

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

L'Oro dello Spettro  
di Gianmatteo Tonci



Copertina: Hawanja  
Illustrazioni: William McAusland  
Grafica: Chimerae Hobby Group

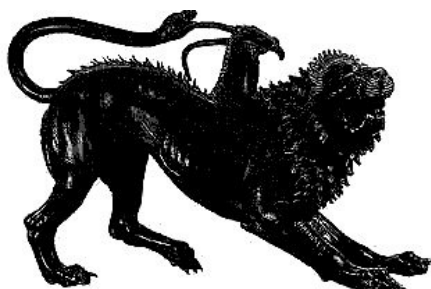
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.**

Compatibile con Labyrinth Lord™ e Labyrinth Lord Edizione Avanzata™.

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

Questo modulo di avventura è protetto dalle leggi sul diritto di autore. Sono proibiti qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuati senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

© 2013 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDB1 - 1ª Edizione - Dicembre 2013

## INDICE

Introduzione . . . . .	4
Ascesa e caduta dei Kermack . . . . .	4
L'avventura ha inizio . . . . .	7
Esplorare gli acquitrini . . . . .	10
Il lago di Celadon . . . . .	25
Il castello dei Kermack . . . . .	29
Spunti per ulteriori avventure . . . . .	38
Nuovi mostri . . . . .	39
Nuovi oggetti magici . . . . .	40
Mappa delle terre selvagge . . . . .	22
Mappa T – Tana del clan dei trogloditi della scaglia nera . . . . .	22
Mappa C – Il castello dei Kermack . . . . .	23

## Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i>	PnG personaggio non
CM caotico malvagio	<i>Edizione Avanzata</i> ™	giocante
CN caotico neutrale	LM legale malvagio	PX punti esperienza
Cos Costituzione	LN legale neutrale	R ramingo
CT classe tesoro	M mago	Sag Saggezza
D druido	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
Des Destrezza	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire
DV dadi vita	Mn monaco	classe armatura 0
E elfo	mo monete d'oro	TS tiri salvezza
Fer ferite inflitte	Mor morale	U umano
For Forza	Mov movimento	UN umano normale

---

## INTRODUZIONE

### La serie *Dangers & Demons*

*Dangers & Demons* è una serie di avventure fortemente ispirate (anche nel nome) ai moduli classici del GdR fantasy più famoso del mondo, e utilizza il regolamento di *Labyrinth Lord™* e *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Questi retro-cloni emulano il GdR fantasy classico degli anni Ottanta e sono disponibili in lingua italiana sia in forma cartacea che (gratuitamente) in formato PDF. Le avventure della serie *Dangers & Demons* sono giocabili con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

I moduli sono volutamente realizzati in “stile retro”, sia in termini grafici che di testo, per ricreare con la massima accuratezza le storiche avventure del passato.

Se siete giocatori “vecchia scuola” duri a morire, oppure volete tornare all’atmosfera delle vostre prime avventure, o ancora siete nuovi appassionati che vogliono provare lo stile di gioco più classico, *Dangers & Demons* è quello che fa per voi!

### Il fascino della sfida

Giocatori e master, specialmente se alle prime armi o se non hanno mai provato le avventure della serie *Dangers & Demons*, sono invitati a continuare nella lettura di questo paragrafo.

Una buona parte dei GdR pubblicati negli ultimi anni ha cercato di facilitare il compito del master nella creazione degli scontri, spesso fornendo sistemi di supporto che aiutano a progettare incontri adeguati al livello di esperienza dei PG. Negli anni Ottanta non era così. Generalmente i manuali non davano indicazioni su questo aspetto del gioco e il “bilanciamento” era, per una certa parte, demandato all’esperienza maturata dal master sul campo.

*Dangers & Demons* è volutamente rimasto fedele a questa linea di pensiero e lascia agli autori delle avventure il compito di definire la difficoltà degli incontri in base alla propria competenza, attitudine e visione del mondo di gioco. Perciò il master deve porre particolare attenzione a questo tema, in quanto potrebbero essere necessari degli aggiustamenti, a seconda della composizione del gruppo e della potenza dei personaggi.

Si suggerisce al master di presentare l’avventura nella sua versione originale, per vivere assieme ai giocatori un’esperienza “vecchio stile”. In ogni caso, dopo aver familiarizzato con il modulo, sarà comunque possibile adattarlo alle esigenze specifiche di ogni gruppo.

Ai giocatori si consiglia vivamente di affrontare con maggiore cautela, saggezza e astuzia le situazioni che li attendono, perché alcuni incontri potrebbero costituire delle sfide che vanno oltre le possibilità dei personaggi, e questa è una cosa che – nel mondo di *Dangers & Demons* – può accadere *volutamente*. Non sempre tutti i nemici possono essere sconfitti e, a volte, è meglio essere un avventuriero vivo che si ritira assennatamente dallo scontro piuttosto che uno morto incautamente sul campo di battaglia.

Ci auguriamo che questa filosofia di gioco consenta di immergersi appieno nel mondo di *Dangers & Demons*, e che giocare seguendo le concezioni della “vecchia scuola” possa essere fonte di soddisfazione e divertimento.

### Avviso per i giocatori

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al master, che guiderà i giocatori nel corso dell’avventura. La conoscenza dei suoi contenuti rovinerà l’effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, smetti subito di leggere e non proseguire oltre.

### Note per il master

Prima di iniziare a giocare, il master deve leggere l’avventura e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Il testo racchiuso all’interno delle cornici va letto o parafrasato ai giocatori, mentre le altre informazioni sono riservate al master, il quale può rivelarle a sua discrezione.

### Ambientazione

L’Oro dello Spettro è un’avventura per un gruppo di personaggi di livello 1-4, tra cui è consigliata la presenza di un mago e di un chierico. Visto l’ambiente particolare in cui gli avventurieri si troveranno costretti a operare, può essere utile annoverare tra le fila del gruppo un ramingo o un druido.

Il modulo è incentrato su un castello in rovina e infestato da uno spirito inquieto, che sorge su un isolotto al centro di un lago nelle cui profondità dimora uno spaventoso cicloplesiosauro. I territori circostanti sono brulli e malsani, un misto di spoglie colline e acquitrini insospitati, da cui gli esseri civilizzati si tengono ben alla larga.

I personaggi apprendono un’antica leggenda secondo la quale nel castello è nascosto un tesoro da lungo tempo perduto, sorvegliato da un terribile mostro che vive nel lago e da uno spettro che vigila sulle antiche rovine. Finora nessuno è riuscito a scoprirne il nascondiglio, ma tutte le notti lo spirito inquieto del suo antico possessore torna dal regno dei più per rivedere le sue ricchezze, e se qualcuno riuscisse a seguirlo potrebbe finalmente scoprire dove è celata quella fortuna dimenticata...

### ASCESA E CADUTA DEI KERMACK

#### L’età dell’oro

La regione in cui è ambientata l’avventura non è sempre stata tetra e desolata. Un tempo il lago era un ameno luogo di pace e, dal castello che sorge sull’isola nel mezzo delle acque, la famiglia dei Kermack dominava le terre circostanti, ricche di fertili pascoli e campi rigogliosi. Numerose fattorie punteggiavano il territorio, abitate dai contadini, dai mezzadri e dai pastori che si godevano della protezione dei nobili del maniero. Per molti decenni le terre prosperarono e la vita, sulle sponde del Celadon, era meno dura e più gioiosa che altrove, sia per i signori della Rocca di Kermack che per i loro servitori.

Il lago di Celadon e i territori circostanti appartenevano da generazioni alla famiglia dei Kermack, i quali governavano di padre in figlio con autorità indiscussa ma secondo giustizia. Ben presto si sparse la voce che erano dei padroni equi e onesti, cosa che contribuì ad attirare presso di loro innumerevoli seguaci. Il tempo scorreva lento, scandito dal ritmo naturale delle stagioni, e la vita sembrava persino troppo perfetta.

Fu con la morte del vecchio Saradok che le cose cambiarono. Sebbene avesse quasi settant'anni, era ancora forte e determinato, ma fu proprio la sua energia a essergli fatale. Un giorno, durante una battuta di caccia al cinghiale, fu disarcionato dal suo cavallo imbizzarrito e cadde rovinosamente a terra, rimanendo quasi paralizzato. Nel breve volgere di poche settimane la situazione precipitò e Saradok morì. Il nuovo capofamiglia avrebbe dovuto essere il suo primogenito, un uomo saggio e capace come suo padre, ma un'ombra oscura gravava sul destino dei Kermack e della loro fortuna.

Il secondogenito di Saradok era infatti Chamroch, un uomo pallido e allampanato, con occhi duri come l'acciaio e una lingua tagliente. Veniva considerato la pecora nera della famiglia, perché il suo unico interesse erano le ricchezze materiali e la sua avidità era proverbiale. Da molti anni disprezzava il modo in cui la sua casata gestiva il patrimonio, dilapidandolo e quasi senza far nulla per incrementare ancora di più il già cospicuo capitale. In segreto aveva elaborato molti farneticanti piani per torchiare i mezzadri e spremere fino all'ultima goccia, sfruttando ogni pur minima risorsa – sia umana che naturale – dei territori circostanti.

### Parenti serpenti

Dopo l'incidente occorso a Saradok, nel cervello di Chamroch si formò un piano subdolo e audace, che lo avrebbe portato al dominio assoluto sui beni dei Kermack. Con la scusa di mettersi alla ricerca di un medico in grado di aiutare il padre morente, si recò nella città più vicina, dove in realtà si procurò, con molti rischi e a un prezzo carissimo, un veleno letale con il quale sbarazzarsi del fratello, una volta che il padre fosse morto, assicurandosi così il controllo assoluto delle ricchezze di famiglia. Chamroch tornò al castello e raccontò di non essere riuscito a trovare nessuno disponibile a sobbarcarsi il viaggio per cercare di salvare Saradok. La sera del trapasso del vecchio capofamiglia, i due fratelli in lutto si disposero attorno alla salma per la veglia e le preghiere di rito. Come voleva la tradizione, c'erano soltanto loro a partecipare alla mesta cerimonia, poiché la moglie di Saradok era morta da anni e non avevano altri congiunti.

Una volta lasciati soli nella stanza, i due fratelli iniziarono a pregare accanto al corpo del padre, che giaceva su un catafalco ricoperto di velluto nero. Il vecchio indossava l'armatura di quando era stato guerriero in gioventù e aveva posata sul petto, stretta tra le mani, la sua spada, che da anni accumulava polvere appesa alla parete della sua camera da letto. Il volto appariva finalmente sereno, anche se recava i segni delle ultime sofferenze terrene, e nel complesso si trattava di una figura che incuteva rispetto e maestà.

Furtivamente, mentre suo fratello era intento a recitare le orazioni con maggior devozione del solito, Chamroch si avvicinò a uno dei due bracieri che bruciavano incenso e ne spargevano l'aroma nella piccola sala, e gettò con un rapido movimento la polvere velenosa sulle braci. Subito dopo, finse una crisi di nervi e un tracollo, tanto che fu fatto immediatamente trasportare in camera sua e messo a letto. In questo modo, evitò di inalare il veleno mortale e contemporaneamente si procurò un alibi inattaccabile,

perché molte persone avevano visto suo fratello vivo nella stanza della veglia dopo che lui se n'era andato e c'erano numerosi servitori che potevano testimoniare che Chamroch non si era mosso dal proprio letto per il resto della notte.

Nel frattempo, il veleno svolgeva il suo compito. Nella stanza della veglia, il sommesso mormorio delle preghiere del fratello di Chamroch, ormai rimasto solo a vegliare il padre, andava via via affievolendosi, mentre l'uomo accusava segni di indebolimento e cominciava a scivolare nell'incoscienza. Dapprima fu come se si addormentasse, mentre il braciere spandeva una sinistra luce dai riflessi sempre più verdastri e l'aria si faceva quasi irrespirabile. Poi, nel giro di pochi minuti, lo sfortunato si accasciò al suolo e passò a miglior vita.

I due servitori che stavano fuori dalla porta, sorvegliando la stanza, non si accorsero di nulla e non disturbarono il rituale funebre fino alla mattina seguente, ligi alla tradizione secolare secondo cui la veglia notturna era riservata soltanto al defunto e ai suoi familiari più stretti.

### Una macabra scoperta

Quando il mattino dopo Chamroch si alzò, la prima cosa che fece fu quella di ordinare a un servo di accompagnarlo presso il corpo del defunto genitore. Egli intendeva, così dichiarò, porgere un ultimo omaggio al padre, siccome non aveva potuto partecipare alla veglia funebre a causa del malore che lo aveva colto la notte precedente. Prontamente, tra mille premure, fu fatto alzare dal letto e condotto presso la sala in cui si trovava ancora il fratello in preghiera.

I due servitori, che non si erano mossi per tutta la notte, parevano stanchi e lamentavano dolori al capo. Era un effetto dei fumi velenosi che erano filtrati da dietro la porta, ma in una concentrazione tale da non avere più un effetto mortale. Quando la porta della stanza venne aperta, l'odore dell'incenso riempì l'aria. L'atmosfera era greve, un ultimo effetto del veleno ormai svanito da tempo, ma tutti pensarono che fosse dovuto all'incenso che aveva bruciato per tutta la notte e al fumo prodotto dal piccolo scaldino che si trovava in un angolo del locale.

Una macabra scoperta attendeva coloro che entrarono nella stanza. Il fratello di Chamroch era a terra presso il catafalco, quasi appoggiato alla salma del genitore, con le mani giunte in preghiera e le gambe scompostamente ripiegate a terra. Il suo viso era pallidissimo, come quello del padre morto, ma il suo volto era atteggiato a una suprema espressione di pace eterna.

Non si mosse quando Chamroch e i servitori entrarono nella stanza. Uno dei paggi si avvicinò per scuoterlo delicatamente, ma ben presto tutti si avvidero che non c'era più nulla da fare. La notizia si sparse in un lampo e un medico, mandato a chiamare in tutta fretta, non poté far altro che confermare il decesso. Era soltanto un vecchio guaritore di campagna, più avvezzo a curare gli animali che gli uomini, e non ebbe il minimo sospetto che nella faccenda potesse esserci di mezzo un veleno. Con la solennità dettata dalle tragiche circostanze, decretò che il figlio era morto accanto al padre, stroncato dal dolore dovuto alla perdita del genitore.

Nessuno sospettò mai la verità sul complotto ordito dall'avidò Chamroch, che da parte sua fu molto abile nel

fingersi il più prostrato e addolorato possibile dalla doppia tragedia che aveva colpito la sua famiglia nel giro di un solo giorno. Padre e figlio vennero sepolti con tutti gli onori e con grande commozione, anche di contadini e servitori, nel modesto mausoleo di famiglia, mentre un apparentemente straziato Chamroch si apprestava a ricoprire – suo malgrado, come disse a tutti – il ruolo di nuovo capofamiglia dei Kermack.

### **Chi troppo vuole...**

Nel giro di pochi mesi, tutti coloro che vivevano nel territorio dei Kermack ebbero di che dolersi per la perdita di Saradok e del suo primogenito che tanto gli assomigliava. Chamroch, una volta insediato al proprio posto, dimostrò infatti di essere di ben altra pasta rispetto ai suoi consanguinei. Avido e calcolatore, poteva finalmente mettere in atto tutti i piani di arricchimento che aveva concepito nelle lunghe notti insonni. Ora che era il legittimo signore del castello e dei territori circostanti, poteva liberamente dare sfogo alla sua brama di ricchezza.

Nel giro di pochi anni il maniero, che prima rifulgeva di allegre luci e del suono gioioso di molte voci, divenne tetro e malinconico. Quasi tutti i servitori furono cacciati in malo modo e gran parte delle antiche stanze venne chiusa. Pur essendo ricco, Chamroch viveva come un poveraccio, utilizzando soltanto una piccola zona del castello. Il personale al suo servizio era ridotto al minimo: un decrepito maggiordomo che era con i Kermack da più anni di chiunque altro e un paio di tuttofare che alla bell'è meglio ricoprivano il ruolo di cuochi, valletti, attendenti, camerieri, cocchieri, stallieri e giardinieri.

Il nuovo signore alzò le tasse tanto repentinamente da ridurre alla fame tutte le famiglie di contadini e pastori che erano sotto la sua protezione. Nel giro di pochi anni, i territori attorno al castello persero la loro fama di luogo felice e divennero sinonimo di povertà e oppressione. Non contento, tra le mura trasudanti di umidità della sua dimora, Chamroch continuava a escogitare nuovi espedienti per accrescere le proprie ricchezze. Era talmente ossessionato dal denaro che a stento riscaldava le proprie stanze, si nutriva in maniera più frugale dei suoi sudditi affamati e vestiva con i brandelli di quelli che un tempo erano stati abiti sfarzosi. Le sue proprietà stavano andando in rovina, ma la sua fissazione lo rendeva cieco e incapace di porvi rimedio.

Un malaugurato giorno si mise in testa che sulle colline ai margini del suo dominio potessero esserci dei ricchi giacimenti minerari. In fretta e furia, costrinse i pochi sudditi rimasti a trasformarsi in minatori e organizzò dei lavori di scavo per allargare le grotte naturali che scendevano nelle viscere della terra. Occorsero due anni di stenti e patimenti di quei disgraziati, sepolti sottoterra con turni massacranti, per creare una miniera degna di tale nome. Il risultato fu alquanto deludente e non furono trovati filoni di sorta, nemmeno del più vile tra i metalli. Dalle bocche spalancate dei tunnel, simili a quella di un gigantesco mostro in attesa di ingoiare i malcapitati lavoratori nelle sue oscure viscere, non emersero mai neanche una minuscola gemma o un'oncia di minerale prezioso che ripagassero le bramosie attese del signore di Kermack.

Esasperato dal fallimento, convinto che tutti stessero tramando alle sue spalle e che fosse l'incapacità dei minatori a far sì che gli scavi non producessero i frutti sperati, Chamroch divenne ancora più crudele. Per mesi i malcapitati furono costretti a rimanere nelle buie gallerie sotterranee, impegnati nella ricerca di un inesistente giacimento di chissà quale prezioso minerale. Gli scavatori dormivano ormai nei tunnel, stesi sulla terra nuda, e mangiavano pane stantio e cibi ammuffiti, bevendo pochi sorsi di acqua contaminata dall'onnipresente terriccio. Erano tutti diventati simili a scheletri viventi, fantasmi di coloro che erano stati in passato, grigi come la polvere che li avvolgeva perennemente. Abiti laceri, mani e piedi sanguinanti, occhi cerchiati dalla debolezza, continuavano nel loro compito come zombi senza volontà.

A decine morivano ogni mese, spesso restando nel punto in cui erano caduti e decomponendosi nelle gallerie, incalzati crudelmente a proseguire nella loro opera da un uomo ormai reso pazzo dalla febbre dell'oro. Sarebbero morti tutti laggiù, se un giorno una squadra non avesse per caso abbattuto una parete che divideva la miniera da un vasto corso d'acqua sotterraneo. In quella parte degli scavi, che gocciolava di una perenne umidità, gli uomini firmarono inconsapevolmente la fine dei Kermack, ma non delle loro disgrazie. Le acque invasero rapidamente il buco nella roccia, spaccando le pietre e aprendosi un nuovo corso. Si riversarono nei livelli inferiori della miniera, allagandoli e uccidendo dozzine di operai. L'incessante lavoro delle acque aprì nuovi varchi nel profondo del sottosuolo, finché si riunirono a quelle del lago di Celadon, alzandone prima il livello delle acque e quindi facendolo esondare. Fu quello il colpo di grazia per Kermack.

### **Il mostro del lago**

L'incidente mise la parola fine alla delirante impresa di Chamroch. I pochi sopravvissuti al disastro della miniera tornarono a casa e, raccolti i pochi averi, abbandonarono la zona in fretta e furia. Dal canto suo, il signore di Kermack non aveva più una milizia in grado di fermarli. I pochi che, nonostante tutto, decisero di rimanere, furono testimoni di eventi ancor più inquietanti.

