

## **Formiche Rosse!**

### **Avventura per 4 pg livello 6 per d&d terza edizione**

#### **Introduzione**

Un ricco allevatore cerca Qualcuno che lo liberi dalla minaccia delle formiche giganti. A pochi km dal suo allevamento vi e' un formicaio e spesso, a suo dire, i suoi animali vengono catturati dalle formiche.

Pare che comunque anche un carro contenente merci e beni di vario tipo destinato ai negozi della citta' sia sparito.

Compito dei pg distruggere il formicaio (il dm fissi una ricompensa).

Se i pg accettano verra' spiegata loro la semplice strada che porta al formicaio.

I pg non sanno che in realta' le formiche giganti non sono una minaccia ed i contadini le vogliono semplicemente scacciare perche' vogliono impadronirsi delle loro fertillissime terre.

#### **Formicaio:**

Quando i pg arrivano dinnanzi all' ingresso principale del formicaio si trovano davanti ad una scena ben strana.

Tre formiche giganti stanno trascinando un nano completamente ubriaco verso l'ingresso della loro tana. Egli inveisce a piu' riprese contro le formiche minacciandole in tutti i modi, ma tale e' la sua ubriachezza da impedirgli ogni reazione.

3 Formiche Operaie.

Se i pg hanno deciso di "salvare" il nano egli rivela di essere Veit l'allegro, ma non rispondera' ad altre domande prima di 1D6+1 di ore durante le quali russera' profondamente.

Quando il nano si sara' riavuto dira' di non ricordare nulla di quello che gli fosse successo il giorno prima e non riconoscerà ne' i pg ne' il luogo in cui si trova riverso. Ricordera' solo che il di' precedente stava tracannando birra ed era in viaggio per raggiungere l'allevatore dal quale era stato assunto come cuoco.

Se il DM reputa il gruppo troppo debole per l'impresa puo' far si' che Veit si unisca a loro per portare a termine la missione.

#### **1. (tipo A)**

Due formiche stanno risalendo da un cunicolo a sud della stanza ed altre due pare stessero uscendo dal formicaio per cercare cibo.

*4 Formiche giganti, operaie*

#### **2. (tipo A)**

Alcune formiche stanno trasportando un grosso insetto morto ed attaccano i pg non appena li notano.

*3 Formiche giganti, operaie*

#### **3. (tipo B)**

Alcune formiche provengono dalla locazione 4 trascinando meta' cavallo morto, solo la parte anteriore che sparge sangue ovunque...

*3 Formica gigante, Soldato*

#### **4. (tipo B)**

Alcune larve vengono accudite da alcune formiche. Sono larve bianche che si contorcono, vengono spostate ed ammonticchiate con modi che paiono delicati.

*2 Formica gigante, Soldato*

*2 Formiche giganti, operaie*

#### **5. (tipo B)**

Alcune formiche sono intente ad allargare questa galleria.

*4 Formiche giganti, operaie*

*1 Formica gigante, Soldato*

#### **6. (tipo C)**

Ammucchiano e sistemano delle foglie, stanno coltivando dei funghi. Appena i pg entrano le formiche attaccano gli intrusi.

*7 Formiche giganti, operaie*

#### **7. (tipo C)**

Questa stanza e' ricoperta interamente da funghetti bianchi che crescono su di una poltiglia verde che e' la stessa vista nella stanza 8, cioe' foglie masticate.

I PG verranno attaccati dai funghi fantasma invisibili e potranno avere sentore di quello che sta per succedere facendo una prova contrapposta tra il loro ascoltare ed il muoversi silenziosamente dei funghi.

*3 fungo fantasma*

#### **8. (tipo C)**

In questa locazione alcune formiche stanno masticando enormi foglie per crearne una poltiglia verde.

*3 Formica gigante, Soldato*

*3 Formiche giganti, operaie*

#### **9. (tipo C)**

Vedi descrizione locazione 8.

*9 Formiche giganti, operaie*

#### **10. (tipo C)**

Una formica gigante sta letteralmente mungendo un enorme insetto per ricavarne una sostanza nutritiva. Le altre formiche si accorgono degli intrusi e tutte insieme attaccano i pg.

