

# *La miniera di PietraBuia*

Dungeon per Savage Worlds creato utilizzando il sistema  
“**Gold and Glory: Seven Deadly Dungeons**”

disponibile su [www.drivethrurpg.com](http://www.drivethrurpg.com)

Il dungeons è una creazione Old School Players  
lo potete trovare sul nostro blog: <http://www.oldschoolplayers.it/>

**La miniera di Pietrabuia** sorge qualche chilometro a Nord-Ovest del villaggio di Puntarocchia proprio sotto al crinale del teschio. La miniera è stata per molti anni una risorsa importante per il villaggio ma ora che è esaurita non è altro che una serie di cunicoli dimenticati, voci dicono che recentemente sia stata colonizzata da animali e piccole creature. Molte sono le storie che si raccontano su Pietrabuia ma la maggior parte sono racconti per impaurire i bambini che però, come spesso accade, suscitano l'effetto contrario. I quattro figli del mugnaio si sono sfidati per vedere chi si sarebbe addentrato più in profondità nella vecchia miniera con l'unico risultato di scomparire nel buio. Dopo tre giorni di vani ricerche le tracce hanno portato fino alle soglie delle caverne. Servono avventurieri coraggiosi per esplorare le Miniere e salvare i quattro bambini.

### **Voci su le Miniere di Pietrabuia:**

Ogni personaggio può effettuare un tiro di **Bassifondi**, per ogni successo tirate un d6.

1. Alcuni cacciatori di passaggio hanno riferito che il vecchio accesso della miniera non è più ostruito. Le grosse pietre che bloccavano il passaggio sono ora da parte, forse qualcuno si è fatto strada o forse qualche frana ha liberato l'accesso.
2. Le miniere una volta erano famose per essere le più buie fra quelle conosciute, anche con torcie o lampade ad olio risultavano difficili da illuminare.
3. Le infiltrazioni d'acqua del vicino torrente sono sempre state un problema, spesso hanno creato crolli o pareti instabili.
4. Una volta le miniere erano molto profonde ma continui crolli ne hanno ridotto le dimensioni.
5. Nelle parti più profonde della miniera si dice che vivessero piccole creature della terra che si divertivano a giocare brutti scherzi ai minatori.
6. Storie di minatori raccontano del buio profondo nelle caverne più distanti. Un buio così intenso da sembrare vivo.

### **Libri e notizie.**

Personaggi che compiono ricerche in biblioteche o librerie possono effettuare una prova di Investigare e tirare 1d4 per ogni successo.

1. Una volta in queste zone viveva un particolare tipo di lucertole che in specifiche condizioni potevano raggiungere anche un paio di metri di lunghezza.
2. In alcune zone della miniera crescevano dei cristalli naturali fra i funghi luminescenti, si dice che quelli più vecchi potessero assorbire le proprietà bioluminescenti dei funghi.
3. *Billighor il Saggio* trascorse un periodo all'interno delle miniere prima di fuggire pieno di lividi e contusioni causate dalle pietre lanciate da piccole creature che trovavano la cosa molto divertente.
4. *Billighor il Saggio*, nel suo trattato sulla fauna locale, annotò più volte la difficoltà riscontrata per illuminare le caverne di Pietrabuia, la sua teoria principale voleva che la luce venisse assorbita dalle pareti stessa della miniera.

## Aspetto Generale

Le miniere di Pietrabuia sono composte da una serie di cunicoli polverosi e pieni di detriti rocciosi che rendono difficile il passaggio. Alcune zone possono presentare una certa umidità dovuta alle infiltrazioni d'acqua dalla vicina falda. Al suo interno è forte l'odore di aria stagnante, umidità o polvere.

I tunnel scavati nella pietra hanno un aspetto appena regolare e le vecchie travi di supporto sembrano ancora svolgere il loro lavoro, in vari punti della miniera non è raro trovare vecchi attrezzi da lavoro, corde o casse ormai rovinate dal tempo.

## Mostri Erranti

Per quanto riguarda i mostri potete rifarvi alla tabella delle "Moldy Caves" del manuale *Seven deadly dungeons*, pag 57.