L'esondazione del lago di Celadon, sovralimentato dalle acque sotterranee, rese l'intera regione un immenso acquitrino malsano e infido. Nelle aree non invase dalle acque il terreno, dapprima fertile, nel corso degli anni divenne sempre più una sterile brughiera improduttiva, inadatta sia al pascolo che alla coltivazione. Comunque, quando ciò avvenne, nessuno viveva più nella zona da moltissimi anni.

Il vero flagello si annidava infatti nel lago, sottoforma di un gigantesco mostro, un essere di dimensioni ciclopiche, che terrorizzava e cercava di divorare tutti coloro che si avventuravano nei pressi delle rive o cercavano di navigare sul Celadon. Si trattava di una bestia arrivata dal fiume sotterraneo disturbato dai minatori, che perlopiù viveva in letargo sul fondo melmoso, per venire a riva di quando in quando durante la notte per dare la caccia ai pesci del lago, oppure quando qualcuno attirava la sua attenzione solcandone la superficie.

In breve tempo le rive divennero un posto maledetto, complice la sparizione di alcune pecore lasciate a pascolare nei dintorni. Le voci si ingigantirono nel passaparola e, alla fine, un ciclopleosauo affamato, ancorché di dimensioni ragguardevoli, divenne uno spietato mostro assetato di sangue, che aveva divorato dozzine di uomini. Nel giro di pochi mesi si ebbero numerosi avvistamenti e, dopo quest'ultimo flagello, nessuno ebbe più il coraggio di restare nei domini dei Kermack.

Lo stesso Chamroch, ormai ridotto a un folle sbavante, una caricatura d'uomo che si aggirava come una larva tra le mura del castello, abbandonato anche dagli ultimi servitori, decise infine di partire. Lasciava dietro di sé soltanto un maniero ormai in decadimento, pieno di stanze polverose e di ricordi, oltre che di sogni infranti di ricchezza. Il suo unico tesoro era ormai un mucchio di monete, tutto ciò che rimaneva di un'immensa fortuna accumulata dalla sua famiglia nel corso degli anni e da lui dilapidata nella costruzione e nel mantenimento della miniera. In verità, non si trattava di una grande fortuna, perché la maggior parte delle monete erano di semplice piombo, ricoperto di un sottile bagno d'oro. A questo espediente era dovuto ricorrere negli ultimi tempi per poter sostenere le ingenti spese necessarie per finanziare il suo folle sogno.

Quello che non riusciva a lasciarsi dietro era il rimorso per le azioni che aveva compiuto, prima di tutte la subdola uccisione del fratello. Nelle sale vuote ogni rumore echeggiava come il martello di un giudice che stesse emettendo un verdetto di colpevolezza. Solo e ormai impazzito, Chamroch salì su una malandata barca a remi portandosi dietro in un fagotto alcuni averi, qualche misero utensile e il poco cibo raffermo che gli era rimasto. Non fece in tempo ad attraversare il lago, perché nel bel mezzo del Celadon fu assalito dal gigantesco mostro che si annidava nelle profondità. La creatura affondò la barca e divorò il corpo rinsecchito dell'uomo, traendone un pasto ben più misero di quello che si era aspettato. Così scomparve l'ultimo dei Kermack.

Nessuno rivide mai più Chamroch. Alcuni degli ultimi fuggitivi dissero che era morto di pazzia e solitudine nel castello, mentre altri ipotizzarono che fosse stato divorato dal mostro del lago mentre cercava di andarsene. In ogni caso, tutte le numerose versioni dei racconti si concludevano invariabilmente narrando che il suo spirito senza pace vegliava sull'immenso tesoro che aveva accumulato in vita e che non aveva potuto portare con sé nel regno dei morti.

Nel corso degli anni, innumerevoli avventurieri e cercatori di tesori hanno sentito la leggenda del mostro del lago e dell'oro dello spettro, ma nessuno di quelli abbastanza coraggiosi da mettersi alla ricerca di quelle ricchezze perdute è mai riuscito a trovare niente di concreto per cui valesse la pena di rischiare la pelle.

## L'AVVENTURA HA INIZIO

I personaggi possono essere venuti a conoscenza delle vicende relative al castello dei Kermack in molti modi. Forse le hanno sentite da un cantastorie in una taverna fumosa, oppure gli sono state raccontate da altri avventurieri o magari da qualche paesano troppo superstizioso. Potrebbero anche aver trovato qualche vecchia pergamena

o frammenti di resoconti che parlano della vicenda, magari tra il bottino di un'avventura precedente. Per introdurre il modulo, il master può preparare un apposito incontro oppure utilizzare l'approccio descritto qui sotto.

Nel seguito, si presume che gli avventurieri siano a zonzo e in cerca di un'opportunità di "lavoro", e che si trovino a passare la serata nella locanda di Blyfors, un paesino che si trova ai margini degli acquitrini e degli antichi territori dei Kermack.

Mentre state trascorrendo la serata tra allegria e bevute, raccontandovi le ultime fanfaronate di millantate imprese, una voce stridula sovrasta le vostre con un tono infastidito. Sorpresi, alzate la testa e poggiate i boccali sul tavolo.

A parlare è stato un vecchietto quasi completamente calvo e decrepito, con un solo dente rimasto in bocca, che si alza in piedi aiutandosi con un bastone da passeggio e vi guarda con aria irriverente. "Avete fatto un sacco di chiacchiere," vi apostrofa con insolenza, "ma voglio vedere se avrete il coraggio di sporcarvi le mani con un vero mistero!" La sala è piombata nel silenzio assoluto, mentre l'uomo continua: "Se siete così forti e coraggiosi, perché non sfidate il mostro del lago e non andate a cercare l'oro dei Kermack tra le rovine del loro castello infestato?"

Prima che possiate rispondere, il vecchio torna lentamente a sedersi, mentre gli altri avventori vi guardano e iniziano a scambiarsi delle occhiate divertite, ridendo sotto i baffi.

A questo punto i personaggi possono reagire nel modo che ritengono più opportuno. Se vogliono menare le mani per vendicare l'onore ferito, il master dovrebbe rapidamente fargli capire che non è il caso di mettersi contro l'intera taverna, il che in pratica equivale a inimicarsi tutto il villaggio. Piuttosto, farebbero bene a offrire una bella bevuta al vecchio che li ha apostrofati, e che non aspetta altro che raccontargli la storia dell'oro dello spettro. In fondo, l'obiettivo di questo incontro è soltanto quello di far venire a conoscenza i personaggi dell'avventura che li attende.

## La leggenda del tesoro perduto

Il master deve decidere con precisione cosa e quanto rivelare della storia riportata in precedenza riguardo al tesoro dei Kermack. Al giorno d'oggi nessuno sa cosa accadde esattamente centinaia di anni fa, e la maggior parte dei frammenti di verità che si sono tramandati fino a noi sono frammisti a dicerie e voci completamente infondate. In linea di massima, il racconto del vecchio riguardo alla vicenda dovrebbe suonare come segue:

"Blyfors non è sempre stato nel mezzo del nulla, come oggi. Qualche secolo fa, che ci crediate o no, il lago e i territori tutto intorno erano fertili e popolati, non la desolazione acquitrinosa di oggi. Su un'isoletta nel bel mezzo del Celadon si ergeva il castello dei Kermack, i proprietari dell'intera regione. Ai quei tempi le cose erano migliori. Fattorie, campi coltivati e pascoli si estendevano attorno al lago e i contadini facevano a gara per stabilirsi sotto la protezione dei signori del maniero. Poi la disgrazia si abbatté sulla famiglia dei Kermack.

Secondo alcuni si è trattata di una maledizione lanciata da uno stregone invidioso, secondo altri le ricchezze della casata erano frutto di un patto coi demoni, che avrebbero infine reclamato quanto spettava loro. Fatto sta che il vecchio capofamiglia, Saradok, cadde da cavallo durante una battuta di caccia e non si riprese più. Morì nel giro di qualche settimana e tutti i tentativi di salvarlo furono inutili. Durante la veglia funebre, il suo primogenito ebbe un attacco di crepacuore e si unì al padre nel regno dei più. Toccò al fratello minore, Chamroch, prendere sulle spalle il peso della famiglia.

Si dice che il dolore per le disgrazie subite gli fece perdere il senno, tanto che egli governò senza la saggezza e la benevolenza dei suoi predecessori. I contadini, oppressi da tasse sempre più alte, lasciarono via via la regione, mentre Chamroch impiegava ingenti risorse economiche e umane nella costruzione di una miniera ai confini delle sue terre. Nessuno sa dire cosa successe esattamente, ma i minatori continuavano a morire e gli scavi non portarono mai alla scoperta di giacimenti degni di nota. Alla fine, un incidente provocò l'allagamento delle miniere e l'esondazione del lago Celadon.

Eppure le disgrazie dei Kermack non erano ancora finite. Un mostro terribile e gigantesco apparve all'improvviso nel lago, assalendo e distruggendo chiunque si avventurasse sulla superficie o sulle rive. L'ultimo dei Kermack era praticamente prigioniero nel proprio castello, abbandonato da tutti e ormai signore di una terra in rovina. Gli abitanti se ne andarono e anch'egli, nascosto da qualche parte nel castello il suo grande tesoro, decise infine di avventurarsi sul lago per fuggire dal mostro. Di lui non si seppe più nulla: alcuni dicono che non trovò mai il coraggio di affrontare le acque e morì in solitudine tra le mura del maniero in disfacimento, altri giurano che fu divorato dal mostro.

Per anni le acque del lago continuarono a riversarsi nelle terre circostanti, fino a creare la zona malsana e paludosa che oggi circonda il Celadon e che viene evitata da tutti come la peste. Eppure i ruderi del vecchio castello sono sempre al loro posto, simili a denti rotti e anneriti che sorgono dalla piccola isola tra le acque. Il mostro, spaventoso guardiano, sorveglia la via che conduce all'antica dimora dei Kermack. E il tesoro giace ancora tra le mura diroccate, infestate dagli spettri di coloro che un tempo vissero in quelle stanze. Il fantasma dello stesso Chamroch, l'ultimo erede di una dinastia spezzata, vaga tra le sale vuote e si dice che solo seguendolo sarà possibile scoprire il luogo in cui ha nascosto le sue ricchezze.”

Il master non dovrebbe rivelare troppe informazioni sulla vera storia della famiglia né su come siano veramente andati gli eventi che hanno portato alla rovina dei Kermack. Soprattutto non dovrebbe fornire indizi sulla natura del mostro del lago, né sul nascondiglio o sul reale valore del tesoro. I personaggi avranno modo di scoprire la verità durante l'avventura.

### Voci e dicerie

Se i personaggi si sono comportati in maniera appropriata, senza attaccare né ferire nessuno, avranno l'opportunità di informarsi in giro per il villaggio, per raccogliere altre

dicerie. Ogni PG che opera in tal senso ha diritto a conoscere almeno un'informazione supplementare, mentre i personaggi con un alto punteggio di Carisma ottengono un numero di notizie extra pari al bonus di Carisma. (Per esempio, un PG con Car 16 scoprirà tre informazioni invece di una sola.)

Il master deve segretamente tirare 1d20 e comunicare al giocatore interessato le voci di cui viene al corrente, consultando la tabella che segue. Il master può aggiungere ulteriori indiscrezioni, se lo desidera, ma si consiglia di non fornire altre informazioni vere (**V**), anche se non c'è limite a quelle false (**F**) che possono essere inserite. Se un PG ottiene un risultato che è già uscito in precedenza, è opportuno tirare nuovamente il dado invece di dargli un'indicazione che il gruppo già conosce.

### 1d20 Voci e dicerie

- 1 Chamroch era un uomo avido e ambizioso, che ha causato la rovina della famiglia per la sua inappagabile brama di ricchezza (**V**).
- 2 Le rovine del castello sono divenute la base di un'agguerrita tribù di orchetti (**F**).
- 3 Un enorme drago nero ha la sua tana nelle zone più buie e malsane degli acquitrini (**F**).
- 4 Negli acquitrini intorno al lago ci sono le rovine abbandonate di numerose fattorie (**V**).
- 5 Briganti e fuorilegge assalgono coloro che si avventurano nelle terre desolate intorno al lago (**F**).
- 6 I Kermack sono una stirpe maledetta e stanno ammassando un'orda di non morti tra i ruderi del castello, per invadere la regione circostante. (**F**)
- 7 Saradok e i suoi figli erano stregoni dediti alla magia nera e sono stati tutti uccisi dai demoni che avevano evocato (**F**).
- 8 Il tesoro ammassato dai Kermack è composto di una montagna di monete, gemme preziose e oggetti magici (**F**).
- 9 Gli unici abitanti degli acquitrini sono i repellenti trogloditi (**V**).
- 10 Un eremita pazzo che prepara strabilianti pozioni magiche dimora in un albero cavo da qualche parte negli acquitrini (**V**).
- 11 Tra i tesori nascosti nel castello ci sono armature di scaglie di drago nero e un diamante grosso come un pugno dal valore inestimabile (**F**).
- 12 Il re dei goblin e le sue armate si nascondono da qualche parte negli acquitrini (**F**).
- 13 Intorno al lago vivono degli spiritelli acquatici che ammaliano gli uomini e li fanno affogare nel Celadon (**F**).
- 14 Tutte le notti lo spirito di Chamroch appare sulle acque del lago, nel punto in cui è stato divorato dal mostro (**F**).
- 15 Il mostro del lago è soltanto una leggenda e in realtà non è mai esistito (**F**).
- 16 Durante la notte, lo spettro di Chamroch appare nel castello e si reca nel luogo in cui ha nascosto il tesoro, per controllare che nessuno lo abbia rubato (**V**).

---

17	Il mostro del lago è un drago d'acqua capace di sputare fuoco e fiamme (F).
18	Il libro degli incantesimi di Chamroch è nascosto da qualche parte tra i ruderi e contiene molte formule magiche di magia nera (F).
19	I tunnel delle miniere sono inaccessibili da lungo tempo, perché la maggior parte è crollata oppure è stata invasa dalle acque (V).
20	Recitando la formula magica "Monstrum Monstrus, Abbedi Boup!" è possibile scacciare per un certo tempo il mostro del lago (F).

---

## Blyfors

Il villaggio è un piccolo insediamento di casupole misere, abitato da gente caparbia e temprata dalla rudezza dei territori circostanti, che sopravvive lavorando duramente e con poco profitto. Ci sono una quarantina di costruzioni in tutto, per lo più edifici di legno a un solo piano con il tetto di paglia o, in rari casi, di lastre di ardesia.

Soltanto la locanda, l'emporio, le stalle, il magazzino delle scorte e la cappella sono costruiti su due piani. A Blyfors è possibile trovare quasi tutto il normale equipaggiamento, a un prezzo del 10-40% (1d4x10) superiore al normale. Sono disponibili soltanto le armi e le armature più comuni, a un prezzo doppio del normale, mentre scorte particolarmente esotiche o ricercate sono pressoché impossibili da trovare.

Visto che i personaggi si tratterranno qui per qualche giorno, il master potrebbe voler definire con precisione una planimetria del villaggio e l'esatta occupazione dei suoi abitanti. In linea di massima ciò non dovrebbe essere necessario, ma di seguito sono riportate alcune indicazioni utili per gestire gli incontri a Blyfors:

- La popolazione è di circa duecento persone, inclusi molti anziani e ben pochi bambini. Gran parte degli uomini si occupa di stentati orti e campicelli presso il villaggio, oppure di far pascolare gli animali nei pochi terreni adatti.
- Tranne che in casi eccezionali, nessuno si avventura mai negli acquitrini e, ancor meno, nelle vicinanze del lago Celadon o delle miniere abbandonate.
- Il capo del villaggio è anche il mercante più in vista, che gestisce l'unico emporio di Blyfors. Si tratta di Urius Walfmann, un uomo di mezza età basso e tarchiato, che si comporta amichevolmente con tutti quelli che contribuiscono a far girare la scarna economia del villaggio (UN, All LN). Se gli avventurieri decidono di organizzare una spedizione alla ricerca del tesoro dei Kermack, offrirà il suo aiuto in cambio di una quota del bottino. Non tollera comportamenti violenti o contrari alle regole del vivere civile, specialmente da parte degli stranieri.
- L'unica locanda del villaggio, dal poco rassicurante nome "Al fungo velenoso", è gestita dai coniugi Baffingsmite, che si occupano anche delle vicine stalle. Si tratta di una coppia sulla quarantina, che pare davvero male assortita. Otto (UN, All LB) è basso e

quasi obeso, con la pelle pallida e cascante, una massa di incolti capelli giallastri e due vacui occhi celesti, allegro e cialtrero con tutti, sempre pronto a dare una mano a un povero diavolo in difficoltà. Sua moglie Gertrud (UN, All LN) è alta e secca come un manico di scopa, con i capelli e gli occhi corvini e un volto perennemente corruciato. Preferisce starsene in silenzio, a meno che non abbia molta confidenza con chi si trova di fronte, e la sua timidezza la porta a chiudersi e a reagire spesso in maniera sgarbata. Solitamente si occupa della cucina e di rifare le camere, per cui si vede poco nella sala comune. La locanda è il luogo di ritrovo del villaggio e, al piano superiore, offre alcune stanze singole e una grande sala comune per passare la notte, a prezzi tutto sommato contenuti. La specialità della casa, oltre alla cacciagione arrosto e allo stufato di cinghiale e verdure selvatiche, è un non meglio precisato pasticcio di funghi, davvero ottimo a dispetto del nome del locale.

- La cappella è affidata alle cure di Padre Josephus (C2, All NB), un giovane zelante sulla trentina, di bella presenza e dai modi cortesi. Ogni giorno, all'alba e al tramonto, officia le funzioni religiose nella chiesa, mentre il piano superiore dell'edificio gli serve come abitazione e ospita una biblioteca abbastanza ben fornita, soprattutto di testi a tema religioso, filosofico e storico. Josephus cerca di essere cortese con tutti ed è sempre pronto a mettere al servizio dei bisognosi i pochi incantesimi che conosce. Con una congrua donazione alla chiesa, i personaggi possono essere ammessi alla consultazione della biblioteca. In tal caso, dopo alcune ore di ricerche, potranno scoprire – a discrezione del master – ulteriori informazioni tra quelle riportate sulla tabella delle voci e dicerie.
- Al villaggio ci sono anche alcuni cacciatori, esperti della vita negli acquitrini, ognuno dei quali per un giusto compenso – 5 mo al giorno (trattabili) per livello di esperienza, più le provviste – è disposto ad accompagnare il gruppo nelle terre desolate, anche se non si avventurerà troppo vicino al lago o alle rovine del castello. I personaggi possono scegliere tra Basha, un uomo sulla cinquantina coi capelli grigi, schivo e taciturno, di cui non si ha grande opinione al villaggio visto che quasi non partecipa alla vita sociale; Urswald, un ragazzotto grande e grosso, di poco più di vent'anni, sbruffone e sempre allegro che si vanta di possedere una conoscenza della zona molto maggiore di quella che ha in realtà, ma che tutti i paesani considerano un bravo ragazzo; e infine Shayss, un ladro scarno e baffuto che ha dovuto riparare in questo villaggio sperduto per sfuggire alla legge e che si finge tranquillo e amichevole (e come tale è considerato anche dai suoi concittadini), ma che in effetti è il responsabile di numerose sparizioni di piccoli oggetti a Blyfors. Progetta di rapinare gli avventurieri e di abbandonarli a morire negli acquitrini, per cui è disposto a ridurre di molto il compenso richiesto al gruppo.

Di seguito sono riportate le statistiche delle guide, nel caso in cui i PG decidano di avvalersi dei servizi di una di loro:

**Basha** (umano ramingo del 2° livello): [All CB, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 3d8, pf 15, tpcCA0 19 (17 a distanza), Att 1, Fer 1d6 (accetta) o 1d8 (arco lungo), TS R2, Mor 9, For 11, Int 12, Sag 12, Des 17, Cos 10, Car 7]. Equipaggiamento: è armato con un'accetta e un arco lungo con 20 frecce. Indossa un'armatura di cuoio borchiato e porta con sé una **pozione della guarigione** e altro equipaggiamento da esploratore (a discrezione del master). Nella scarsella ha 2d6 mo, 3d8 ma e 2d10 mr. Abilità secondaria: cacciatore.