*5 Formica gigante, Soldato*

*1 Formiche giganti, operaie*

#### **11. (tipo C)**

Vedi descrizione locazione 7.

*3 fungo fantasma*

## 12. (tipo C)

Un formica gigante operaia giace a terra senza vita uccisa da un ragno gigante che la sta divorando. Il ragno attacca i pg ed un altro si unisce alla caccia.

*2 Ragno enorme cacciatore*

Fnito lo scontro i pg noteranno in un angolo della stanza un tunnel scavato dai ragni che porta direttamente all'esterno.

## 13. (tipo D)

Questa sala adibita a dispensa e' piena di insetti morti di tutte le dimensioni e tipi, tra essi appena i pg indagano o si allontanano 4 scarafaggi giganti bombardieri.

*4 Scarafaggio gigante bombardiere*

## 14. (tipo D)

Centinaia di larve sono disposte ovunque e vengono freneticamente spostate dalle formiche che appena notano i pg li attaccano.

*12 Formica gigante, Soldato*

Un cadavere di un uomo ricoperto dalle larve ha indosso una lettera che riporta:

"Agli allevatori,

Non siamo riusciti a reclutare mercenari disposti ad eliminare le maledette formiche giganti che occupano le fertili terre che presto ci apparterranno... [parte rovinata]... Presto le nostre bestie potranno ingrassarsi a piacimento e riempire le nostre tasche... [parte rovinata]... Vittime sacrificabili. Ossequi. Swan Eniok"

## 15. (tipo E)

La regina depone e attaccherà solo se attaccata, gli scorpioni attaccheranno immediatamente.

*1 Formica gigante, Regina*

*2 Scorpione mostruoso*

il Tesoro è composto da:

armi:

spada lunga perfetta; Balestra Pesante Perfetta; Acido (flasche) (8); Spada bastarda Perfetta; pugnale Perfetto; arco lungo composito +2 forza; arco corto composito +1 forza; Spada corta Perfetta; Spada bastarda Perfetta; Spadone a 2 mani Perfetto.

varie:

Acquamarina(600 mo); Statuetta d'osso(80 mo); Antitossina (vial) (4)(200 mo); Arpa di legno lavorato incastonata di gemme (2300 mo); Pettine d'argento(300 mo); Fine braccialetto d'oro(20 mo); Opale nero(900 mo); Cristallo di rocca (40 mo); Bastone con testa di serpente fatta d'avorio(1100 mo).

Pozioni:

Cura ferite leggere(1); Rallenta veleno(3);