## Creature del dungeon

Come per i mostri erranti potete trovare le caratteristiche delle creature sul manuale "Seven Deadly Dungeons" nel paragrafo "Moldy Caves".

## Regole Speciali sull'illuminazione

L'oscurità ed il buio sono una parte importante del dungeon, l'umidità di certe zone unita alle *Pietre del buio* rendono difficoltosa l'illuminazione delle stanze pertanto le torce si consumano con 1 o 2 sul tiro di dado.

## La Miniera di Pietrabuia

### 1. Ingresso:

L'aria pesante e umida filtra all'esterno attraverso il largo ingresso. Lungo i muri piccole tane di topi e vicino l'uscita nord un gruppetto sta mangiando un grosso uovo di Lucertola Gigante. Lungo la parete Sud un grosso nido di Topi nasconde un anello con rubino (2d4x10 mo), Se il nido viene disturbato ne emerge uno Sciame di Topi.

### 2. Il Pozzo:

Umidità e luce scarsa, Il terreno è completamente coperto da muschio umido (terreno difficile), Muoversi attraverso richiede un test di agilità, chi fallisce per primo o in maniera più eclatante precipita in un pozzo nascosto cadendo su una formazione cristallina (2d6 +2 danni)

- *Cristallo di rocca*: un cristallo azzuro che emette luminosità naturale paragonabile ad un torcia ma più duratura (d10) se esposto alla luce del sole si esaurisce immediatamente,

- *Bambina*: è riuscita a sfuggire dai Stoneling ma correndo nel buio è caduta in questo pozzo svenendo. Ha una caviglia slogata e molta fame. (fatica 2)

### 3. Il percorso oscuro:

Un lungo e tortuoso cunicolo che si inoltra nella montagna, nelle zone indicate della mappa sorgono delle *Pietre Buie* che assorbono la luce vicina creando zone di oscurità naturale. Nelle zone limitrofe ai cristalli qualsiasi fonte di luce naturale viene assorbita lasciando chiunque nel buio totale. (penalità per combattimenti al buio)

4. **L'appeso:**

In un piccolo anfratto della caverna è appeso a delle catene il cadavere di un uomo a testa in giù. Segni sulle ossa indicano che è stato preso a sassate, Per terra vicino ai resti un pugnale.

5. **La tana delle lucertole Giganti:**

Una grossa caverna con stalattiti, stalagmiti e con varie zone di muschio sparse intorno è la tana di 1d4 Lucertole giganti.

Nella piccola caverna a sud-est uno scrigno di metallo giace sepolto dal muschio sotto ad una serie di graffiti sul muro, davanti i resti scheletrici di una lucertola gigante morta da tempo.

- *Bambino*: giace a terra vicino alla parete nord, le lucertole lo stanno mangiando.

Lo scrigno è vuoto, i graffiti sono ormai scoloriti ma sembra che disegni di facce mostruose siano stati tracciati sopra a scritte e simboli precedenti.

6. **L'idolo soddisfatto:**

Una stretta galleria procede verso Est quando in una piccola nicchia sulla parete nord sta un idolo di pietra sporco di sangue, ai suoi piedi giace il corpo di un Bambino. Sull'idolo sono tracciati vari segni con il sangue rappresentanti facce paurose. Eventuali atti ostili contro l'idolo provocheranno la sua ira, Gli occhi di pietra brilleranno di Rosso intenso e il responsabile verrà colpito dalla maledizione che ne provocherà la perdita di un Benny.

*Bambina*: E morta ai piedi dell'idolo, un esame rivela che la causa sono state una serie di ferite contudenti.

7. **Il vecchio altare:**

La caverna è ampia e spoglia fatta eccezione per un piccolo altare nella zona nord-est con sopra un Idolo di pietra dalle sembianze spaventose. 4 *Stoneling* stanno litigando fra loro mentre altri 3 giacciono per terra. Durante lo scontro un qualsiasi colpo portato contro gli *Stoneling* con incremento provocherà un fiotto di sangue che schizzerà sull'idolo, a questo punto gli occhi brilleranno di rosso intenso e gli eventuali corpi morti nella stanza risorgeranno come *zombi* attaccando chiunque.