**Urswald** (umano guerriero del 1° livello): [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 1d10, pf 10, tpcCA0 19 (17 in mischia), Att 1, Fer 1d8+2 (spada lunga) o 1d6+2 (mezzalancia) o 1d8 (arco lungo), TS G1, Mor 8, For 16, Int 10, Sag 8, Des 10, Cos 16, Car 14]. Equipaggiamento: è armato con una spada lunga, una mezzalancia e un arco lungo con 20 frecce. Indossa una cotta di maglia e porta uno scudo, più altro equipaggiamento da esploratore (a discrezione del master). Nella scarsella ha 1d6 mo, 2d8 ma e 3d10 mr. Abilità secondaria: cacciatore.

**Shayss** (umano ladro del 3° livello): [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3d6, pf 11, tpcCA0 19 (17 a distanza), Att 1, Fer 1d8 (spada lunga) o 1d4 (pugnale) o 1d6 (arco corto), TS L3, Mor 7, For 11, Int 12, Sag 10, Des 17, Cos 12, Car 13]. Equipaggiamento: è armato con una spada lunga, un pugnale (nascosto in uno degli stivali) e un arco corto con 20 frecce. Indossa un'armatura di cuoio e porta altro equipaggiamento da esploratore (a discrezione del master). Nella scarsella ha 5d6 mo, 3d12 ma e 4d10 mr. Abilità secondaria: falsario.



## ESPLORARE GLI ACQUITRINI

Se i personaggi desiderano proseguire nell'avventura, dovranno inevitabilmente decidersi ad affrontare gli

acquittrini, che a Blyfors sono chiamati confidenzialmente "Acque Marce". A meno che nel gruppo non sia presente un ramingo, è fortemente consigliato che i PG si avvalgano dei servizi di una guida esperta (ce ne sono tre al villaggio disposte ad accompagnarli, come visto in precedenza), per ridurre al minimo le possibilità di perdersi.

Per muoversi tra le Acque Marce è necessario spostarsi a piedi e con molta cautela. Muli, cavalli e carri si impantaneranno dopo pochi chilometri e non ci sono percorsi sicuri su cui farli avanzare. Gli avventurieri possono percorrere approssimativamente un paio di esagoni al giorno finché restano negli acquitrini, mentre si spostano di tre esagoni al giorno tra le colline in cui si apre la miniera abbandonata e di quattro esagoni al giorno nei territori civilizzati. Gli acquitrini sono rappresentati sulla mappa delle terre selvagge, che indica anche le aree con gli eventi prestabiliti.

Se il gruppo viaggia insieme a una delle guide oppure uno dei PG è un ramingo o un druido, ha minori possibilità di perdersi. Trovare una via sicura e percorribile è abbastanza difficile, per cui i progressi sono lenti e spesso si è obbligati a percorrere tragitti tortuosi, che non di rado costringono a tornare sui propri passi. Il master deve tirare 1d100 all'inizio di ogni giorno di viaggio e consultare la tabella qui sotto per determinare se il gruppo si è perso.

Guida*	Possibilità di perdersi
Basha	10%
Shayss	25%
Urswald	40%
PG ramingo	50% - 10% per livello di esperienza**
PG druido	50% - 5% per livello di esperienza**
Nessuna	50%

\* Va considerata soltanto la guida migliore che fa parte della compagnia di avventurieri. Per esempio, se il gruppo include un ramingo del 3° livello e ingaggia Basha avrà soltanto il 10% di possibilità di perdersi, mentre se avesse assoldato Urswald avrebbe avuto il 20% di probabilità di smarrirsi.

\*\* Esiste sempre una possibilità del 10% di smarrirsi, indipendentemente dal livello di esperienza.

Se il tiro del dado indica che il gruppo si è perso, è possibile che i personaggi non se ne rendano conto immediatamente. Potrebbero anzi non accorgersene per giorni, continuando a muoversi nella direzione sbagliata. Il master decide in quale direzione si sta muovendo il gruppo e di quanto si sia scostato da quella in cui intendeva viaggiare. La scelta più plausibile è una direzione che sia deviata solo leggermente. Ad esempio, se il gruppo intendeva dirigersi a sud, si muoverà verso sudest o verso sudovest. Il master può sfruttare questa possibilità a proprio vantaggio, magari indirizzando i PG in direzione di un evento prestabilito in cui altrimenti non si sarebbero imbattuti.

## Incontri nelle terre selvagge

Ci sono due tipi di incontri che il gruppo può fare mentre si sposta negli acquitrini, sulle colline o intorno al lago: mostri erranti ed eventi prestabiliti. Nel primo caso, il master deve tirare i dadi per determinare se il gruppo si imbatte in un mostro errante durante il giorno e nel corso della notte. Nel

secondo caso, l'evento si verifica quando il gruppo entra nel corrispondente esagono segnato sulla mappa.

### Mostri erranti nelle terre selvagge

La possibilità di incontrare mostri erranti mentre i PG esplorano gli acquitrini, le colline o i territori intorno al lago deve essere controllata dal master per tre volte al giorno: all'alba (per gli incontri che avvengono durante la mattinata), a mezzogiorno (per quelli che hanno luogo nel pomeriggio) e la sera (per gli incontri notturni).

Il master tira 1d6 e consulta la tabella seguente:

Terreno	Incontro con...
Acquitrini	1-3
Colline	1-2
Lago	1

Se avviene un incontro con un mostro errante, il master deve nuovamente tirare i dadi sulle tabelle che seguono per determinare con esattezza la creatura in cui il gruppo si imbatte. Il master è libero di scegliere il tipo di incontro o di tirare nuovamente i dadi se ritiene che il mostro sia troppo pericoloso da affrontare, oppure se i PG si sono già imbattuti in un nemico simile in precedenza. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 4d6x9 m nelle terre selvagge.

### Le reazioni dei mostri erranti

Per determinare le reazioni di un mostro, il master deve tenere conto di quanto indicato nelle tabelle degli incontri. Una creatura amichevole <sup>(A)</sup> non attacca se non per difendersi, una diffidente <sup>(D)</sup> non attacca a meno che non sia provocata apertamente, mentre una ostile <sup>(O)</sup> attacca sempre a vista. Le reazioni casuali <sup>(C)</sup> vanno determinate normalmente, per cui il master deve lanciare 2d6 e consultare la tabella seguente:

2d6	Reazione dei mostri erranti
2	Amichevole (disponibile)
3-5	Indifferente (disinteressato)
6-8	Diffidente (dubbioso)
9-11	Maldisposto (potrebbe attaccare)
12	Ostile (attacca)

### 1d10 Mostri erranti negli acquitrini

1	Ragodessa gigante <sup>C</sup> (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 4+2, pf 17, tpcCA0 15, Att 1, Fer 0 (zampata) o 2d8 (morso), TS G2, Mor 9, PX 215]. Se vengono incontrate nella tana (con 1 su 1d4, solo durante il giorno), tra i resti delle vittime precedenti è possibile trovare 2d8 mo, 2d10 ma e 1d100 mr.
2	Rospo gigante <sup>D</sup> (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 6, PX 71].
3	Sanguisuga gigante <sup>O</sup> (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 26, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (risucchio di sangue), TS G3, Mor 10, PX 570].

- 4 Troglodita<sup>O</sup> (1d8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G2, Mor 9, PX 38]. Ognuno possiede 1d4 mo, 1d6 ma e 1d10 mr.
- 5 Draco gigante<sup>D</sup> (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 63 m (21 m), CA 5, DV 4+2, pf 16, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (morso), TS G3, Mor 7, PX 235]. Se vengono incontrati nella tana (con 1 su 1d4), tra i resti delle vittime precedenti è possibile trovare 1d10 mo, 1d10 ma e 1d100 mr.
- 6 Uccello stigeo<sup>C</sup> (1d10) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 36 m (18 m), CA 7, DV 1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (risucchio di sangue), TS G2, Mor 9, PX 16]. Se vengono incontrati in numero maggiore rispetto a quello dei membri del gruppo, sono automaticamente ostili.
- 7 Cinghiale<sup>C</sup> (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50]. Se vengono incontrati nella tana (con 1 su 1d4), sono automaticamente ostili.
- 8 Sanguisuga gigante<sup>O</sup> (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 6, pf 23, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d6 (risucchio di sangue), TS G3, Mor 10, PX 570].
- 9 Troglodita<sup>O</sup> (1d6+2) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G2, Mor 9, PX 38]. Ognuno possiede 1d4 mo, 1d6 ma e 1d10 mr.
- 10 Basilisco<sup>C</sup> (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 6+1, pf 29, tpcCA0 13, Att 1, Fer 1d10 (morso) + pietrificazione, TS G6, Mor 9, PX 570].

### 1d10 Mostri erranti sulle colline

1	Grifone <sup>O</sup> (1d2) [All N, Mov 36 m (12 m) o volo 108 m (48 m), CA 5, DV 7, pf 34, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 8, PX 440].
2	Scarabeo urticante <sup>D</sup> (1d8) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d6 + speciale (morso), TS G1, Mor 8, PX 30].
3	Troglodita <sup>D</sup> (1d8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G2, Mor 9, PX 38]. Ognuno possiede 1d4 mo, 1d6 ma e 1d10 mr.
4	Gorilla albino <sup>C</sup> (1d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 4, pf 26, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4/1d4 (artigli), TS G2, Mor 7, PX 80]. Se vengono incontrati di notte o nella tana (con 1 su 1d4), sono automaticamente ostili.
5	Orco <sup>O</sup> (1d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215]. Ognuno possiede 5d10 mo, 6d6 ma e 1d4 piccole gemme del valore di 1d10 mo l'una.
6	Ragno chelato <sup>D</sup> (1d4) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].
7	Smilodonte <sup>C</sup> (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 8, pf 34, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 10, PX 560].

- 8 Galloserpe<sup>C</sup> (1) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 5, pf 19, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d6 (becco) + pietrificazione, TS G5, Mor 7, PX 350].
- 9 Troll<sup>O</sup> (1d3) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 27, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600]. Ognuno porta con sé 1d6x10 mo, 1d6x10 ma e 1d4-1 gemme del valore di 1d6x10 mo l'una.
- 10 Gigante delle colline<sup>C</sup> (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 8, pf 44, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (arma gigante), TS G8, Mor 8, PX 560]. In una grossa bisaccia porta il suo tesoro, consistente in 1d4x100 mo, 1d6+1x100 ma, una **lancia +1** con l'asta di ferro tutta bruciata che usa come spiedo e urge di riparazioni prima di poter essere adoperata, e due malcapitate pecore ancora vive.

#### 1d10 Mostri erranti attorno al lago

- 1 Ape gigante<sup>O</sup> (5d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + speciale (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 7].
- 2 Orco<sup>O</sup> (1d6) [All C, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 4+1, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 1d10 (randello), TS G4, Mor 10, PX 215]. Ognuno possiede 5d12 mo, 4d8 me e 6d6 ma.
- 3 Ratto gigante<sup>C</sup> (3d10) [All N, Mov 36 m (12 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 1, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8, PX 6].
- 4 Puma<sup>C</sup> (1d4) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 65, DV 3+2, pf 13, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d3/1d3 (artigli), 1d6 (morso), TS G2, Mor 8, PX 65].
- 5 Troglodita<sup>O</sup> (1d8) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G2, Mor 9, PX 38]. Ognuno possiede 1d4 mo, 1d6 ma e 1d10 mr.
- 6 Uccello stigeo<sup>C</sup> (1d10) [All N, Mov 9 m (3 m) o volo 36 m (18 m), CA 7, DV 1, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 (risucchio di sangue), TS G2, Mor 9, PX 16]. Se vengono incontrati in numero maggiore rispetto a quello dei membri del gruppo, sono automaticamente ostili.
- 7 Rospo gigante<sup>D</sup> (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 9, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 6, PX 71].
- 8 Cinghiale<sup>C</sup> (1d6) [All N, Mov 45 m (15 m), CA 7, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (zannata), TS G2, Mor 9, PX 50]. Se vengono incontrati nella tana (con 1 su 1d4), sono automaticamente ostili.
- 9 Tafano predatore<sup>O</sup> (2d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 8, PX 29].
- 10 Troll<sup>O</sup> (1d3) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 27, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600]. Ognuno porta con sé 1d6x10 mo, 1d6x10 ma e 1d4-1 gemme del valore di 1d6x10 mo l'una.

## Eventi prestabiliti

Questi incontri avvengono automaticamente quando il gruppo entra nei rispettivi esagoni, indicati sulla mappa delle terre selvagge.

### A1. Fattoria abbandonata

In questi esagoni si trovano le rovine abbandonate da lustri di una fattoria. Le dimensioni possono variare, ma solitamente ogni abitazione è circondata da un recinto, al cui interno ci sono anche una stalla per gli animali e un granaio per il raccolto. Il clima insalubre e umido degli acquitrini ha fatto marcire completamente la maggior parte delle costruzioni in legno, spesso lasciando intatte soltanto le parti in pietra, come i camini e le canne fumarie, oppure le coperture dei tetti in lastre di ardesia. Molte fattorie sono andate completamente distrutte negli anni e quelle che rimangono sono soltanto scheletrici resti in sfacelo.

Ogni volta che il gruppo entra in un esagono in cui si trova una fattoria abbandonata, il master deve decidere cosa trova nelle rovine. Per farlo, può aiutarsi con le lista qui sotto (lanciando casualmente 1d12):

1. Niente di interessante.

2. Tra le pietre del focolare, ancora relativamente intatto, si annida una vipera butterata che attacca se disturbata, sorpendendo la vittima con 1-4 su 1d6.

**Vipera butterata (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 + veleno (morso), TS G1, Mor 6, PX 38]

3. Niente di interessante.

4. Niente di interessante.

5. Sepolto sotto una delle assi dell'impiantito c'è un logoro sacchetto di cuoio che contiene 1d6 mo e 3d10 ma.

6. Niente di interessante.

7. Cinque trogloditi sono accampati tra i resti del granaio. Se i PG agiscono con cautela, hanno le normali possibilità di sorprenderli. Si tratta di un gruppo uscito a caccia, che ha già catturato un grosso cinghiale, ora appeso a un albero a poca distanza.

**Trogloditi (5)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d4 (morso), TS G2, Mor 9, PX 38].

Se non vengono disturbati, oppure se gli è data l'opportunità di arrendersi, i trogloditi cercano di svignarsela alla prima opportunità. Lo stesso accade se il gruppo riesce a prenderli prigionieri. Sono membri della tribù che vive nell'esagono A3t.

8. Niente di interessante.

9. Niente di interessante.

**10.** La fattoria ha retto meglio delle altre all'incuria. C'è un piccolo capanno, quasi interamente in pietra, in cui i PG possono accamparsi all'asciutto. Se lo fanno, durante la notte vengono assaliti da un'orda di ratti giganti in cerca di cibo, che sbucano dalle fessure tra le pietre delle pareti e dalle assi del pavimento. Saranno presenti tre ratti per ogni membro del gruppo.

**Ratti giganti (il triplo dei personaggi)** [All N, Mov 36 m (12 m) o nuoto 18 m (6 m), CA 7, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + malattia (morso), TS G1, Mor 8, PX 6].

Nella loro tana, un intrico di strette gallerie sotterranee che si estende sotto il pavimento della baracca, ci sono i resti imputriditi di numerose prede, compresi quelli di alcuni trogloditi che hanno avuto la sventurata idea di accamparsi qui qualche mese fa. I tunnel hanno un diametro di circa 70 cm, per cui soltanto halfling e gnomi (senza armatura) riescono a infilarsi nei cunicoli per esplorarli.

Il fetore che ristagna nelle gallerie è davvero revoltante e, alla fine di ogni turno, ogni PG che si trova sottoterra deve superare una prova di Costituzione oppure si sente male e deve tornare subito in superficie. La nausea perdura per ulteriori 1d6+6 turni, durante i quali il PG subisce una penalità di -2 a tpc, ferite inflitte, TS e prove di attributo, e una penalità di +2 alla CA. Se qualcuno riesce a rimanere all'interno della tana dei ratti per almeno tre turni consecutivi, si imbatte in un piccolo sacchetto di cuoio nero, al cui interno si trovano una **pozione della guarigione** e un opale del valore di 125 mo.

**11.** Niente di interessante.

**12.** Uno degli edifici della fattoria è in condizioni migliori rispetto al resto. Pur mancando quasi completamente del tetto, che è crollato, offre la possibilità di accamparsi all'asciutto senza pericolo.

Si consiglia di non utilizzare lo stesso incontro più di una volta. Nel caso in cui il risultato del dado dovesse ripetersi, va trattato come un "niente di interessante", oppure il master può dare sfogo alla propria fantasia per creare un'altra situazione singolare.

## A2. La dimora dell'eremita

I personaggi potrebbero essere venuti a conoscenza dell'esistenza dell'eremita parlando con gli abitanti del villaggio di Blyfors. L'uomo è considerato un solitario, mezzo matto, ma comunque davvero abile nella preparazione di pozioni e infusi magici dagli effetti sbalorditivi. Vive in un albero cavo negli acquitrini, ma nessuno sa con precisione in quale punto preciso delle Acque Marce. Anche le guide sono in difficoltà in questo caso e hanno soltanto il 20% di possibilità per livello di conoscere l'esagono in cui dimora l'eremita.

Quando il gruppo entra nella zona, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

State camminando in mezzo agli acquitrini, avanzando lentamente e con cautela, alla ricerca di un sentiero sicuro tra le acque infide. Il ronzio degli insetti è diventato un inseparabile compagno di viaggio e le zanzare continuano a martoriarvi con le loro punture fastidiose. Avete gli stivali impregnati d'acqua e la cappa di umidità che vi circonda vi è penetrata fino alle ossa.

Quasi all'improvviso, di fronte a voi si apre una sorta di spiazzo davvero singolare per i pantani che vi trovate tutto intorno. Tra il paesaggio uniforme spunta il tronco contorto di un salice gigantesco, con l'enorme tronco cavo, i cui rami nodosi sembrano tante braccia scheletriche che tentano di artigliare il cielo, mentre i grovigli delle radici affiorano qua e là in superficie, costringendovi a guardare dove mettete i piedi per non inciampare. Il terreno sembra più solido, tanto che qualcuno ha potuto seminare un piccolo giardino, in cui spuntano molte varietà di erbe.

Grossi cespugli carichi di fiori odorosi, con i petali che vanno dal bianco al rosa, fino al rosso spento, circondano questo spiazzo, in cui la presenza di insetti pare molto minore rispetto al resto degli acquitrini circostanti. Mentre state ammirando questo spettacolo inatteso, dall'interno del tronco cavo dell'albero esce un ometto minuto e rinsecchito. È magrissimo, con gli occhi spiritati, e le unghie lunghe e sporche. I capelli incolti si confondono con la barba, anch'essa molto lunga; dovrebbero essere stati candidi come la neve, prima che sporcia e ramoscelli vi si impigliassero, insozzandoli. L'uomo è vestito con un sacco di iuta adattato alla bell'è meglio come una rudimentale tunica, retto in vita da un pezzo di corda. Ai piedi porta un paio di sandali molto logori e cammina lentamente aiutandosi con un ramo a mo' di bastone, mentre nell'altra mano impugna un vecchio coltello arrugginito e sporco di terra.

Si ferma a qualche passo da voi, guardandovi con occhi penetranti e uno sguardo che brilla di intelligenza e curiosità, quindi vi rivolge un sorriso sdentato, rivelando l'unico incisivo nella sua bocca. Fa per parlare e con fatica, quasi che articolare delle parole richiedesse uno sforzo alle sue corde vocali abituate al silenzio, vi saluta garbatamente con una voce calma e penetrante, del tutto incongrua con la figura che avete di fronte: "Benvenuti, benvenuti amici! Cosa vi porta tra gli acquitrini, presso la dimora terrena del vecchio Antarchi?"

Se i PG hanno già sentito parlare dell'eremita al villaggio, oppure sono accompagnati da una guida, non avranno difficoltà a identificarlo. Altrimenti potrebbero rimanere davvero sorpresi di incontrare qui, nel bel mezzo di un ambiente ostile, un vecchio che pare indifeso e decrepito.