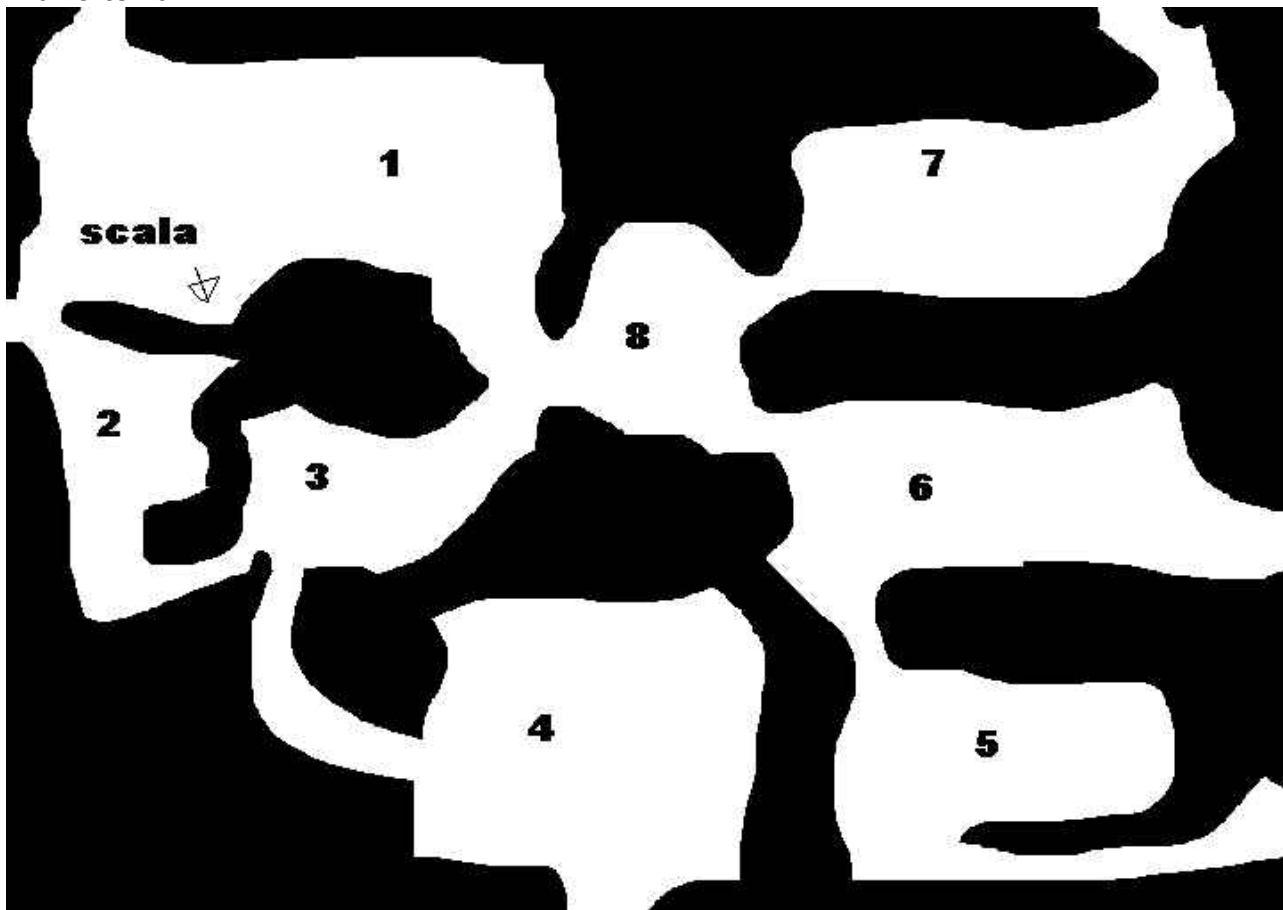
Oggetti meravigliosi:

Guanti del nuotare e dello scalare;

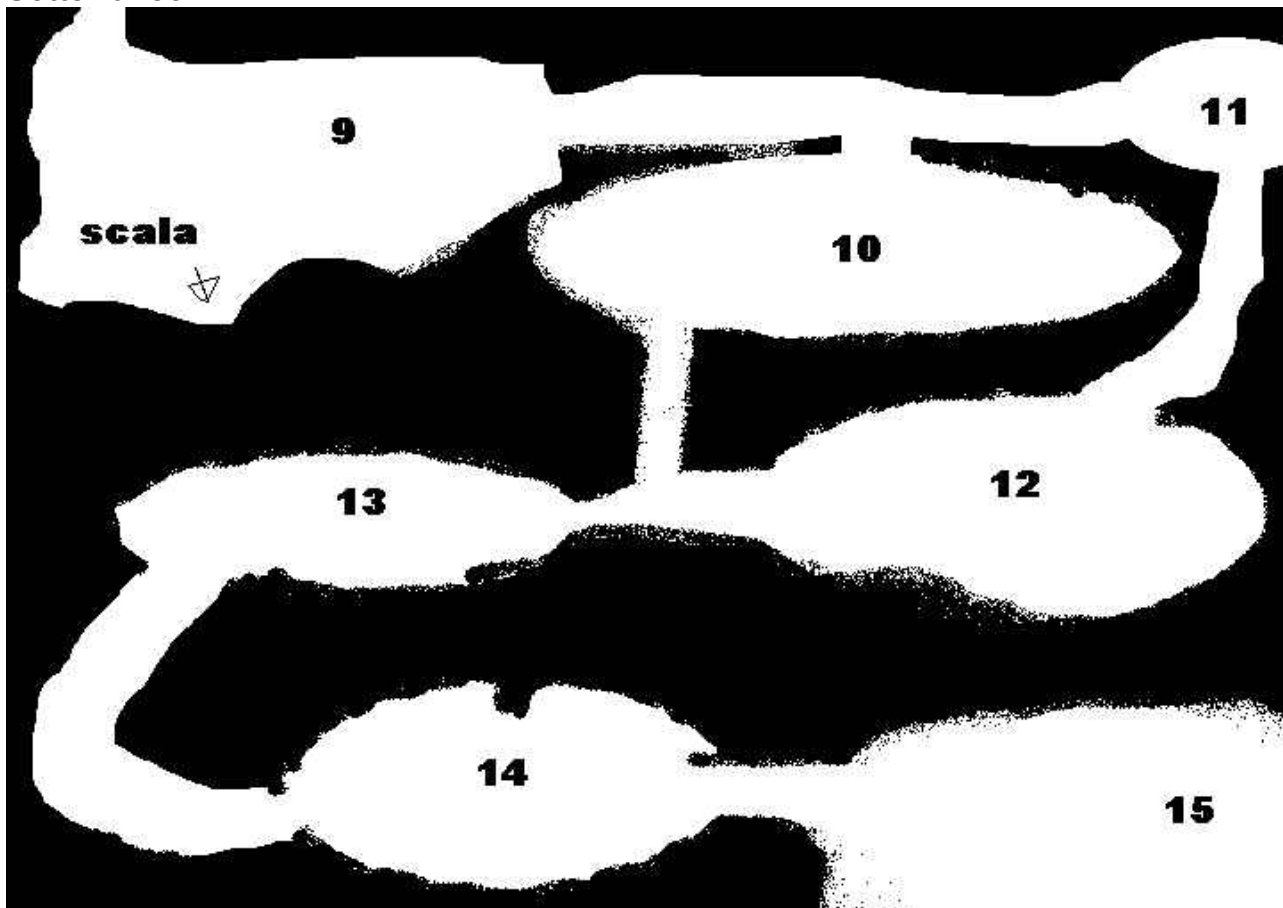
Contanti:

