4 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
4 Monaci Zombi	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 3	(Livello) d6 18	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Morso infettante		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0 PV	**-2 PV 0 PV**	**-1 PV -1 PV**	**-1 PV -1 PV**	**0 PV -2 PV**	**0 PV -3 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Melma Verde	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 1	(Livello) d6 6	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Asfissia		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-1 PV 0 PV	**0 PV 0 PV**	**0 PV -1 PV**	**0 PV -1 PV**	**0 PV -2 PV**	**0 PV -2 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
3 Goblins	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 23	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Visione nell'oscurità		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Attacco Fulmineo		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0 PV	**-4 PV 0 PV**	**-3 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -3 PV**	**0 PV -4 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Scheletro	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 22	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco Silenzioso		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Soffio Mortale		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0 PV	**-4 PV -1 PV**	**-3 PV -2 PV**	**-1 PV -3 PV**	**0 PV -4 PV**	**0 PV -5 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ghoul	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 20	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Percezione del Male		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Attacco Mentale		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-2 PV 0 PV	**-1 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -2 PV**	**0 PV -3 PV**	**0 PV -4 PV**

THE ANCIENT ACADEMY

Di S. Robertson - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
3 Scarabei Giganti	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura: 3	(Livello) d6: 17	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Colpo di rostro		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0	**-2 PV 0**	**-1 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -2 PV**	**0 PV -3 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
8 Api Assassine	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura: 4	(Livello) d6: 22	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Puntura Letale		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Attacco a sciame		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0 PV	**-2 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**-1 PV -3 PV**	**0 PV -4 PV**	**0 PV -5 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Serpente	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura: 3	(Livello) d6: 12	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Mimetizzazione		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0 PV	**-2 PV 0 PV**	**-1 PV 0 PV**	**-1 PV -1 PV**	**0 PV -1 PV**	**0 PV -2 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Lucertola Gigante	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura: 4	(Livello) d6: 23	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Lunga Coda Prensile		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Controllo Mentale		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0 PV	**-2 PV 0 PV**	**-1 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -4 PV**	**0 PV -6 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
50 Pipistrelli	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura: 2	(Livello) d6: 10	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco Ultrasonico		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV 0 PV	**-3 PV 0 PV**	**-2 PV 0 PV**	**-1 PV 0 PV**	**0 PV -1 PV**	**0 PV -2 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Melma Verde	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura: 1	(Livello) d6: 6	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Asfissia		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	--		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-1 PV 0 PV	**0 PV 0 PV**	**0 PV -1 PV**	**0 PV -1 PV**	**0 PV -2 PV**	**0 PV -2 PV**

THE ANCIENT ACADEMY

Di S. Robertson - Adattamento di R.Grassi

Magia e Acciaio

Avventura di Livello 4

Levity

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ragno Gigante	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 23	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Seta Acida		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Controllo Mentale		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-3 PV 0 PV	**-2 PV 0 PV**	**-1 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -4 PV**	**0 PV -6 PV**

Magia e Acciaio

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
6 Goblin	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 4	(Livello) d6 24	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco Improvviso		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Furia Mortale		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--		M

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-5 PV 0 PV	**-4 PV 0 PV**	**-3 PV -1 PV**	**-1 PV -2 PV**	**0 PV -3 PV**	**0 PV -4 PV**