Si tratta di Antarchi, un anziano eremita considerato pazzo dai più, che in realtà è un druido abbastanza potente che ha scelto molti anni fa di isolarsi dal resto del mondo, vivendo con i mezzi offertigli dalla natura e in completa comunione con essa, per dedicarsi anima e corpo alle sue ricerche.

**Antarchi l'eremita** (umano druido del 7° livello): [All N, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 7d8, pf 21, tpcCA0 17 (18 in mischia, 18 a distanza), Att 1, Fer 1d6-1 (bastone) o 1d4-1 (pugnale), TS D7, Mor 9, For 7, Int 16, Sag 17, Des 8, Cos 10, Car 15].

Incantesimi (6/5/4/1): 1° livello: *invisibilità agli animali, luminescenza, parlare con gli animali, passare senza tracce, previsione del tempo atmosferico, purificare l'acqua*; 2° livello: *charme su persone e animali, creare acqua, cura ferite leggere, produrre fiamma, scopri piante*; 3° livello: *cura malattia, forma arborea, infoltimento vegetale, sciame di insetti*; 4° livello: *parlare con le piante*.

Equipaggiamento: oltre al bastone che gli serve per camminare e al coltello che usa per i lavori di giardinaggio, possiede qualche semplice ciotola e pochi utensili di legno, più 22 mr che tiene nel suo albero cavo, assieme a una vecchia coperta rammendata e a molti vasetti pieni di erbe essiccate, pozioni e unguenti.

Linguaggi: comune, allineamento, druidico, centauri, driadi, elfi, folletti, spiritelli acquatici, trogloditi, uomini lucertola, uomini albero.

Abilità secondaria: erborista.

Personalità: contemplativo, ascetico, strampalato.

Antarchi non ha intenzioni ostili e vuole solo essere lasciato in pace. Ciò non significa che non sarà di aiuto al gruppo, per esempio fornendo qualche informazione sugli acquitrini (a discrezione del master) oppure mettendo a disposizione dei personaggi le sue pozioni o i suoi incantesimi. Comunque, se i PG si comportano apertamente in maniera ostile oppure danneggiano il territorio circostante senza motivo, Antarchi li pregherà di andarsene, anche se combatterà soltanto in caso di vita o di morte, per difendere sia sé stesso che la natura che lo circonda.

All'interno dell'albero cavo, l'eremita conserva 1d10+20 ampole e vasetti, chiusi con turaccioli di sughero, rozzi tappi di legno o semplici stracci sbrindellati. All'interno ci sono (nel 60% dei casi) vari tipi di erbe sminuzzate (per la descrizione e le proprietà, il master può fare riferimento alle pp. 24 e 27 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*) oppure (nel 40% dei casi) altri strani ingredienti, che possono essere decisi dal master o determinati casualmente lanciando i dadi sulla tabella del contenuto di vasetti e ampole a p. 150 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*. Inoltre egli ha da parte le seguenti pozioni magiche: **acqua purificatrice**, **filtro velenoso** (penalità di -2 al TS), **pozione del volo**, **pozione della guarigione**. Antarchi non vende le sue erbe e pozioni, ma è disposto a donarle a chi ne ha bisogno, sempre che questi non sia animato da intenzioni contrarie alla sua filosofia di vita. Spetta al master decidere se i personaggi sono stati abbastanza convincenti da indurlo a consegnargli qualcuno dei suoi preparati.

### A3. I trogloditi

Questi esagoni sono nel territorio del clan di trogloditi della scaglia nera. Oltre alla tana vera e propria (A3t), ci sono anche i territori di caccia (A3c) e gli avamposti (A3a) che i mostri hanno negli acquitrini per controllare quello che accade nella zona. Le caratteristiche di ogni singolo tipo di incontro sono descritte di seguito.

I trogloditi delle Acque Marce appartengono al clan della scaglia nera. Come tutti i loro consanguinei, sono maligni e bellicosi, e cercano di uccidere tutte le creature che

incontrano. Il nome del clan è dovuto al fatto che gran parte dei trogloditi che lo compongono hanno, probabilmente per qualche caratteristica o alterazione genetica che si tramanda di generazione in generazione, una singola scaglia nera vicino alla cresta ossea lungo la schiena. Alcuni ne hanno più di una, cosa che comporta un miglior status sociale, mentre i rari trogloditi che nascono senza questa particolarità vengono "omologati" al resto della tribù annerendo loro una scaglia con dei carboni ardenti.

I trogloditi sono dei rettili umanoidi con la pelle coperta di scaglie verdastre e una cresta ossea lungo la schiena, sulla parte centrale della testa e sul retro delle braccia. Hanno la capacità di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, come i camaleonti, e sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. I loro corpi sono ricoperti da ghiandole cutanee, che secernono una sostanza oleosa e fetida sulla loro pelle a scaglie. I personaggi che si avvicinano a un troglodita devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire a causa del lezzo orribile e nauseante. Salvo ove diversamente indicato nel testo, i trogloditi hanno le statistiche riportate di seguito:

**Troglodita** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli) o a seconda dell'arma, 1d4 (morso), TS G2, Mor 9, PX 38].

Equipaggiamento: normalmente i membri del clan della scaglia nera sono disarmati, ma in combattimento possono utilizzare anche delle armi. In quest'ultimo caso, l'attacco sferrato con l'arma sostituisce uno di quelli con gli artigli. L'arma di gran lunga più comune tra i membri del clan è un rudimentale coltello di selce (1d4, gittata 3/6/9 m), che è in possesso del 75% dei maschi e del 30% delle femmine. Ogni individuo porta con sé 1d6 ma e 2d8 mr.

**Troglodita guerriero** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli) o a seconda dell'arma, 1d4 (morso), TS G2, Mor 10, PX 38].

Equipaggiamento: ogni guerriero è armato con una mezzalancia dalla punta di selce (1d6, gittata 4,5/9/13 m) e un coltello di selce (1d4, gittata 3/6/9 m), e porta con sé 2d6 ma e 3d8 mr.

### A3a. Avamposto dei trogloditi

In questi esagoni si trovano dei posti di sentinella, che i trogloditi utilizzano per controllare quello che avviene negli acquitrini. Ogni avamposto è presidiato da 1d3+1 trogloditi guerrieri, che per la maggior parte del tempo rimangono nascosti all'interno dei loro rifugi. Si tratta di semplici buche scavate nella melma e ricoperte di canne e altre piante per non dare nell'occhio, oppure di nascondigli ricavati tra le macchie più fitte della vegetazione.

In ogni caso, individuare i rifugi è estremamente difficile e soltanto chi si avvicina ha qualche possibilità: il 10% quando si trova entro 9 m e il 25% a 3 m o meno di distanza. I trogloditi all'interno di un nascondiglio che viene individuato sfruttano le capacità mimetiche della loro pelle per sorprendere gli intrusi che si avvicinano troppo.

**Trogloditi guerrieri (1d3+1)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli) o a seconda dell'arma, 1d4 (morso), TS G2, Mor 10, PX 38].

Equipaggiamento: ogni guerriero è armato con una mezzalancia dalla punta di selce (1d6, gittata 4,5/9/13 m) e un coltello di selce (1d4, gittata 3/6/9 m). Il comandante della pattuglia ha a disposizione uno scudo (-1 CA). Ogni guerriero porta con sé 2d6 ma e 3d8 mr.

Le squadre di sorveglianza si danno il cambio un paio di volte alla settimana, accertandosi prima che non ci siano ficcanaso nei dintorni che possano individuarne il nascondiglio. Il loro compito è di controllare i movimenti delle creature degli acquitrini e di segnalare la presenza di eventuali intrusi, come ad esempio i PG, e gli avvenimenti insoliti.

Se non vengono scoperti o provocati, i trogloditi di sentinella non rivelano la propria presenza, ma si limitano a riferire ai superiori presso la tana. In caso di combattimento, uno dei trogloditi cerca di fuggire per dare l'allarme al grosso della tribù. Ogni guerriero conosce l'ubicazione di tutti gli avamposti e delle zone di caccia, oltre ovviamente a quella della tribù principale, ma rivelerà queste informazioni soltanto se minacciato di morte e solo se fallisce una prova di morale.

Se i trogloditi sono già stati attaccati dai personaggi e dunque sono in lotta aperta contro di loro, i guerrieri negli avamposti saranno automaticamente ostili e assaliranno il gruppo, cercando di prenderlo di sorpresa.

### A3c. Terreno di caccia dei trogloditi

Questi esagoni sono i territori di caccia esclusivi dei trogloditi del clan della scaglia nera. Si tratta di zone identiche a tutte le altre negli acquitrini, ma la possibilità di imbattersi in pattuglie di cacciatori è più alta del normale. Quando i PG si trovano in questi esagoni, il master deve tirare normalmente per i mostri erranti ma, nel caso in cui avvenga un incontro durante il giorno, sarà con una banda di cacciatori.

Queste bande sono formate da 1d4+4 trogloditi guerrieri, impegnati a cacciare negli acquitrini per il sostentamento della tribù. I cacciatori sono automaticamente ostili verso qualsiasi intruso e, se riescono, cercano di sfruttare il fattore sorpresa. Oltre ai normali tesori, ogni gruppo di trogloditi ha con sé diversi tipi di selvaggina – per lo più ratti degli acquitrini, rospi e lucertole giganti, uccelli stigei, sanguisughe e serpenti che i PG troveranno repellenti, ma c'è il 10% di possibilità che tra le prede siano presenti anche un cinghiale o altra cacciagione commestibile.

**Trogloditi guerrieri (1d4+4)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 2, pf 12, tpcCA0 18, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli) o a seconda dell'arma, 1d4 (morso), TS G2, Mor 10, PX 38].

Equipaggiamento: ogni guerriero è armato con una lancia (1d6, a due mani), un coltello di selce (1d4, gittata 3/6/9 m) e 1d4 rudimentali giavellotti (1d6, gittata 6/12/18 m), e porta con sé 2d6 ma e 3d8 mr.

I cacciatori conoscono le stesse informazioni delle sentinelle che sorvegliano gli avamposti e le riveleranno solo nelle circostanze descritte in precedenza.

### A3t. Tana del clan dei trogloditi della scaglia nera

In questo esagono si trova la tana del clan. Se i trogloditi sono al corrente della presenza dei PG nella zona, magari perché avvertiti dalle sentinelle degli avamposti o dai cacciatori, saranno pronti a ricevere gli intrusi. Altrimenti gli avventurieri hanno la possibilità di sorprendere i mostri, che non si aspettano un attacco. Il testo presuppone che il clan non sia sul chi va là, in caso contrario il master deve organizzare una strategia difensiva per i trogloditi, seguendo la linea di condotta che ritiene più opportuna.

La tana del clan è un complesso sotterraneo che si estende in alcune gallerie naturali in una zona di roccia relativamente asciutta rispetto al resto degli acquitrini. I trogloditi hanno leggermente ampliato i passaggi e da molti anni dimorano tra le Acque Marce, controllando quest'area come se fosse il loro piccolo regno privato. Quando il gruppo arriva in vista dell'apertura nel terreno che conduce al rifugio nel sottosuolo, il master deve leggere a voce alta la descrizione seguente:

Da qualche decina di minuti state attraversando una zona relativamente asciutta degli acquitrini. Qua e là affiorano grossi tratti di terreno solido, sui quali riuscite ad avanzare con maggior velocità e minore fatica. Anche la vegetazione appare diversa, perché il terreno permette la crescita di cespugli più grandi e fitti rispetto a quelli che si trovano nel resto di questa landa desolata.

A un tratto notate di fronte a voi, a un centinaio di metri di distanza, un grosso affioramento di roccia davanti al quale la vegetazione pare crescere molto più fitta del normale.

Se qualcuno dei PG ha l'idea di cercare delle tracce, una prova di Saggezza effettuata con successo gli permette di notare le orme di numerosi piedi artigliati – simili a quelli di grosse lucertole bipedi, approssimativamente di taglia umana – che si dirigono verso la parete di roccia oppure se ne allontanano.

Di seguito è riportata la descrizione della tana del clan dei trogloditi (il master faccia riferimento alla mappa T). Salvo ove diversamente indicato nel testo, tutti i passaggi nella roccia sono naturali, oppure presentano minimi segni di scavo. L'altezza varia tra 3 e 4 m, mentre l'illuminazione è molto scarsa, ed è dovuta a bracieri e torce di infima qualità. In entrambi i casi, la legna umida che brucia produce molto fumo. L'intera tana puzza di muffa e umidità, che sono però quasi soverchiate dal fetore ributtante emesso dalla disgustosa sostanza di cui i trogloditi sono ricoperti. Non è insolito che l'umidità goccioli dal soffitto e dalle pareti, originando piccole pozze sul pavimento e favorendo la crescita di muschi e licheni in molti punti delle caverne.

Il complesso sotterraneo non è in pianura, ma scende verso il basso con pendenze più o meno pronunciate. Nella descrizione delle singole camere viene indicata la profondità, in modo che il master possa ricavare l'inclinazione dei tunnel che congiungono le caverne più grandi.

### **T1. Ingresso** (profondità 0 m)

Si tratta di una semplice grotta che si infila in profondità nello sperone di roccia affiorante dagli acquitrini circostanti. L'ingresso è nascosto alla meno peggio con fasci di cespugli e alte canne, in modo da celarlo a un osservatore superficiale. Come visto in precedenza, i PG hanno l'opportunità di scoprire le tracce che i trogloditi lasciano quando entrano o escono dal passaggio.

Vi avvicinate cautamente alla parete di roccia di fronte a voi, dove la vegetazione pare ammassarsi in maniera del tutto insolita. Mentre avanzate, vi accorgete che in realtà i cespugli e le canne non crescono qui spontaneamente, ma sono stati ammassati di fronte a un passaggio che si apre nella pietra. Dall'interno provengono zaffate di un puzzo pestilenziale, e siete costretti a coprirvi il naso e la bocca per proteggervi dal fetore.

Appena dietro l'ingresso della caverna, che è completamente buia, ci sono sempre due trogloditi che controllano quello che avviene all'esterno. Se la tribù è in allarme, la guarnigione è rinforzata anche da un paio di guerrieri. I trogloditi attaccano per primi, cercando di sfruttare la sorpresa, se i PG si avvicinano troppo all'ingresso della tana o scoprono l'apertura. In ogni caso, rumori di lotta provenienti da questa zona non mettono in allarme il resto del complesso, vista la confusione che regna all'interno delle sale comuni: il frastuono in quei luoghi rende inavvertibile l'eventuale fracasso che arriva dall'ingresso.

### **T2. Pozza d'acqua** (profondità 9 m)

Scendete lungo un ripido tunnel che si apre nella viva roccia. Dovete fare attenzione a non scivolare sulla pietra umida del pavimento, reggendovi alle pareti con entrambe le mani per mantenere l'equilibrio.

Ogni PG deve effettuare una prova di Destrezza per evitare di scivolare (il master può assegnare eventuali bonus nel caso in cui gli avventurieri siano legati in cordata oppure abbiano preso altre precauzioni). Chi lo fallisce, perde l'equilibrio e cade a terra, rotolando poi fino alla caverna in cui si trova la pozza. La caduta causa la perdita di 1d4 ferite, dimezzabili effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette. Alla fine, quando in un modo o nell'altro tutti i personaggi arrivano alla caverna, il master deve leggere il testo che segue:

Vi trovate in una grotta rozzamente circolare e immersa nell'oscurità. Alla luce delle torce e lanterne che portate, vedete scintillare sul pavimento una grossa pozza d'acqua. Di quando in quando, dei piccoli cerchi ne increspano la superficie calma e nera come la notte. Dalla caverna dipartono altri tre passaggi, da due dei quali provengono delle luci e i rumori di un'attività frenetica.

La pozza viene usata dai trogloditi come riserva di acqua potabile. È gelida e si può bere senza problemi. L'acqua è profonda circa un metro e viene costantemente alimentata

da una sorgente sotterranea, quindi scorre fuori dalla grotta attraverso delle minuscole spaccature nella roccia. Numerosi insetti svolazzano sulla superficie del piccolo bacino, provocando le increspature che hanno attirato l'attenzione dei PG. Non c'è nulla di interessante da scoprire in questo luogo.

### **T3. Discarica** (profondità 12 m)

Un breve corridoio in discesa conduce a una piccola voragine, da cui proviene un tanfo se possibile ancora peggiore di quello che aleggia nel resto delle caverne.

Il crepaccio è profondo una ventina di metri e pieno per un quarto di rifiuti e immondizie di ogni genere, compresi escrementi, ossa, stracci, oggetti inservibili e altra immondizia.

Una stretta cengia di roccia, larga soltanto 1,5 m, costeggia la parete e permette di passare dalla parte opposta a quella in cui vi trovate, per poi immettersi in un altro cunicolo che sparisce nel buio.

Anche questa grotta, che i trogloditi usano come immondezzaio, è completamente al buio. Se lo desiderano, i PG possono ingegnarsi per scendere nella voragine alla ricerca di eventuali tesori. Purtroppo per loro, non c'è nulla che valga la pena di recuperare. Qui dentro finiscono anche i resti dei trogloditi morti e degli altri sventurati che sono catturati dalla tribù, ovviamente dopo che sono state macellate accuratamente tutte le parti commestibili (o almeno quelle che i trogloditi considerano tali).

Per ogni turno trascorso qui dentro a rovistare – oppure se i PG causano forti rumori o gridano – c'è un 10% di possibilità (cumulativo) che le sentinelle della prigione (vedi area T4) vengano a dare un'occhiata. Normalmente le guardie non danno troppo peso a quello che succede qui, visto che spesso i trogloditi vengono a gettare roba nella fossa, ma rumori prolungati o sospetti potrebbero farle intervenire.

### **T4. Prigione** (profondità 9 m)

Il passaggio nella roccia serpeggia verso il basso finché improvvisamente, dopo una svolta, riprende a salire. Di fronte a voi c'è un'altra semicurva, da oltre la quale proviene il fioco bagliore di un fuoco scoppiettante.

I PG devono decidere come approcciare questa zona. Possono caricare a testa bassa, oppure mandare qualcuno a dare un'occhiata in maniera più discreta. Il master deve leggere ad alta voce il testo che segue, adattandolo a seconda delle circostanze:

Il tunnel termina in una piccola caverna con al centro un tavolo ricavato da un barile. Attorno a esso ci sono alcuni sgabelli di legno, mentre in un angolo un fumoso falò arde dentro un grosso braciere di ferro, quasi completamente arrugginito. Tre trogloditi sono seduti attorno al tavolo, con a portata di mano delle rudimentali clave di osso, e stanno parlottando tra loro con aria annoiata. Poggiati a una parete ci sono due mezzelance e uno scudo di metallo tutto ammaccato. Poco sopra, appeso a un gancio di ferro infisso nel muro, c'è un vecchio e malandato corno da caccia.

In una delle pareti si apre un piccolo anfratto, profondo un paio di metri e alto appena la metà, chiuso con una grata di pali di legno legati tra loro. La cella, perché di questo si tratta, al momento ospita un altro troglodita, immobile e raggomitolato su sé stesso a causa dello spazio esiguo in cui si trova.

Se i PG avanzano senza fare rumore, godono di un round di sorpresa prima che i guardiani possano agire. I trogloditi in questa stanza non sono guerrieri, per cui hanno le normali statistiche dei membri della tribù. Se gli viene permesso, cercheranno di suonare il corno appeso alla parete per dare l'allarme. In questo caso, il resto del clan sarà automaticamente allerta e non potrà essere sorpreso dagli avventurieri.

I trogloditi combattono con le clave d'osso, ricavate dai femori di alcune precedenti vittime, che causano 1d4 ferite. Se gliene viene lasciato il tempo, cercano di afferrare le mezzelance e lo scudo.

Il prigioniero nella cella è morto da qualche ora a causa delle percosse ricevute. È stato solennemente bastonato e quindi rinchiuso nella minuscola cella per aver fatto cadere per terra il pranzo destinato al re.

Oltre alle rozze armi dei trogloditi e ai loro miseri averi personali, non ci sono tesori nella prigione.