150 mp, 4190 mo, 3800 ma, 36000 mr.

Piano terra.



Sotterraneo.



**Tipo incontro:**

- A – facile (10%) (GS mostri < a quello del gruppo)
- B – facile se ben gestito (20%) (GS mostri <= a quello del gruppo)
- C – sfida (50%) (GS mostri = a quello del gruppo)
- D – molto difficile (15%) (GS mostri > quello del gruppo da 1 a 4 punti)
- E – Soverchiante (5%) (GS mostri > quello del gruppo di + di 5 punti)

**Statistiche:**

**Veit l'allegro**, Nano maschio guerriero 5; DV 5d10+25; pf 60; Iniziativa +7 (+3 Des, +4 Iniziativa migliorata); velocità 6 mt.; CA 19 (+3 Des +4 Giaco di maglia +2 scudo); Attacco ascia nanica +9 mischia (1D10+3); TS Tempra +9, Riflessi +4, Volontà +3; AL CG; For 16, Des 16, Cos 20, Int 17, Sag 14, Car 8.

Linguaggi: Comune, Nanico, Gnomesco, Goblin, Orchesco.

Abilità: Valutare +5.5, Scalare +11, Artigianato +11, Diplomazia +2.5, Nascondersi +3, Saltare +11, Conoscenza (natura) +5, Ascoltare +2, Muoversi silenziosamente +3, Sapienza magica +3.5, Osservare +2, Nuotare +10;  
talenti: Riflessi da combattimento, schivare, Competenza arma esotica (ascia nanica), Iniziativa migliorata, Arma focalizzata (ascia nanica).

---

**Formica gigante, Regina** GS 2; Parassita enorme; DV 8d8+24 (Parassita); pf 44; Iniziativa -2; Velocità 12 mt.; CA 17; +11 (2d8+10, Morso); SA: Afferrare migliorato (Ex); SQ: Parassita; AL N; TS Tempra +5, Riflessi +0, Vol +2; FOR 16, DES 9, COS 13, INT --, SAG 13, CAR 11.

Abilità:

Ascoltare+7, Osservare+7.

**Formica gigante, Soldato** GS 2; Parassita medio; DV 2d8+2 (Parassita); pf 11; Iniziativa +0; Velocità Scalare 6, 50 mt.; CA 17; Attacco +3 (2d4+3, Morso); SA: Afferrare migliorato (Ex), CAid sting (Ex); SQ: Parassita; AL N; TS Tempra +4, Riflessi +0, Vol +1; FOR 14, DES 10, COS 13, INT --, SAG 13, CAR 11.