8. **La caverna instabile:**

Questa caverna e i corridoi che vi conducono sono coperti da rocce e sassi che rendono il terreno instabile (terreno difficile ) Lungo la parete Est una piccola pozza d'acqua sgorga fra ii detriti, un esame più attento potrebbe rivelare che spostandoli si accede alla stanza 11.

9. **L'idolo insoddisfatto:**

Il corridoio continua verso est e lungo la parete Sud si trova un idolo simile a quello della stanza 8 che però è rotto.

Ricomporre l'idolo con la parte staccata che giace a terra e macchiarlo di sangue lo renderà felice e premierà il responsabile con una benedizione (+1 benny)

10. **La colonna oscura.**

Questa ampia caverna è coperta di detriti che rendono difficile il passaggio (terreno difficile), al centro un grossa colonna di pietra coperta da disegni insanguinati di facce mostruose. Ai piedi della colonna resti scheletrici di *Stoneling* con chiari segni di denti e artigli.

Quando una fonte di luce entra nella stanza inizia ad essere assorbita dalla colonna come avviene con le *Pietre Buie* prosciugandola e creando una zona di oscurità per

tre metri attorno alla colonna.

Emerge quindi uno *Stench Demon* che attacca chiunque.

Chi combatte nella zona di oscurità ha una probabilità di colpire la colonna con un risultato di 1 naturale su un dado. La colonna ha parata 4 e robustezza 10, infliggergli 3 ferite la distrugge e fa scomparire il demone.

- Alla fine del corridoio a sud Ovest resti di scheletri e alcune armi: due spade lunghe, 5 giavellotti e due scudi medi.

*Bambino*: Appena viene fatto del rumore si sente la voce di Bambino che piange provenire da entrambe le uscite che portano all'area 12. Il bambino piagnucola e non risponde se chiamato.

#### 11. Il giardino interno:

Lunga caverna in cui l'acqua filtra dalla parete est infilandosi poi in vari anfratti, il pavimento è coperto di muschio e molto scivoloso (terreno difficile).

Se non si è scoperto il passaggio nell'area 8 un'eventuale fallimento in un test di agilità muovendosi per la stanza provoca una caduta che impatta nel muro facendolo crollare e rivelando il passaggio per l'area 8, il rumore provocato però produrrà un tiro immediato sulla tabella dei mostri erranti.

In questa caverna vive un *DevilBat* che attaccherà il primo portatore di una fonte di luce che incontra.

#### 12. La luce in fondo al tunnel:

Questo corridoio presenta due *Pietre buie* ai rispettivi ingressi che assorbono la luce nelle vicinanze, proseguendo però si trova un anfratto in cui un *crystallo di rocca* risplende di una luce azzurra.

*Bambina*: Gli Stoneling volevano sacrificarla al demone della colonna ma lei è sfuggita nascondendosi in questa caverna dove, a causa della luce, il demone non poteva arrivare. Spaventata e impaurita, piange e singhiozza in stato di shock. Presa dai morsi della fame si è nutrita dei funghi luminescenti che crescono attorno al crystallo e ora brilla anche lei di una tenue luce azzurra.

**Bambini:** I bambini hanno i tratti a D4, nessuna abilità e nessun dado del destino. Possono però tollerare due ferite. Viene offerta una ricompensa di 100 Gp per ogni bambino salvato

**Gli idoli di pietra:** Possono essere rimossi e trasportati, ognuno ha ingombro 2 e vale circa 150 gp se venduto ad un collezionista.

**Cristalli del buio :** Formazioni cristalline naturali che assorbono la luce creando una zona di buio completo in un raggio di 1,5 metri. Se esposte alla luce del sole esplodono in 2 round causando 2d4 danni da schegge in un'area di esplosione piccola. Il valore è di 70 gp per crystallo.

**Cristalli di Rocca:** Cristalli luminosi che proiettano una luce azzurra in un'area di 3 metri.

Se rimossi dal terreno funzionano come una lanterna (d8).

Se vengono esposti alla luce solare esauriscono il loro effetto.

Se entrano in contatto con una zona di buio la contrastano rendendo la visione parziale (penalità di -2).