#### **T5. Sala comune dei guerrieri** (profondità 18 m)

Un lungo tunnel in discesa diparte dalla caverna con la pozza e si inoltra verso sinistra. Il passaggio è rischiarato da rudimentali torce, infisse in rozzi anelli di metallo conficcati nella parete. Grazie a questa illuminazione riuscite a vedere che, in fondo, svolta nuovamente verso destra. Sentite il frastuono di numerose voci e di una certa attività provenire da dietro l'angolo.

Questo passaggio conduce alla sala comune dei guerrieri, una delle più importanti del complesso. Qui dimorano infatti i trogloditi guerrieri, quando non sono impegnati nella caccia o nel pattugliamento degli acquitrini. Per fortuna, gran parte di loro sono quasi sempre fuori, occupati nelle attività appena descritte.

Se l'allarme è risuonato e il clan è allerta, non sarà possibile sorprendere i guerrieri, i quali avranno avuto il tempo di armarsi di tutto punto. Altrimenti saranno intenti a rilassarsi, in attesa di riprendere il servizio attivo. Il testo che segue presuppone che i PG entrino nella stanza senza aver destato sospetti. In caso contrario, il master deve adattare la descrizione di conseguenza:

Entrate in una grande sala con il soffitto alto almeno quattro metri, le pareti tappezzate dalle pelli di vari animali e il pavimento ricoperto di paglia e altre pelli.

Nella caverna ci sono almeno una ventina di giacigli improvvisati, per lo più fatti con vecchi stracci, erba ammucchiata o paglia secca. Dappertutto, lungo le pareti, sono poggiate lance, mezzelance, giavellotti e scudi, oltre a numerose sacche di cuoio, iuta o tela.

La grotta è illuminata dai fuochi che ardono in tre bracieri di metallo. Al momento, ci sono alcuni trogloditi occupati nelle più svariate attività.

Qualcuno è disteso sui giacigli, altri stanno giocando a qualcosa di simile alla morra o mangiano dei ratti arrostiti allo spiedo, mentre un paio stanno riparando delle armi.

Se i PG si avvicinano con cautela, ottengono un round di sorpresa, a meno che non sia già stato dato l'allarme. In quest'ultimo caso, i trogloditi saranno più guardinghi e avranno le armi in pugno, pronti a balzare addosso agli eventuali intrusi. Ognuno ha a disposizione, a discrezione del master, una lancia a due mani, una mezzalancia, dei giavellotti e forse uno scudo.

Al momento nella sala comune ci sono otto trogloditi guerrieri, che combattono fino alla morte per difendere la tana e l'accesso all'armeria (area T6). Questo passaggio è nascosto dietro una delle pelli appese alle pareti e non può essere visto con un'occhiata fugace, a meno che i PG non le spostino tutte, esaminandole con maggiore attenzione.

Oltre ai normali averi personali, ogni guerriero nella stanza possiede 3d6 mo extra, nascoste dentro le borse allineate sulle pareti oppure tra i giacigli. Avvolta in vecchi stracci puzzolenti e celata sotto le erbe secche di uno dei pagliericci c'è una **pozione dell'invulnerabilità**.

#### **T6. Armeria** (profondità 18 m)

L'ingresso a questa stanza è nascosto dietro una delle pelli appese alle pareti della sala comune dei guerrieri (area T5).

Entrate in una grotta artificiale, chiaramente scavata per ingrandire la piccola cavità esistente. In questo anfratto ci sono quattro barili scoperti, e numerosi ganci e grossi chiodi di ferro sono stati conficcati a forza nelle pareti. Le botti contengono delle armi, mentre dalle pareti pendono armature, scudi e mantelli.

In questa piccola grotta, ampliata rozzamente dai trogloditi, sono custodite armi e armature. Per lo più si tratta dei rozzi armamenti costruiti dalla tribù stessa, ma ci sono anche altri oggetti provenienti dagli occasionali bottini. Non c'è quasi nulla di interessante e l'incuria nella conservazione ha reso quasi inservibili molti degli oggetti. Se i PG dedicano qualche minuto alla ricerca, possono trovare quanto segue:

- un barile riempito con 12 lance e 19 mezzelance, tutte opera dei trogloditi;
- un barile contenente 15 randelli d'osso con l'impugnatura avvolta in strisce di cuoio, più numerosi femori e altre ossa lunghe ancora da lavorare;
- un barile contenente 44 giavellotti, quasi tutti di pessima fattura, eccetto un paio provenienti da bottini razziati dai trogloditi;
- un barile contenente armi varie, tutte frutto di ruberie e in pessime condizioni di conservazione: un'accetta con il manico rotto, un arco lungo, un arco corto privo della corda, 19 frecce assortite e per lo più senza impennaggio (solo 2d4 sono immediatamente utilizzabili), una fionda, una mazza di ferro, una mazza chiodata, tre pugnali con la lama smussata e uno con la lama spezzata, due spade lunghe col filo intaccato, uno spadone con l'elsa quasi distrutta;
- appesi al muro ci sono una cotta di maglia (taglia umana) bisognosa di riparazioni (attualmente conta come CA 6), un'armatura di cuoio borchiato (taglia umana) ricoperta di

muffa, una corazza a strisce (taglia nanica) ridotta quasi a brandelli, quattro lunghi mantelli con o senza cappuccio, lisi e che puzzano di muffa, cinque scudi di varie dimensioni, tutti ammaccati e inservibili finché non saranno aggiustati. Tra essi c'è anche uno **scudo +1**, ma deve essere fatto accomodare prima di poter essere usato nuovamente.

#### **T7. Sala comune** (profondità 15 m)

Una breve galleria conduce dalla caverna della pozza fino alla sala comune della tribù, in cui dimorano i maschi non combattenti, le femmine e i piccoli. Dal tunnel i PG vedono provenire della luce e sentono un frastuono notevole, in cui strepiti e schiamazzi si mescolano ai suoni di una frenetica attività.

Tutto ciò dovrebbe invitare il gruppo ad avvicinarsi con cautela alla stanza, percorrendo il corridoio in silenzio. Il testo che segue presuppone che ciò accada. Altrimenti, o anche nel caso in cui sia stato dato l'allarme, il master deve adattare la descrizione alla situazione che si è venuta a creare:

Il breve passaggio in discesa termina di fronte a un graticcio di canne ricoperto di erba secca, che serve da rudimentale porta appoggiata sull'apertura. Riuscite comunque a vedere l'interno della stanza, attraverso i numerosi buchi che si aprono tra le erbacce legate alla grata.

Il lezzo tremendo che proviene dalla grande grotta di fronte a voi rischia di farvi rigettare. C'è un'enorme caverna, la più grande di tutte quelle che avete visto finora e con il soffitto alto almeno otto metri, in cui sembra essere riunito il grosso del clan dei trogloditi. Il pavimento è ricoperto da un fitto strato di erba secca, stracci, ossa rosicchiate, pelli tarlate, brandelli di stoffa ed escrementi. Vedete qua e là dei grossi topi, scarafaggi, cimici e altri insetti disgustosi che strisciano furtivamente dappertutto. L'area è illuminata da un gigantesco falò che arde nel centro della grotta, e una pila di legna, più o meno verde e bagnata, è ammucchiata da una parte per alimentarlo costantemente. Poco distanti ci sono altri fuochi più piccoli, sopra i quali delle femmine stanno cuocendo allo spiedo degli animali disgustosi (ratti, rospi, sanguisughe e persino uccelli stigei costituiscono il menu del giorno) oppure fanno bollire degli intrugli in grossi pentoloni di metallo incrostati di sporcizia.

Dappertutto si sentono grida, pianti, litigi e una cacofonia chiassosa che vi opprime l'udito. In questa sala comune ci sono almeno una quarantina di trogloditi, che sembrano impegnati nelle faccende quotidiane oppure stanno oziando o litigando animosamente tra loro.

I PG hanno trovato la sala comune del clan. Qui dimorano, ammassati gli uni sugli altri tra la sporcizia e il fetore, 14 maschi, 19 femmine (statistiche identiche ai maschi, eccetto: DV 1, pf 3, tpcA0 19, Fer 1d3/1d3 (artigli) o a seconda dell'arma -1, 1d3 (morso), TS G1, Mor 8, PX 19) e otto piccoli (che non combattono). Se si scatena un combattimento, i trogloditi nella sala comune dei guerrieri accorreranno nel giro di 1d6+4 round, a meno che non siano già stati uccisi. Lo sciamano e le sentinelle del re invece si prepareranno a ricevere gli intrusi nel corridoio che

conduce verso le caverne reali, ma non prendono direttamente parte allo scontro che avviene qui.

In qualunque caso, a meno che i PG non trovino il modo di passare inosservati nella sala comune (ad esempio sfruttando *invisibilità*, *silenzio* o incantesimi simili), qualsiasi combattimento in questa caverna mette automaticamente in allarme il resto del complesso, con le conseguenze appena descritte.

I trogloditi si arrendono se il gruppo promette di risparmiare le loro vite, ma soltanto quando sono stati uccisi almeno 15 adulti. Se i PG accettano la resa, le creature rispetteranno i termini dell'accordo. Conoscono tutte le informazioni sulle caverne, eccezion fatta per l'esistenza della tesoreria segreta (area T12). Viceversa, se gli avventurieri si dimostrano eccessivamente crudeli, specialmente verso i piccoli, ogni troglodita combatterà fino alla morte, senza chiedere né concedere quartiere agli invasori.

Una volta vinto lo scontro, il gruppo può frugare tra le immondizie, gli escrementi e i pagliericci che sono sparpagliati nella stanza. Oltre ai tesori individuali di ogni troglodita, si possono recuperare in questo modo ulteriori 3d6 mo, 4d20 ma e 3d100 mr, una piccola gemma grezza del valore di 75 mo e un pugnale con la lama d'argento.

#### **T8. Passaggio custodito** (profondità 24 m)

A meno che i personaggi non siano stati eccezionalmente abili, una volta arrivati a questo punto l'intero clan sarà al corrente della loro presenza. Il testo che segue presuppone che le guardie abbiano avuto il tempo di organizzare la difesa, in caso contrario il master deve alterare la descrizione nella maniera più consona agli avvenimenti:

Entrate in un corridoio che pare essere stato rozzamente ampliato partendo da un tunnel preesistente. Il passaggio è in discesa e, circa a metà, è stato sbarrato con delle casse accatastate in fretta, dietro alle quali vedete scintillare nell'oscurità degli occhi giallastri che vi osservano minacciosamente.

Prima che possiate fare qualcosa, siete bersagliati da alcuni proiettili scagliati da dietro la barricata. Mentre tentate di evitarli, cercando frettolosamente un riparo, udite lo scalpiccio di piedi artigliati che si allontanano dallo sbarramento, scendendo lungo il tunnel.

I personaggi che si sono anche solo affacciati nel passaggio vengono fatti oggetto del lancio di pugnali di selce da parte dei trogloditi di guardia alle camere reali. Ognuna delle quattro guardie scaglia un pugnale contro un bersaglio visibile. Se ci sono meno di quattro PG a tiro, alcuni subiscono più di un attacco. Ogni colpo andato a segno causa 1d4 ferite e si considera che i trogloditi abbiano la sorpresa a favore, per cui riescono a ritirarsi nella sala del re (area T10) prima che gli avventurieri siano in grado di reagire.

Una volta che la barricata eretta in tutta fretta viene lasciata incustodita, è possibile per i PG smantellarla rapidamente e passare oltre senza pericolo.

### T9. Caverna dello sciamano (profondità 21 m)

Una volta messo in allarme, lo sciamano si affretta a raggiungere il re nell'area T10, ma lascia a difendere questa grotta il suo fedele tuatara gigante, che balza sul primo PG che entra nella stanza sorprendendolo con 1-2 su 1d6. Questo rettile carnivoro dalla pelle coriacea, lungo poco meno di due metri e mezzo, ha delle formidabili spine erettili lungo il dorso.

**Tuatara gigante (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 4, DV 6, pf 27, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 2d6 (morso), TS G4, Mor 6, PX 320].

Se lo scaglioso guardiano viene ucciso oppure scappa in preda al panico, i PG possono esaminare la caverna che si trovano di fronte.

Siete in una piccola caverna che è evidentemente la dimora di una qualche sorta di stregone o sciamano. In un angolo c'è un giaciglio fatto di erba secca, pelli e stracci, mentre le pareti sono coperte di graffiti, tracciati con del carboncino, che rappresentano in maniera molto elementare alcuni degli animali più comuni che infestano gli acquitrini e dei non meglio identificati simboli magici. Ci sono alcune casse capovolte, utilizzate come rudimentali mobili, sopra le quali stanno poggiati vasetti e recipienti scompagnati pieni di ogni sorta di schifezze.

Dopo essersi sbarazzati del tuatara, i PG scoprono che la grotta è vuota. Per determinare il contenuto dei vari contenitori poggiati sulle casse – tutti presunti ingredienti magici utilizzati dallo sciamano nei suoi incantesimi – il master può lasciar correre la fantasia oppure lanciare alcune volte i dadi sulla tabella del contenuto di vasetti e ampole a p. 150 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*. In ogni caso, non c'è nulla di interessante da scoprire nei barattoli.

I tesori dello sciamano sono custoditi in un sacco tarlato nascosto tra gli stracci del pagliericcio, dove ha riposto 12 mo, 48 ma e 64 mr, un paio di piccoli granati (valore 40 mo l'uno) e una **bacchetta dei dardi incantati** con sei cariche rimaste, che lo sciamano non è in grado di utilizzare pur avendone individuata la natura magica. Inoltre, sotto una delle casse lo sciamano ha scavato una piccola buca nel terreno, ricoperta con dell'erba secca, in cui ha nascosto una **pozione di antidoto** (vedi la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici), una **pozione della guarigione** e una **pergamena protettiva contro i licanthropi**.

### T10. Caverna del re (profondità 21 m)

Una volta che il clan è in allarme, il re si prepara ad affrontare gli intrusi in questa grotta. Assieme a lui ci sono quattro guardie scelte, lo sciamano dell'area T9 e quattro concubine. Inizialmente le femmine sono nascoste dietro le pelli e il trono, mentre le guardie sbucano fuori dalla tesoreria (area T11), seguite poi dal re e supportate dallo sciamano, che prima utilizza gli incantesimi e quindi combatte in corpo a corpo.

Entrate in una grotta abbastanza spaziosa, illuminata da due grossi bracieri e con le pareti ricoperte di pelli.

Proprio di fronte a voi c'è un rudimentale trono, ricavato mettendo insieme alla meglio pezzi di legno e di ossa, e alla parete dietro di esso sono inchiodati i crani di due umani, di un cinghiale e di un orco. Vi sembra di percepire alcuni movimenti furtivi dietro il trono e sotto le pelli lì intorno.

Come già detto, nella caverna sono nascoste le quattro concubine del re, femmine che non combattono e che si arrendono immediatamente se vengono scoperte o minacciate. Comunque, non appena i PG mettono piede nella grotta, il re e i suoi fedelissimi si precipitano fuori da dietro la pelle che nasconde l'ingresso alla tesoreria (area T11), sorprendendo il gruppo con 1-4 su 1d6. A quel punto le concubine cercano di fuggire, mentre tutti gli altri trogloditi combattono fino alla morte.

**Re dei trogloditi (1)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 24, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4+1/1d4+1 (artigli) o a seconda dell'arma +1, 1d4+1 (morso), TS G4, Mor 12, PX 190].

Equipaggiamento: il re attacca brandendo una piccola accetta (1d6) in una mano e un pugnale con la lama d'argento (1d4) nell'altra. Indossa anelli e altri gioielli per un valore complessivo di 325 mo. Attorno al collo porta un pezzo di spago cui sono appese due chiavi, che aprono i bauli delle aree T11 e T12.

**Troglodita sciamano** (chierico del 3° livello) (1) [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3, pf 20, tpcCA0 17, Att 3 o 1 incantesimo, Fer 1d4/1d4 (artigli) o a seconda dell'arma, 1d4 (morso), TS C3, Mor 12, PX 90].

Incantesimi (2/1): 1° livello: *causa ferite leggere*, *incuti paura*; 2° livello: *blocca persona*.

Equipaggiamento: lo sciamano è armato con un randello d'osso (1d4). Al dito indossa un **anello del cammino sull'acqua**.

**Troglodita guardia scelta (4)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 3, pf 17, tpcCA0 17, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli) o a seconda dell'arma, 1d4 (morso), TS G2, Mor 12, PX 80].

Equipaggiamento: le guardie scelte sono armate con delle mezzalance dalla punta di selce (1d6, gittata 4,5/9/13 m) e dei coltelli di selce (1d4, gittata 3/6/9 m). Ognuna possiede 2d8 mo, 3d6 ma e 4d8 mr.

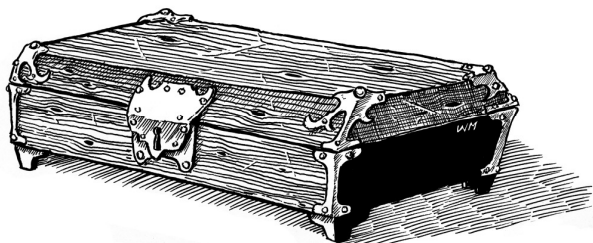
Se i personaggi vincono lo scontro, mettono fine alla minaccia che i trogloditi hanno finora rappresentato per le Acque Marce. I superstiti del clan della scaglia nera si disperderanno e per lungo tempo gli acquitrini saranno un posto un po' meno pericoloso, almeno finché qualche altra tribù di umanoidi non verrà a stabilirsi da queste parti.

Nella stanza non ci sono tesori, le pelli sono per lo più tarlate, marcite o comunque rovinate e non valgono quasi niente. I teschi inchiodati dietro il trono appartengono a nemici uccisi personalmente dal re in combattimento o durante le battute di caccia, ma non hanno alcuna particolarità.

### T11. Tesoreria (profondità 21 m)

Scostando una delle tende che coprono le pareti notate una piccola grotta, all'interno della quale si erano nascosti il re e i suoi scagnozzi per tendervi l'agguato. La caverna è stata scavata piuttosto rozzamente ed è grande abbastanza da contenere un grosso baule di ferro con una robusta serratura e una cassa di legno, gli unici oggetti presenti qui dentro.

In questa prima tesoreria è conservata una parte del tesoro del clan. La cassa di legno è chiusa, ma il coperchio può essere sollevato facilmente e senza problemi. All'interno ci sono 996 mo, 518 ma e 1.352 mr alla rinfusa sul fondo della cassa, sopra cui sono poggiati diversi oggetti preziosi (calici, vasi, posateria e simili) del valore complessivo di altre 440 mo. In un fodero di cuoio rosso, borchiato di metallo, si trova un **pugnale +1** che ha bisogno di una bella lucidata. Il baule è chiuso e la chiave è appesa al collo del re. Comunque la serratura non ha trappole e può essere scassinata normalmente oppure rotta con le maniere forti. Nel cofano ci sono 12 lingotti d'oro del peso di 2,5 kg l'uno, frutto anche questi delle razzie dei trogloditi, del valore di 50 mo ognuno, per complessive 600 mo in totale.



### T12. Tesoreria segreta (profondità 21 m)

Dietro un'altra delle pelli appese nella caverna del re (area T10) c'è una piccola nicchia celata da una pietra mobile. Per individuarla è perciò necessario effettuare con successo un tiro per individuare le porte segrete.

Questo nascondiglio è conosciuto soltanto dal re dei trogloditi, che vi ha indebitamente accumulato una parte dei bottini razziati dal resto del clan. Nella cavità c'è un piccolo forziere di legno rinforzato di ferro chiuso a chiave, anche questa appesa al collo del re. Se la serratura viene aperta senza utilizzare la chiave, una trappola rilascia una nube di gas maleodorante – talmente puzzolente da poter essere percepito anche tra il fetore che aleggia nel sotterraneo – che riempie l'intera caverna del re (area T10). Tutti coloro che vengono a contatto con il gas, anche se non lo respirano, subiscono delle ustioni per 1d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette) e devono inoltre effettuare un tiro salvezza contro veleno oppure perdono i sensi per 2d4 turni, cadendo in una sorta di catalessi simile alla morte. Il master non dovrebbe rivelare questo particolare, ma far credere ai giocatori che i personaggi sono effettivamente morti. Comunque, una prova di Saggezza effettuata con successo permette di capire come stanno veramente le cose. Se un ladro scopre questa trappola, può cercare di rimuoverla normalmente.