Abilità:

Scalare+10, Ascoltare+6, Osservare+6.

**Formica gigante, operaia** GS 1; Parassita medio; DV 2d8 (Parassita); pf 9; Iniziativa +0; Velocità Scalare 6, 15 mt.; CA 17; Attacco +1 mischia, +1 distanza; +1 (1d6, Morso); SA: Afferrare migliorato (Ex); SQ: Parassita; AL N; TS Tempra +3, Riflessi +0, Vol +0; FOR 10, DES 10, COS 10, INT --, SAG 11, CAR 9.

Abilità:

Scalare+8, Ascoltare+5, Osservare+5.

**Combattimento formiche:**

**Parassita**: immune agli effetti di influenza mentale.

**Afferrare migliorato**: una formica che colpisca con le mandibole può afferrare l'avversario come azione gratuita. Una formica che mantenga la presa può usare il pungiglione.

**Pungiglione di acido**: 1D4+1 di danno e 1D4+1 di danno da acido.

---

**Scarafaggio grande stag**, GS 4; Parassita Grande; DV 7d8+21 (Parassita); pf 52; Iniziativa +0; Velocità 6 m.; CA 19; Attacco +10 mischia, +4 distanza; +10 (4d6+9, Morso); SA: Trample (Ex); SQ: Parassita; AL N; TS Tempra +8, Riflessi +2, Vol +2; FOR 23, DES 10, COS 17, INT --, SAG 10, CAR 9.

Abilità:

Ascoltare+8, Osservare+7.

Combattimento:

travolgere per 2D8+3 danno creature di taglia media o inferiore. Le creature che non fanno Attacco di opportunità possono tentare un TS riflessi (CD 19) per dimezzare il danno.

---

**Scorpione mostruoso**, Enorme GS 6; Parassita Enorme; DV 16d8+32 (Parassita); pf 104; Iniziativa +0; Velocità 15 mt.; CA 16; Attacco +15/+10 (1d8+5, 2 Claws; 2d4+2, Sting); SA: Afferrare migliorato (Ex), Comprimere (Ex), Veleno (Ex CD 26 tempra, 1d8 forza iniziale e secondario); SQ: Parassita; AL N; TS Tempra +12, Riflessi +5, Vol +5; FOR 21, DES 10, COS 14, INT --, SAG 10, CAR 2.

Abilità:

Scalare+12, Nascondersi+0, Osservare+7.

---

**Ragno enorme cacciatore** GS 4; Parassita enorme; DV 10d8+10 (Parassita); pf 55; Iniziativa +3; Velocità Scalare 6, 12; CA 16; Attacco +9 (2d6+6, Morso); SA: Veleno (Ex TS tempra CD 22, danno iniziale e secondario, 1D8 forza), Ragnatela (Ex); SQ: Parassita; AL N; TS Tempra +8, Riflessi +6, Vol +3; FOR 19, DES 17, COS 12, INT --, SAG 10, CAR 2.

Abilità:

Scalare+16, Nascondersi+2, Saltare+12, Osservare+11.

---

**Fungo fantasma** GS 3; Pianta media; DV 2d8+6 (Pianta); pf 15; Iniziativa +0; velocità 6 mt.; CA 14; Attacco +3 (1d6+3, Morso); SQ: Pianta, Invisibilità migliorata (Su); AL N; TS Tempra +6, Riflessi +0, Volontà +0; FOR 14, DES 10, COS 16, INT 3, SAG 11, CAR 9.

Abilità:

Muoversi silenziosamente+5.

Combattimento:

Non soggetto a effetti mentali, veleno, sonno, stordimento, metamorfosi e paralisi. Invisibilità naturale anche mentre attacca, come l'incantesimo invisibilità migliorata lanciato da uno stregone di 12° livello. L'attaccante guadagna un +2 per colpire ed il difensore perde la destrezza alla CA.

---

**Ringrazio:**

Attila, Ashensugar e DM per l'usueta grande disponibilita' ed il forum de [www.dragone.net](http://www.dragone.net) per i mezzi messi a disposizione e per la possibilita' che ci offre di incontrare altri appassionati di GdR.