All'interno dello scrigno ci sono un sacchetto con 472 mo, sei gemme (del valore rispettivamente di 650 mo, 420 mo, 240 mo, 110 mo, 65 mo e 30 mo), un **cubo della**

**protezione** con 28 cariche residue (descritto nella sezione dei nuovi oggetti magici) e un **anello dell'inganno** che simula i poteri di un anello della resistenza al fuoco.

### A4. La miniera abbandonata

Tra le colline ai margini degli acquitrini, su un terreno molto più salubre e accogliente delle Acque Marce, si trovano i resti della miniera fatta scavare da Chamroch molti anni fa. Dopo l'allagamento i tunnel sono per lo più crollati oppure sono rimasti sommersi, e l'intero complesso è stato abbandonato. Tutti al villaggio sanno che sono inaccessibili da moltissimo tempo, anche se ancora è possibile scorgere gli ingressi delle varie gallerie che penetrano nelle viscere della terra.

Quando i personaggi entrano in questo esagono, il master deve leggere a voce alta il testo seguente:

Vi siete finalmente lasciati alle spalle gli acquitrini e ora vi state godendo il viaggio sulle colline. Anche se sono quasi brulle e la vegetazione risente della troppa umidità che si solleva dalle Acque Marce, causando una nebbiolina quasi perenne che avvolge ogni cosa con le sue dita filamentose, almeno non ci sono tutti gli insetti e le sanguisughe che vi hanno tormentato finora durante il viaggio.

Seguire la via che arriva al sito minerario è abbastanza semplice, visto che per terra sono ancora ben visibili per lunghi tratti i segni dell'antica massicciata che un tempo conduceva fin là. Anche se la strada è stata abbandonata da innumerevoli anni, la vegetazione qui non è così rigogliosa da averla completamente cancellata, e vi sembra quasi un sogno poter finalmente marciare su un terreno solido, che non minaccia di inghiottirvi a ogni passo. Dopo quasi quattro ore di cammino oltrepasate il crinale dell'ennesima collina e di fronte a voi si apre una piccola conca, che termina bruscamente contro una scoscesa parete di roccia. La nebbia vi impedisce di vedere chiaramente, ma sul fondo dell'avvallamento vi sembra di scorgere i resti di alcuni edifici, mentre lungo il versante roccioso si aprono numerose grotte, simili alle gigantesche bocche di draghi sbadiglianti, che scendono nell'oscurità della terra.

Per raggiungere il campo minerario occorre una breve discesa di circa mezz'ora. La strada di ghiaione e acciottolato arriva nella conca, dove ci sono i miseri resti di alcuni edifici ormai completamente in rovina. Le parti in legno sono quasi del tutto marcite, mentre quelle in pietra hanno resistito meglio ma sono comunque in uno stato pietoso. Se lo desiderano, i PG possono comunque trovare un posto per accamparsi e accendere un fuoco, anche se non c'è poi molta differenza tra il bivaccare all'aperto o tra quei ruderi spettrali.

Sulla fiancata di roccia che chiude l'accampamento abbandonato ci sono diverse aperture di tunnel minerari, a varie altezze nella parete, raggiungibili con degli strettissimi sentieri tagliati nella viva roccia e che permettono il passaggio di una sola persona alla volta. Ci sono una dozzina di ingressi, almeno la metà dei quali sono chiaramente crollati e non portano più da nessun parte. Gli altri sei sono ancora utilizzabili, anche se alcune delle travi di sostegno sono cadute oppure si stanno incrinando sotto il

peso della terra che reggono. Quattro tunnel conducono a brevi passaggi che scendono verso il basso, ma si interrompono dopo qualche decina di metri. Queste gallerie non nascondono nulla di interessante, ma possono essere utilizzate come rifugi temporanei dai PG. Altri due tunnel sono invece più pericolosi, come descritto di seguito.

**Tunnel n° 1:** crollato.

**Tunnel n° 2:** crollato.

**Tunnel n° 3:** si interrompe a causa di un cedimento dopo 1d12x5 m.

**Tunnel n° 4:** questa galleria è franata, formando un anfratto profondo una decina di metri che è divenuto la tana di due smilodonti. Le creature escono dalla tana soltanto per cacciare ma, all'arrivo degli intrusi, si rintanano il più possibile nella grotta cercando di sorprendere gli incauti. Non appena i PG si avvicinano, sentono un odore pungente di animale selvatico provenire dall'interno del tunnel e notano, sparpagliati per terra, i resti semi divorati e le ossa rosicchiate delle vittime precedenti. Questo dovrebbe essere sufficiente a metterli allerta riguardo agli occupanti del cunicolo.

Se i PG trascorrono la notte al campo minerario senza avere prima eliminato la minaccia costituita da questi due grandi felini, saranno attaccati dagli smilodonti durante la notte.

**Smilodonti (2)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 6, DV 8, pf 42, 37, tpcCA0 14, Att 3, Fer 1d8/1d8 (artigli), 2d8 (morso), TS G4, Mor 10, PX 560].

**Tunnel n° 5:** crollato.

**Tunnel n° 6:** si interrompe a causa di un cedimento dopo 1d8x4 m.

**Tunnel n° 7:** crollato.

**Tunnel n° 8:** crollato.

**Tunnel n° 9:** si interrompe a causa di un cedimento dopo 1d12x4 m.

**Tunnel n° 10:** crollato.

**Tunnel n° 11:** la galleria si inoltra nel sottosuolo per una quindicina di metri. Subito dopo, ci sono i segni evidenti di un crollo, laddove la volta ha ceduto. I personaggi che perlustrano la zona si accorgono subito che dalla frana emergono un braccio scheletrico che tiene ancora stretto quel che rimane di un antico piccone corroso dal tempo e un teschio, orribilmente schiacciato da una grossa pietra.

I miseri resti appartengono a uno sfortunato minatore, che è stato travolto dalla frana mentre cercava di guadagnare la salvezza. 1d4+1 round dopo che i PG sono entrati nel tunnel, dal fondo del passaggio si solleva una sottile nebbiolina luminescente, che pare sprigionarsi proprio dallo

scheletro semi sepolto. L'anima inquieta del minatore non ha trovato la pace dopo la morte e si è trasformata in una presenza, che attacca gli intrusi fino a che non viene distrutta definitivamente.

**Presenza (1)** [All C, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 21, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Questo non morto incorporeo è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme* e *sonno*, non può essere colpito dalle armi normali e quelle d'argento infliggono solo la metà delle ferite. Il suo tocco gelido causa 1d6 ferite e risucchia un livello alla vittima. Se un personaggio viene ridotto a zero livelli, muore e risorge dopo 24 ore come una nuova presenza asservita a quella che l'ha ucciso.

Una volta destata, la presenza insegue i personaggi anche se questi fuggono fuori dal tunnel. L'unico modo per liberarsene è quello di eliminarla una volta per tutte. Se i PG trascorrono la notte al campo minerario senza avere prima visitato questa galleria, possono notare durante le ore più buie dei tenui bagliori che provengono dal suo interno e squarciano le tenebre circostanti. Si tratta del non morto che torna in vita e si aggira sul luogo della sua dipartita mortale. Dopo aver eliminato il mostro, i personaggi possono scavare per liberare le ossa dalla frana e dargli una degna sepoltura. In questo caso, scoprono che il minatore aveva con sé un medaglione d'oro del valore di 150 mo.

**Tunnel n° 12:** si interrompe a causa di un cedimento dopo 1d8x6 m.

A parte quanto descritto in precedenza, non c'è nulla di interessante da scoprire nelle miniere abbandonate.

## A5. Lo stagno dei rospi

Quando i PG entrano in questo esagono, il master deve leggere ad alta voce la descrizione seguente:

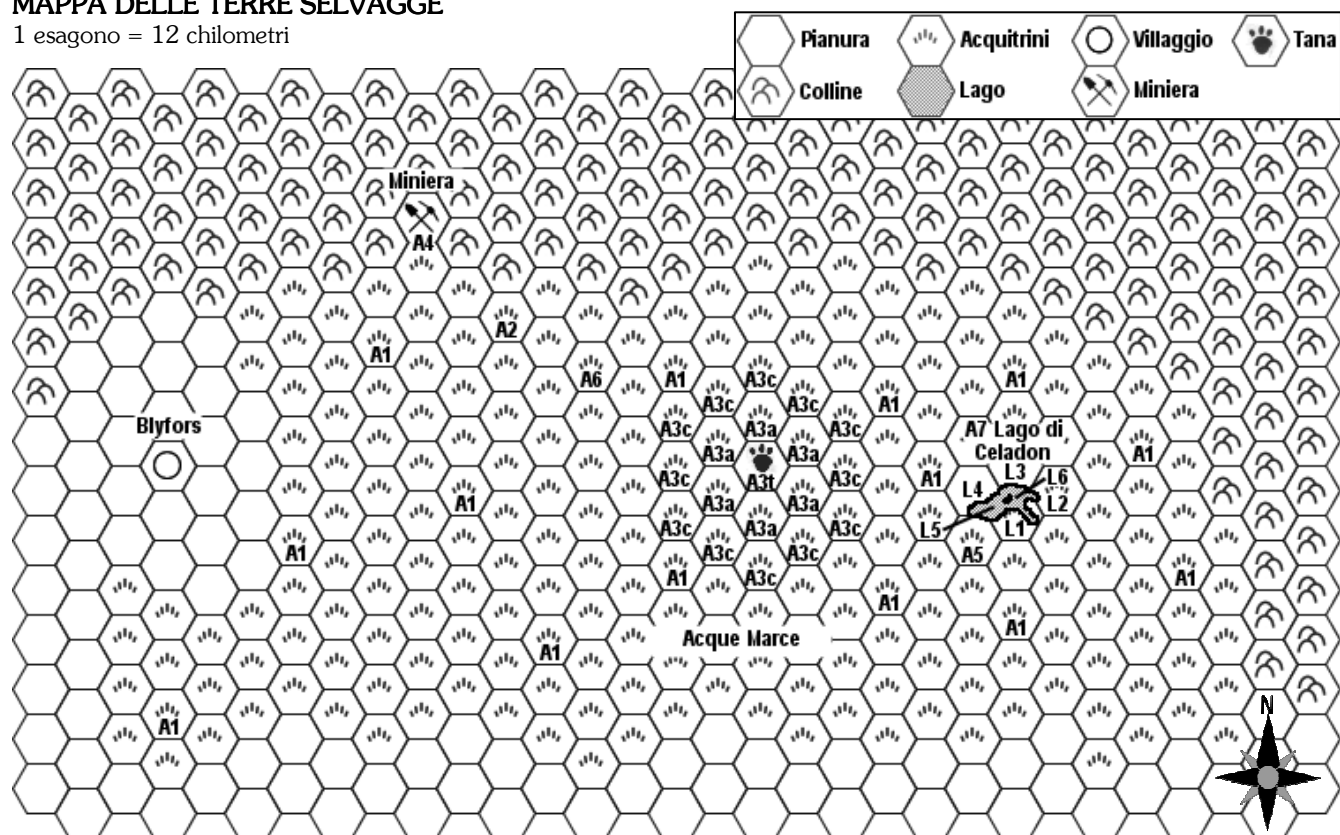
Il terreno si è fatto ancora più melmoso e infido, tanto che fare un passo vi costa grande fatica. Un centinaio di metri di fronte a voi c'è un piccolo stagno rozzamente circolare, di circa una ventina di metri di diametro, in cui crescono delle alte canne e coperto da foglie di ninfea insolitamente grandi. Un tronfio gracidio, orrendamente cacofonico, proviene dallo specchio d'acqua. È come se miriadi di rospi si fossero riuniti qui per tenere un grottesco concerto.

Se i PG si avvicinano, si accorgono che tra le canne e la vegetazione ci sono effettivamente centinaia di rospi. Per lo più sono di dimensioni normali, ma qua e là se ne distinguono alcuni decisamente giganteschi. Stanno tutti gracidiando all'unisono, quasi a voler intimidire gli intrusi che osano disturbarli nel loro regno.

Se i PG sono accompagnati da una guida, il master deve effettuare una prova di Saggezza per il PnG. Se ha successo, la guida sa che questo luogo in mezzo agli acquitrini è noto come lo stagno dei rospi. Ce ne sono centinaia, compresi alcuni di dimensioni assolutamente fuori

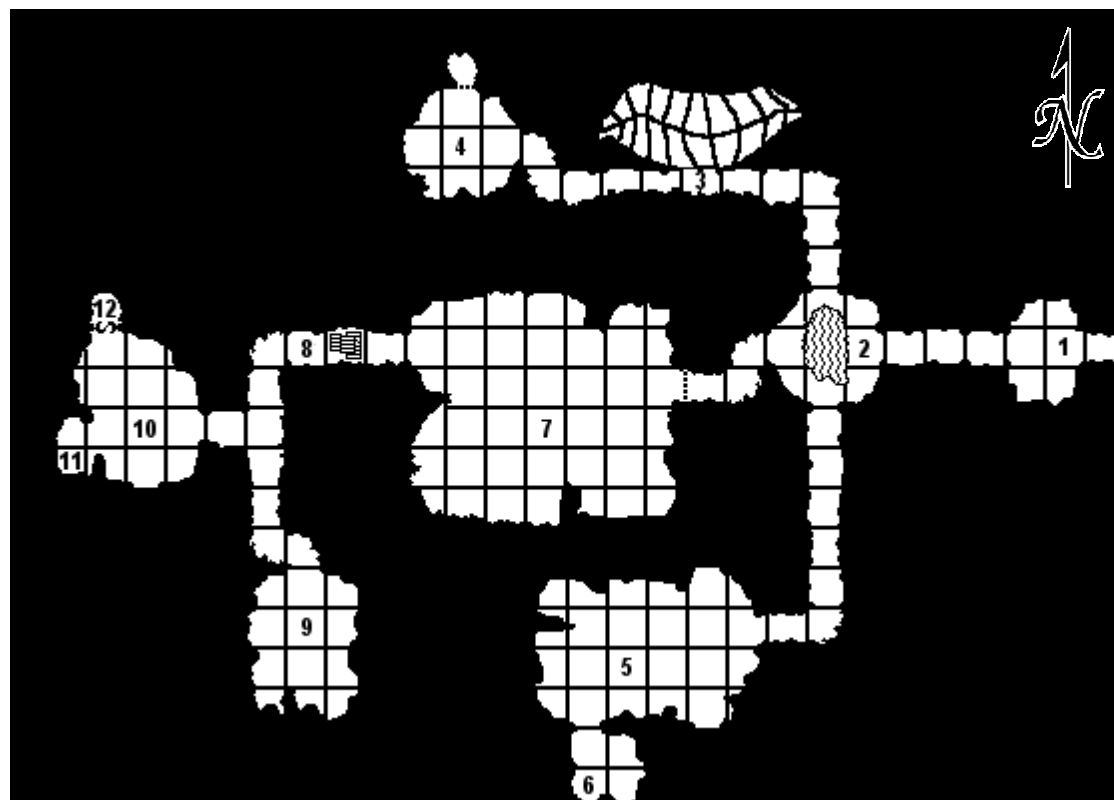
## MAPPA DELLE TERRE SELVAGGE

1 esagono = 12 chilometri



## MAPPA T – TANA DEL CLAN DEI TROGLODITI DELLA SCAGLIA NERA

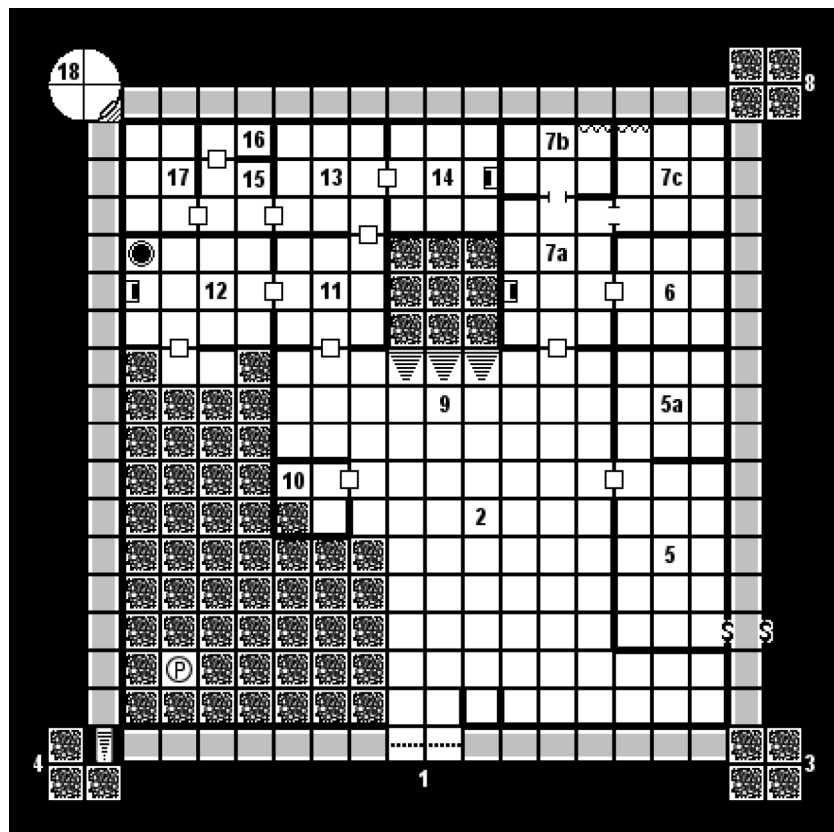
1 quadretto = 3 metri



## MAPPA C – IL CASTELLO DEI KERMACK

1 quadretto = 3 metri

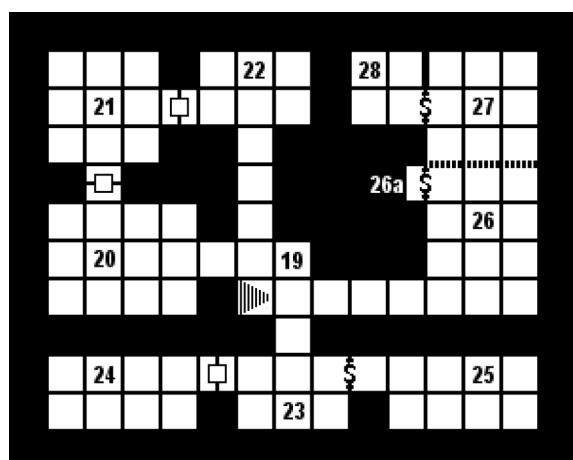
### PIANO TERRA



Porta	Tendaggio
Porta segreta	Pozzo
Scale	Botola nel pavimento
Grata o sbarre	Acqua
Macerie	Casse
Camino	Crepaccio



### SOTTERRANEO



dal comune, e sembrano aver eletto questa pozza a loro territorio esclusivo. Il PnG insiste per non disturbare oltre i rospi, ma si rimetterà alle decisioni del gruppo se i personaggi vogliono fare altrimenti.

I rospi non hanno intenzioni malevole, a meno che non siano molestati. Se i personaggi evitano lo stagno, sentiranno il gracidiare che scema lentamente di intensità mentre si allontanano. Se invece decidono di esplorare più a fondo la zona, i rospi iniziano a fare ancora più rumore e quelli più grossi si fanno avanti, come se volessero impedire al gruppo di proseguire. Qualsiasi atto ostile da parte dei PG comporta l'attacco dei rospi giganti, mentre quelli di taglia normale preferiscono svignarsela a gambe levate. L'assalto termina nel momento in cui il rospo velenoso viene ucciso oppure se il gruppo si allontana dalla pozza.

**Rospo velenoso (1)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 16, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 + veleno (morso), TS G1, Mor 9, PX 59].

Questo rospo mostruoso è del tutto simile ai comuni rospi giganti. Ha le dimensioni di un lupo e può mimetizzarsi nel suo ambiente, sorprendendo gli avversari con 1-3 su 1d6. Ha una lingua lunga 4,5 m con cui può avvinghiare e trascinare i nemici. Il morso infligge 1d4+1 ferite e uccide chiunque non riesca in un tiro salvezza contro veleno. Con un tiro per colpire uguale a 20, è in grado di inghiottire vittime grosse come un nano o più piccole. Chiunque venga inghiottito subisce 1d6 ferite per round finché il rospo non è ucciso.

**Rospi giganti (4)** [All N, Mov 27 m (9 m), CA 7, DV 2+2, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G1, Mor 9, PX 71].

Questi enormi rospi possono raggiungere le dimensioni di un lupo e pesare fino a 120 chili. Hanno la capacità di mutare il colore della loro pelle butterata per camuffarsi, e per questo motivo sorprendono le loro vittime con 1-3 su 1d6. I rospi giganti hanno una lingua lunga 4,5 m e, se riescono a colpire, possono tirare una creatura più leggera di un umano (un elfo o un halfling, ma non un nano) verso la loro bocca, mordendola. Una vittima non più grande di un halfling può essere inghiottita con un tiro per colpire uguale a 20. Una creatura inghiottita subisce 1d6 ferite a round, mentre il rospo la digerisce.

Nel bel mezzo dello stagno c'è un cumulo di terra che sorge dalle acque, completamente nascosto alla vista dalle canne e dalla vegetazione. Su di esso è nato un gigantesco fungo magico, che attira i rospi, i quali lo venerano come una sorta di "divinità". Il fungo è simile a un'amanita muscaria, ma è alto quasi un metro. Il cappello ha un'insolita forma di stella e raggiunge il diametro di 50 cm, ed è di colore blu e punteggiato di macchie e verruche gialle. Se viene raccolto, c'è il 50% di possibilità che ne spunti uno identico nel giro di 1d4 settimane. Quando viene toccato, emette una nube di spore di 3 m di diametro (simile a quella prodotta da un fungoide lurido). Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno con un bonus di

+2: il fallimento indica la morte per soffocamento in sei round. Nelle mani di un erborista (come ad esempio il vecchio Antarchi dell'area A2) o di un alchimista capace, il fungo può essere trattato per ricavarne 1d4+1 dosi di polvere magica che, cosparsa sopra una creatura vivente, la rende più aggressiva in battaglia (duplicando esattamente gli effetti di una **pozione dell'eroismo**, efficace però per qualsiasi classe di personaggio). Se viene consumato in qualsiasi altro modo, questo straordinario fungo è potenzialmente letale. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno con un bonus di +4 per evitare dolori lancinanti e la morte nel giro di 1d3 turni, ma un **neutralizza veleno** è sufficiente a scongiurare gli effetti venefici del fungo.

## A6. Il ballo della tarantola

Quando i PG entrano in questo esagono, il master deve determinare casualmente chi sarà preso di mira dalla tarantola gigante in agguato tra la vegetazione. Il mostro ottiene automaticamente la sorpresa e può sferrare il primo attacco con un bonus di +2 al tiro per colpire. Se il colpo va a segno, il PG viene morso dalla tarantola, con le conseguenze indicate più sotto.

Una volta che il primo attacco è stato sferrato, altre due tarantole più piccole si uniscono al combattimento, assalendo i PG. I ragni si ritirano nel caso in cui quello più grande sia ucciso durante lo scontro, scomparendo a tutta velocità tra le piante dell'acquitrino.

**Tarantole giganti (3)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 21, 15, 14, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G2, Mor 8, PX 135].

Questi ragni giganti assomigliano a delle enormi tarantole, ma in realtà sono creature magiche, il cui morso inietta un veleno incantato. La vittima del morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno oppure viene colta da orribili spasmi, che la portano a compiere quella che sembra una frenetica danza. Questa danza dolorosissima determina una penalità di -4 ai tiri per colpire della vittima e un bonus di +4 a quelli dei suoi avversari. L'effetto del veleno dura 2d6 turni, ma dopo cinque turni di danza la vittima resta paralizzata e cade a terra completamente inerme. Gli effetti della danza sono magicamente contagiosi, perciò ogni creatura che assista alla danza (a parte le tarantole) deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o inizia a danzare per lo stesso tempo della vittima originaria. Questi effetti possono essere annullati da *dispersione della magia*.

Nella loro tana, un grosso buco nel terreno poco distante dal punto dell'attacco, i ragni giganti conservano alcuni resti di vittime precedenti. Tra altri disgustosi residui ci sono un vecchio borsellino di cuoio contenente 3 mo, 21 ma e 70 mr, un frammento di vestito su cui è appuntata una spilla d'oro a forma di cigno con le ali decorate da minuscole pietre preziose (valore 95 mo), un arco molto malmesso e con la corda spezzata, e una faretra contenente nove frecce lunghe normali e **otto frecce lunghe +1**.

## A7. Il lago di Celadon

Questa zona viene descritta in dettaglio nel capitolo successivo.

### IL LAGO DI CELADON

Questa sezione descrive il lago di Celadon e il mostro che lo abita. Per raggiungere il castello in rovina dei Kermack, che sorge su un piccolo isolotto nel bel mezzo delle acque, è necessario attraversare il lago e affrontare la creatura che lo ha eletto a propria dimora. Il master deve fare riferimento alla mappa delle terre selvagge, che include l'isola, il lago e le sue immediate vicinanze.

Se lo desidera, può alterare la posizione di alcuni incontri, per far sì che i personaggi non si perdano delle opportunità di gioco.

#### L1. Pontile abbandonato

A poca distanza davanti a voi, seminascondito dalla vegetazione, notate un vecchio pontile di legno ormai in sfacelo. Molti dei pali conficcati nelle acque sono inclinati o mancano del tutto, e le assi che formavano la banchina sono quasi tutte marce o spezzate. Da alcune bitte lungo il molo, pendono brandelli marciti di corda che un tempo sicuramente servivano per l'ormeggio. Difatti è ancora possibile vedere, semisommerse dall'acqua invasa dalla vegetazione, le carcasse di alcune barche a remi ormai ridotte a relitti inservibili.

Sulla riva, proprio di fronte al pontile, ci sono i resti di una baracca di pietre cementate con la malta. Il tetto, con le tegole di ardesia, è crollato in un paio di punti ma tutto sommato la costruzione sembra ancora solida, anche se è circondata dall'erba molto alta. Una grossa porta a due ante sul davanti e un paio di finestre sui lati sono chiuse e sbarrate dall'esterno con delle pesanti tavole.

I PG hanno raggiunto l'imbarcadere dove un tempo ormeggiavano le barche che facevano la spola tra il castello sull'isola e la terraferma. Il pontile e le imbarcazioni rimaste all'aperto sono ormai irrecuperabili. Anzi, se gli avventurieri si spingono fin sul molo, le assi sono talmente marce che crolleranno sotto il loro peso alla minima sollecitazione. Persino i pali di sostegno sono ormai imputriditi e basta un piccolo sforzo per farli crollare in acqua.

La rimessa delle barche è invece in condizioni migliori, non fosse altro perché è interamente in pietra e ha retto meglio all'abbandono e al passare del tempo. La porta e le finestre sono state sbarrate da qualche zelante operaio prima che la zona fosse abbandonata, e ciò ha contribuito a far sì che gli oggetti all'interno si conservassero meglio del previsto. Anche i buchi nel tetto non sono così pericolosi da mettere in pericolo l'intera struttura, e nel complesso il capanno è più solido di quel che appare a prima vista. Potrebbe essere un ottimo rifugio per i PG nel caso in cui decidano di passare la notte sulle rive del Celadon, specialmente perché il mostro non viene a investigare se gli avventurieri restano nell'edificio, senza accendere fuochi o accamparsi all'aperto. Dentro la rimessa ci sono alcune barche in pessime condizioni, remi, corde, pece ormai indurita, mantelle impermeabili e in generale tutti gli oggetti che possono

riguardare la piccola navigazione lacustre. I PG non devono aspettarsi di trovare bussole, portolani, vele o simili attrezzature, ma hanno comunque a disposizione del materiale con cui costruirsi una scialuppa di fortuna per navigare verso l'isola. C'è anche una fornita officina da lavoro, con molti attrezzi, chiodi, e materiale adatto alla costruzione e alla riparazione delle imbarcazioni. Anche se molto è rovinato e sicuramente non di prima qualità, è possibile reperire gli strumenti adatti per rimettere in sesto qualche barca per la traversata sul Celadon.

A meno che i PG non abbiano un'abilità secondaria appropriata, devono effettuare con successo alcune prove di Intelligenza e di Destrezza per mettere insieme una scialuppa che possa bene o male consentirgli di attraversare il lago, visto che per continuare l'avventura è essenziale che raggiungano il castello sull'isola. Nella peggiore delle ipotesi, il master dovrebbe far trovare nella baracca delle scialuppe già pronte, ricoverate qui prima dell'abbandono della zona. Comunque, finché rimangono nella rimessa, i PG non corrono il rischio di essere attaccati dal mostro del lago, anche se bisogna continuare a tirare normalmente per i mostri erranti.

#### L2. Alveare delle api giganti

Mentre state vagabondando lungo le rive del Celadon, un rumore inaspettato ha il sopravvento su tutti gli altri suoni della natura. Un forte ronzio pare provenire da un grosso buco nel terreno, del diametro di circa un metro, nei pressi un albero contorto e nodoso, le cui radici formano un intrico di notevoli dimensioni.

Immediatamente vi mettete sulla difensiva e notate che il fracasso è prodotto da grosse api, alcune lunghe più di un palmo, che incessantemente entrano ed escono dalla cavità sotto l'albero, succhiando il nettare dai pochi fiori che crescono nella zona.

I PG si sono imbattuti in un alveare di api giganti. A meno che il gruppo non sia particolarmente forte o numeroso, la cosa più saggia da fare è quella di allontanarsi in fretta, senza molestare le api. Se una guida del villaggio li accompagna, consiglia immediatamente ai personaggi di andarsene senza indugio, perché la puntura di questi insetti può essere letale persino per un uomo. La colonia è formata da 20 operaie. Comunque, in ogni momento nell'alveare saranno presenti soltanto la metà di esse, più la regina e sei api guerriere.

**Api giganti (20)** [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 1d4, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 7].

**Api giganti guerriere (6)** [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 1, pf 4, tpcCA0 19, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 16].

**Ape gigante regina (1)** [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 45 m (15 m), CA 7, DV 2, pf 10, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d3 + veleno (pungiglione), TS G1, Mor 9, PX 38].

Anche se raggiungono una lunghezza di 30 cm, le api giganti si comportano più o meno come le api assassine di taglia normale. Generalmente, attaccano qualsiasi creatura che incontrano, specialmente se si trova vicino al loro alveare, che è un labirinto sotterraneo di tunnel. Colpiscono con un pungiglione velenoso, che uccide chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno. Il pungiglione si rompe sempre nel corpo della vittima e, se questa scappa al veleno, infligge una ferita addizionale a round finché non viene rimosso. Un'ape che colpisce con successo muore il round successivo a causa del trauma dovuto al distacco del pungiglione. Un personaggio deve fermarsi per un round se vuole togliersi un pungiglione. La regina delle api giganti è protetta da guerriere. La regina è un'ape molto più grande, con 2 DV. Può pungere più volte, perché il suo pungiglione non si rompe quando colpisce.

Le api giganti attaccano nel giro di 1d4+1 round, a meno che il gruppo non si allontani. Tutte le api nell'alveare, comprese quelle guerriere e la regina, escono all'aperto per assalire gli intrusi se questi cercano di penetrare nella tana o di danneggiarla. Il nido di questi insetti giganti è un dedalo sotterraneo che si estende sotto le radici del grande albero. Visto che la pianta è morta e quasi interamente marcita, i PG possono unire le forze per tentare di abbatterla o di sradicarla. In ogni caso, occorrono almeno 50 punti di forza complessiva e 1d6 turni di lavoro per riuscire nell'interno. Una volta tolto di mezzo il vecchio albero, sarà messo a nudo l'alveare vero e proprio, nel quale ci sono 2d6 porzioni del miele magico che le api giganti producono, ognuna delle quali può curare 1d4 pf al giorno.

### L3. Tugurio del troll

Vi fate strada tra le alte canne che crescono folte in questo tratto delle rive del Celadon, badando bene a non avvicinarvi troppo all'acqua per non rischiare di cadere nel lago. Scostate l'ennesimo fascio di vegetazione e improvvisamente di fronte a voi appare una grossa creatura, alta circa 2,5 m e con la pelle gommosa del colore del muschio, screziata di grigio.

Rimanete per un attimo interdetti a guardarla e non potete fare a meno di notare i suoi lunghi artigli possenti e sudici, simili a lame di coltelli, e i denti affilati e minacciosi. Anche il mostro sembra sconcertato dalla vostra presenza, come se non si aspettasse di incontrare nel bel mezzo degli acquitrini un nutrito gruppo di uomini armati di tutto punto.

Il master deve effettuare un controllo della sorpresa per il troll e chiedere ai PG di fare altrettanto. In questa situazione, anche un attimo di incertezza potrebbe dare all'avversario un vantaggio considerevole.

Senza volerlo, il gruppo si è infilato nel bel mezzo del territorio che il troll ha eletto a suo possedimento esclusivo. Lo scontro è inevitabile, a meno che i PG non optino per la fuga, perché il mostro non vuole farsi sfuggire l'occasione di banchettare con carne umana, prelibatezza davvero rara da queste parti.

**Troll (1)** [All C, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 6+3, pf 35, tpcCA0 13, Att 3, Fer 1d6/1d6 (artigli), 1d10 (morso), TS G6, Mor 10, PX 600].

Tre round dopo essere stato ferito, il troll inizia a rigenerare 3 pf a round, eccetto le ferite causate da fuoco e acido. Grazie a questa capacità, può essere distrutto permanentemente solo dal fuoco e dall'acido. Infatti, anche se viene "ucciso" (ridotto a 0 pf), continua a rigenerarsi e può rialzarsi dopo 2d6 round (partendo dal minimo di 3 pf).



Se i PG sconfiggono il troll e danno un'occhiata in giro, dopo qualche minuto trovano il tugurio in cui si rifugia durante il giorno. Si tratta dei ruderi di un capanno da cacciatore abbandonato da chissà quanti anni. Le pareti si reggono per miracolo (una è interamente caduta) e il tetto è crollato in più punti. Il troll ha reso più "confortevole" l'ambiente ammassandovi fasci di erba secca, le pelli malamente scuoiate degli animali che ha ucciso e, sparsi dappertutto tra le feci del mostro, ci sono le ossa e i miseri resti di coloro che sono stati divorati da questo essere crudele.

Per ogni turno di ricerca, uno dei PG (determinato a caso) scopre alcuni oggetti interessanti. Comunque, alla fine di ogni turno, il master deve lanciare segretamente 1d100. C'è infatti una probabilità cumulativa del 10% (10% nel primo turno, 20% nel secondo, ecc.) che la baracca crolli durante le ricerche. In questo caso, i PG che si trovano all'interno subiscono 1d4+1 ferite dai detriti, dimezzabili con un tiro salvezza contro bacchette. Dopo il crollo, non saranno scoperti altri tesori tra le rovine.

Turno	Tesoro ritrovato	Poss. crollo
1	2d10 mo, 1d10 ma, 1d100 mr sparse qua e là e un sacchetto di denti umanoidi.	10%
2	4d10 mo, 2d10 ma, 3d10 mr sparpagliate in giro.	20%
3	Uno stivale scompagnato, con dentro una gemma grande come una biglia (valore 175 mo).	30%

4	5d10 mo, 5d10 ma, un'ampolla rotta che un tempo conteneva una pozione e <b>1d6 dardi +2</b> .	40%
5	Una collana d'oro massiccio (valore 420 mo).	50%
6	Una mano scheletrica con un anello di platino e argento (valore 135 mo).	60%
7	2d20 mo e ulteriori <b>2d4 dardi +2</b> tra i resti della faretra che un tempo li conteneva.	70%
8	1d100 mo, 1d100 ma, 1d100 mr e un mantello lacero.	80%
9	1d20 mo, 1d100 ma, 1d100 mr, una spada arrugginita e un elmo ammaccato.	90%
10	1d8 mo, 3d6 ma, 1d20 mr e uno scudo spaccato a metà.	100%

#### L4. Tomba abbandonata

Avanzate a fatica tra i pantani che delimitano il Celadon, cercando di tenervi il più possibile sul terreno asciutto. A un tratto, mentre vi trovate ad attraversare una macchia di rovi particolarmente folta, uno di voi inciampa su quello che sembra un grosso sasso squadrato e fa un capitombolo, inzaccherandosi tutto e lacerandosi gli abiti.

Una breve ricerca consente ai PG di scoprire che il “sasso” è in realtà un'antica lapide, corrosa dal tempo e dai licheni che la ricoprono quasi interamente. Un tempo doveva essere stata piantata verticalmente nel suolo, ma ora giace distesa e semisommersa dalla terra e dalla vegetazione. Qualsiasi iscrizione fosse stata presente sul cippo è ormai completamente illeggibile.

In questo punto è stato sepolto, molti secoli fa, uno dei falconieri dei Kermack, che aveva espresso il desiderio di riposare per sempre vicino al lago che tanto amava, nei pressi di un punto della riva che gli era particolarmente caro. I PG possono scavare, ma occorrono almeno 1d6+6 turni per ritrovare, nella migliore delle ipotesi, delle misere ossa e pochi gioielli (valore 2d6x10 mo). Non ci sono altri tesori nascosti e nessuna minaccia aleggia sul luogo di questa antica sepoltura.

#### L5. Mostro del lago

Prima o poi, dopo aver vagabondato in lungo e in largo negli acquitrini e sulle rive del lago, i personaggi si troveranno a dover affrontare il problema di raggiungere l'isola su cui sorge il castello. Il Celadon è apparentemente placido e tranquillo, ma le sue acque profonde nascondono una creatura di dimensioni gigantesche, che tutte le leggende descrivono semplicemente come il mostro del lago.

Si tratta in realtà di un colossale cicloplesiosauro, giunto qui attraverso il fiume sotterraneo che ha invaso le miniere abbandonate e le cui acque hanno lentamente accresciuto il livello del Celadon e reso i territori circostanti un enorme e malsano acquitrino. Il mostro viene a investigare qualsiasi attività sospetta che si svolge sulle sponde del lago, ma di rado si spinge a riva per cacciare, accontentandosi di

passare la maggior parte del tempo in uno stato semiletargico per risparmiare energie e limitare al massimo la quantità di cibo di cui ha bisogno.

Per attraversare il lago, i PG probabilmente si serviranno di una barca. Portarsela dietro da Blyfors è un'impresa folle, ma nella rimessa dell'area L1 ci sono tutti i materiali necessari per improvvisare una scialuppa abbastanza solida da reggere alla traversata.

Se gli avventurieri decidono di raggiungere l'isola a nuoto, il master deve tenere conto di cosa indossano e del peso che trasportano. Inoltre, sono necessarie almeno una decina di prove di Forza per non rischiare di annegare durante il lungo tragitto. Tutto sommato, questa opzione dovrebbe essere davvero l'ultima a venire presa in considerazione, visto che i PG sanno del mostro che infesta il Celadon.

Se tutti i personaggi sono in grado di volare, anche avvalendosi di mezzi magici, possono raggiungere il castello sull'isola senza disturbare il mostro. Questa eventualità è fortemente sconsigliata – in fondo il cicloplesiosauro è uno dei principali antagonisti dell'avventura – e il master dovrebbe accertarsi preventivamente che il gruppo non sia in grado di saltare a piè pari l'incontro, a meno che non voglia facilitare di molto le cose ai giocatori, facendogli perdere al contempo uno degli eventi cardine del modulo. In alternativa, è possibile far attaccare i PG mentre si trovano sulla Roccia di Kermack, dove avranno ben poche possibilità di fuggire per evitare lo scontro.

Il master deve anche tenere conto del fatto che il mostro non verrà a riva per affrontare i personaggi, salvo che questi non tentino deliberatamente di attirarne l'attenzione, per esempio disturbando la superficie del lago e accendendo dei grandi fuochi. Questa tattica da parte dei PG è non solo perfettamente legittima, ma anche davvero avveduta. Il gruppo si troverà infatti ad affrontare il nemico combattendo sul terreno che gli è maggiormente congeniale, evitando di ritrovarsi in grossi guai e in grave difficoltà come accadrebbe se fosse assalito nel bel mezzo del lago, mentre si trova su una barchetta instabile che minaccia di rovesciarsi a ogni momento.

In ogni caso, l'eventuale guida che ha condotto i PG fino a questo punto considera esaurito il proprio compito nel momento in cui il gruppo decide di imbarcarsi oppure cerca di richiamare l'attenzione del mostro. La guida preferisce perdere la paga piuttosto che rischiare la pelle, ma se gli avventurieri non rispettano gli accordi potranno aspettarsi un'accoglienza davvero ostile se mai dovessero rimettere piede a Blyfors! La parte finale dell'avventura deve essere risolta esclusivamente dai personaggi, che dovranno affrontare il mostro del lago da soli e poi esplorare le spettrali rovine del castello dei Kermack senza l'aiuto di nessuno.

Si consiglia al master di familiarizzare con le regole relative al nuotare (p. 45) e alle imbarcazioni (pp. 55-58) del manuale di *Labyrinth Lord™* prima di procedere con l'incontro sul lago. Grazie ai materiali trovati nella rimessa (area L1), i PG sono in grado di costruire delle scialuppe (18 punti danno) in grado di attraversare il lago senza troppi problemi.

Il seguito dell'incontro presuppone che i personaggi attraversino il lago utilizzando un'imbarcazione e che non si

siano già sbarazzati del mostro attirandolo a riva e sconfiggendolo. Il master è invitato a improvvisare nel caso di circostanze inaspettate. Quando il gruppo è pronto per imbarcarsi, il master deve leggere a voce alta il testo che segue:

Dopo qualche ora di duro lavoro, siete finalmente riusciti a mettere insieme una scialuppa abbastanza solida da reggere la navigazione fino all'isola nel mezzo del lago e grande a sufficienza per ospitarvi tutti. Sapevate già che sarebbe arrivato questo momento, eppure non potete fare a meno di sentirvi un tantino inquieti mentre osservate la superficie calma del Celadon, nelle cui profondità sarebbe in agguato un gigantesco mostro. Avete sentito molte fole e leggende durante la vostra carriera di avventurieri, e sapete fin troppo bene che ogni storia – non importa quanto improbabile possa sembrare – spesso nasconde un fondo di verità.

La navigazione prosegue tranquilla fino a metà percorso. Quando la scialuppa con i PG è nel bel mezzo del lago, il master deve leggere quanto segue ai giocatori:

Finora è filato tutto liscio, anche troppo... Continuate a guardarvi intorno, remando per avvicinarvi alla vostra destinazione, che appare come un sinistro rudere schiantato dal maglio di qualche titano malevolo. Siete all'incirca a metà strada, quando d'improvviso uno di voi scorge una lieve increspatura sulla superficie del lago, alla sinistra della scialuppa.

Allarmati, notate una gigantesca forma scura e minacciosa che risale velocemente verso di voi dalle profondità del Celadon. Dalla velocità con cui si muove, capite che tentare di fuggire sarebbe inutile. Ritirate i remi all'interno della barca e sguainate le armi, cercando di mantenervi in equilibrio per poter affrontare la minaccia. Dopotutto, avete il dubbio privilegio di poter verificare di persona che le leggende sul mostro del lago non sono solamente le fantasie di villici superstiziosi.

I PG hanno due round per prepararsi a combattere. Probabilmente dovranno impiegare il primo per impugnare armi e scudi, ma nel secondo possono compiere qualsiasi manovra gli viene in mente, per esempio lanciare incantesimi di potenziamento o protezione.

Combattere su una barca non è facile, e le cose sono rese ancora più complicate dal fatto che il mostro provoca delle ondate che sballottano la scialuppa di qua e di là. Per questo motivo, tutti i tpc dei personaggi in mischia soffrono una penalità di -1, mentre quelli a distanza sono effettuati con un modificatore di -2. Dato lo spazio ristretto per muoversi e schivare i colpi, tutti i PG perdono l'eventuale bonus alla CA dovuto alla Destrezza.

Ogni volta che un personaggio viene colpito dal mostro, deve effettuare con successo una prova di Destrezza per evitare di perdere l'equilibrio e cadere all'interno della barca; in questo caso, dovrà utilizzare la sua prossima azione per rialzarsi in piedi o non potrà continuare a combattere. Se la prova di Destrezza fallisce di sei o più punti (oppure il dado dà come risultato un 20), lo sventurato PG cade in acqua e

rischia di affogare. In tal caso, si faccia riferimento alle regole riportate a p. 45 del manuale di *Labyrinth Lord*™.

**Cicloplesiosauro (1)** [All N, Mov nuoto 45 m (15 m), CA 5, DV 10, pf 55, tpcCA0 11, Att 1, Fer 1d10 (morso) o speciale (stritolamento), TS G8, Mor 9, PX 1.000].

Per la descrizione completa della creatura, si veda la sezione relativa ai nuovi mostri. Se possibile, il mostro cerca di ingoiare una vittima per poi dileguarsi ritornando nelle profondità del Celadon. In questo caso, lo sfortunato PG andrà probabilmente incontro a una brutta fine, perché è molto improbabile che i suoi compagni riescano ad aiutarlo in tempo utile o persino a recuperarne il corpo dallo stomaco della bestia, in fondo al lago.

Se il cicloplesiosauro sta avendo la peggio dopo i primi round, cercherà invece di stritolare la scialuppa dei PG (che ha 18 punti danno), costringendoli a nuotare per salvarsi la vita. Ogni attacco di stritolamento andato a segno (contro CA 9) infligge all'imbarcazione 1d10 punti di danno per round. Se riesce ad affondare la barca, il mostro potrebbe cercare di fuggire (se ha subito molte ferite) oppure tentare di uccidere qualcuno dei PG.

In ogni caso, se riesce a inghiottire una vittima oppure a far cadere un personaggio morto nel lago, il mostro si dilegua sott'acqua, nel primo caso per digerire la sua preda, nel secondo per acchiapparla e divorarne il cadavere mentre affonda.

Il master deve tenere conto di questa strategia. Infatti, il mostro attacca per sfamarsi e si accontenta di procurarsi il cibo che lo sazierà per un po'. Se i PG non riescono a eliminarlo nel primo viaggio, si troveranno ad affrontarlo nuovamente quando solcheranno di nuovo il lago, probabilmente nel ritorno dall'isola alla riva. Se i personaggi mettono a punto qualche strategia accettabile, come ad esempio portare con sé la carcassa di un paio di cinghiali da gettare al mostro per distrarlo, questi deve effettuare una prova di morale (con eventuali penalità a discrezione del master). Se la fallisce, lascerà in pace il gruppo, dedicandosi all'altra preda ben più facile da catturare.

## L6. Roccia di Kermack

Una volta che i PG hanno avuto modo di confrontarsi con il mostro del lago, dovrebbero riuscire finalmente a sbarcare sull'isola, che nei tempi passati era conosciuta come la Roccia di Kermack. Si tratta di un affioramento roccioso non molto più grande del castello che ospita, con un piccolo approdo scavato nella pietra che può essere utilizzato senza problemi. Da qui, una breve e rapida scalinata intagliata nella viva roccia conduce fino alla sommità dell'isolotto. Quando i PG la raggiungono, il master deve leggere ad alta voce la descrizione sotto riportata:

Siete finalmente giunti, dopo molte fatiche, di fronte al vostro obiettivo. I ruderi di quello che un tempo deve essere stato un imponente maniero si ergono di fronte a voi, occupando quasi per intero la superficie di questo scoglio roccioso nel bel mezzo del Celadon. Gran parte del piano superiore è crollato, lasciando soltanto l'impressione di una grandezza passata e ormai irrecuperabile.

Un'unica torre continua a slanciarsi verso il cielo, simile a un dito rattrappito dalla morte, mentre le altre sono crollate al suolo, ripiegandosi sulle fondamenta come serpenti velenosi avvolti in spire. Il piano terra del castello pare aver resistito meglio alle ingiurie dei secoli e la sua massiccia inferriata vi accoglie ancora chiusa, quasi fosse un gigantesco drago con i denti serrati.

I personaggi possono esplorare subito i ruderi, oppure potrebbero ricordarsi della leggenda e decidere di aspettare la notte, magari sperando di incontrare lo spettro di Chamroch durante la loro ricognizione. In quest'ultimo caso, avranno molte più probabilità di individuare la camera segreta in cui si trova il tesoro che non agendo di propria iniziativa. Il master deve fare riferimento alla mappa C per la planimetria del castello e dei sotterranei.

## IL CASTELLO DEI KERMACK

### Note generali

Il maniero era originariamente costruito su due piani, ma quello superiore è andato in rovina da tempo. Una volta crollato il tetto, delle stanze sottostanti non è rimasto che un cumulo di macerie, che in alcuni casi sono sprofondate fino al piano terra. L'ingresso ai sotterranei non è facile da trovare, ma lo spettro inquieto di Chamroch è una guida alquanto affidabile, anche se certamente raccapricciante. Se i PG non riescono a trovare da soli il passaggio, l'avventura continuerà comunque grazie all'inconsapevole aiuto da parte dell'ultimo dei Kermack.

Il castello non ha mura difensive, visto che la sua posizione naturale era già di per sé molto favorevole. D'altronde non ci sarebbe stato posto sull'isola per costruirle, a meno di non ridurre drasticamente lo spazio riservato al maniero stesso.

L'interno del castello è squallido e decrepito, con le mura piene di crepe e chiazze di umidità e di muffa. Mucchi di macerie sono ammassati dappertutto, segno dei molti crolli e cedimenti che hanno interessato la costruzione. Mobili e suppellettili sono in pessime condizioni, quasi completamente marciti e infradiciati, quando non sono andati completamente distrutti.

Tutte le porte sono di legno bordato di ferro e si aprono con grande fatica essendo state deformate dall'umidità del lago. Per aprirle, è necessario forzarle come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*. Le finestre hanno vetri di corno o di talco, per lo più in frantumi, e sono tutte protette da grate di ferro. Il buio è assoluto, tranne che nelle stanze in cui la luce del sole riesce a filtrare attraverso le finestre oppure dai buchi nei muri. Nessuno si è più recato in questo luogo da moltissimi anni, pertanto non ci sono tracce di visitatori recenti.

Il sotterraneo si trova al di sotto del livello delle acque ed è umido, con infiltrazioni che scendono lungo le pareti e gocciolano dal soffitto. Anche qui la muffa e la desolazione la fanno da padrone, e il silenzio irreale è spezzato soltanto dal rumore delle acque del lago circostante e dallo sgocciolio ininterrotto lungo i corridoi grondanti di umidità.

### Mostri erranti

Il master deve controllare la presenza di mostri erranti nel castello e nel sotterraneo ogni 12 turni di gioco, lanciando

1d6. Con un risultato di 1 il gruppo si imbatte in un mostro errante e il master deve tirare il dado sulla tabella che segue per determinare con precisione la creatura che apparirà. Solitamente, un incontro con dei mostri erranti comincia a una distanza di 2d6x3 m. Si consiglia di non utilizzare due volte lo stesso evento se ci sono altri mostri disponibili che i PG non hanno ancora affrontato.

### 1d8 Mostro errante

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Ameba paglierina (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 8, DV 5, pf 21, tpcCA0 15, Att 1, Fer 2d6 (schianto), TS G3, Mor 12, PX 500].   |
| 2 | Scarabeo ardente (2d6) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 4, DV 1+2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G1, Mor 7, PX 15].   |
| 3 | Granchio gigante (1d2) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 2, Fer 2d6/2d6 (chele), TS G2, Mor 7, PX 50].   |
| 4 | Millepiedi gigante (1d8) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 9, DV 1d4 pf, pf 2, tpcCA0 19, Att 1, Fer veleno (morso), TS UN, Mor 7, PX 6].   |
| 5 | Ragno chelato gigante (1d4) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 + veleno (morso), TS G1, Mor 7, PX 38].   |
| 6 | Zecca gigante (3d4) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 2, pf 6, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d4 (morso), TS G2, Mor 8, PX 29].  |
| 7 | Fanghiglia verde (1) [All N, Mov trascurabile, CA viene sempre colpita, DV 2, pf 8, tpcCA0 18, Att 1, Fer speciale (contatto), TS G1, Mor 12, PX 38].  |
| 8 | Ratto normale (5d10) [All N, Mov 18 m (6 m) o nuoto 9 m (3 m), CA 9, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 19, Att speciale, Fer 1d6 + malattia (morso collettivo), TS UN, Mor 5, PX 1]. Un branco di ratti effettua un attacco per ogni 10 individui da cui è composto. |

### Piano terra

#### C1. Grande portale

Siete di fronte a una grande saracinesca di ferro, larga abbastanza da permettere il passaggio di molti uomini affiancati, che dà accesso al cortile interno. La cancellata è chiusa e un tempo doveva essere protetta da due grosse porte di legno rinforzato con bande e borchie di ferro, le cui ante marcite e coperte di erbacce giacciono per terra, dopo essersi staccate dai cardini.

Il meccanismo che regolava l'apertura e la chiusura della saracinesca si trova all'interno del castello, nell'area C2. Per entrare i PG non dovrebbero comunque avere troppe difficoltà, visto che le sbarre della grata sono corrose e arrugginite. Usando una leva, è possibile spezzarle effettuando con successo una prova di Forza. In alternativa, utilizzando delle armi contundenti, basta infliggere al cancello 40 punti di danno per aprirsi un varco abbastanza grande da permettere a un umano di attraversarlo.

#### C2. Cortile interno

Entrate in un grande cortile coperto di forma irregolare, interamente invaso dalla vegetazione incolta. Alla vostra destra ci sono i resti di una piccola baracca di pietra e legno,

ormai quasi completamente crollata, al cui interno vedete quel che rimane della grande ruota ad argano che un tempo azionava le catene che permettevano di alzare e abbassare la saracinesca all'ingresso. Il meccanismo è arrugginito e coperto di muffa, e vi rendete subito conto che ha smesso di funzionare da anni.

Lungo il muro orientale c'è un grande edificio di legno, marcito e col tetto sfondato in più punti, mentre di fronte a voi inizia il palazzo in muratura vero e proprio. Tutta l'area occidentale, alla vostra sinistra, è crollata e si presenta come una desolante distesa di rovine, tra cui crescono soltanto arbusti ed erbacce.

Delle quattro torri che un tempo difendevano il maniero, le due sul lato est sono ridotte a cumuli di macerie, mentre quella di sud-ovest è parzialmente crollata. Soltanto la torre di nord-ovest, che avevate già notato osservando il castello dall'esterno, rimane in piedi sveltando contro il cielo, con le pietre coperte di licheni dai colori smorti.

Da questo cortile è possibile accedere ai principali edifici ancora più o meno intatti del maniero dei Kermack. Per ogni turno trascorso in quest'area, c'è il 10% di possibilità che si verifichi un incontro con un mostro errante, determinato a caso sulla tabella riportata in precedenza. Nel cortile non ci sono tesori di sorta.

### C3. Torre di sud-est

Di questa torre non rimangono altro che ruderi crollati e spaccati. Tra le pietre, la vegetazione naturale ha ripreso il sopravvento sull'opera dell'uomo.

In quest'area non c'è nulla da scoprire.

### C4. Torre di sud-ovest

Questa torre, che come le altre un tempo sveltava sopra gli edifici principali del maniero, è semidiroccata e parzialmente crollata. Rimangono in piedi soltanto i muri circolari più in basso, per un'altezza di nemmeno tre metri.

Avanzando cautamente tra la distesa di rovine che la circonda, raggiungete la base della torre, solo per scoprire che il pavimento è completamente ricoperto di macerie ed erba troppo cresciuta, tra cui scorgete l'imbocco di una scalinata stretta e ripida che scende verso il basso. Un tempo era sicuramente chiusa da una botola di legno, sprangata dall'esterno con un pesante chiavistello, i cui resti giacciono ora sparsi tutt'intorno, corrosi e disgregati dal passare degli anni.

Da questa torre anticamente si accedeva alle prigioni del castello, scavate nella viva roccia sottostante. Le scale, con i gradini piccoli e scomodi, sono rese scivolose dall'umidità e devono essere discese con molta cautela, per evitare fastidiosi capitomboli. Danno accesso a una piccola stanza, grondante di umidità e spartanamente arredata con un tavolo, alcuni sgabelli e un paio di brande. Sul tavolo è poggiata una lanterna, ormai completamente arrugginita, che un tempo era l'unica fonte di illuminazione di questa camera sotterranea.

Un chiodo di ferro, infisso vicino all'entrata, regge ancora un anello a cui sono appese tre grosse chiavi. Anche in

questo caso, la ruggine ha ricoperto ogni cosa con una patina di ossidazione. Le chiavi servono ad aprire le porte delle tre celle scavate nella parete di fronte alla scalinata di ingresso. Ogni cella è un cubicolo di 2x2 m, con un pagliericcio ormai marcito sul pavimento e un secchio che serviva agli occupanti per i bisogni corporali. Le porte delle celle sono di solido legno, rinforzato con pesanti sbarre di ferro e chiuse dall'esterno da un paletto, a sua volta tenuto in posizione da un grosso lucchetto. È inutile dire che il tutto è in pessime condizioni. I lucchetti sono bloccati dalla ruggine e cercare di aprirli con le chiavi servirà solamente a spezzare queste ultime. Il paletto ha aderito al legno e non può essere mosso, per cui la porta deve essere forzata o abbattuta per accedere alle celle, che peraltro sono vuote e non presentano nulla di interessante.

### C5. Stalle

Entrate in un grande edificio di legno, quasi completamente marcito e con il tetto crollato in diversi punti. Il pavimento di roccia è ricoperto di paglia, completamente marcita e puzzolente. Capite subito di trovarvi nelle stalle, dove però non c'è traccia dei resti di nessun occupante. Ci sono diversi ricoveri per gli animali e lungo le pareti sono appesi corde, finimenti, selle e molti arnesi malmessi.

La parte più a nord della costruzione doveva essere un'officina, almeno a giudicare dai grandi banchi da lavoro e dai molti attrezzi che sono sparsi ovunque, ormai irrimediabilmente sciupati e inutilizzabili.

Apparentemente non c'è nulla di interessante nelle stalle. In realtà, se i PG compiono un'indagine più accurata, scoprono tra gli attrezzi nell'officina (area C5a) una piccola **accetta +1** in discrete condizioni, che può essere immediatamente utilizzata ma ha bisogno di una risistemata al manico. Finché questo non viene rimpiazzato adeguatamente, per ogni colpo messo a segno con l'arma c'è una probabilità del 25% che il manico si spezzi, rendendo l'accetta inservibile finché non sarà riparata a dovere.

C'è anche un passaggio segreto nell'angolo sud-est della stanza, che attraversa l'interno delle mura e conduce fuori dal castello. Un meccanismo impedisce l'apertura della porta, rendendo impossibile il suo utilizzo dall'esterno finché non viene scoperta e sbloccata da questo lato.

### C6. Magazzini

La doppia porta di legno che dà accesso a questo edificio pende miseramente dai cardini, lasciando intravedere l'interno del locale. Accatastati alla rinfusa ci sono i resti – quasi ridotti in poltiglia informe – di sacchi, casse, botti e altro materiale. Senza dubbio si tratta dei magazzini, desolatamente quasi vuoti e in completo abbandono. Lo sfacelo è accentuato dal fitto strato di muffa che ricopre ogni cosa, come un manto di disfacimento.

Le scame provviste e le poche scorte contenute qui dentro sono ammuffite da tempo. I magazzini sono diventati il regno di un fungoide lurido, che ha prosperato fino a invadere l'intera stanza.

**Fungoide lurido (1)** [All N, Mov immobile, CA viene sempre colpito, DV 8, pf 38, tpcCA0 n/a, Att speciale, Fer speciale, TS G8, Mor n/a, PX 1.560].

Questo fungo non si muove né attacca ma, a causa della sua acidità, il contatto con esso corrode cuoio e legno, causando 1d6 ferite alla pelle scoperta. Quando viene toccato, c'è una probabilità del 50% che emetta una nube di spore. Ogni creatura all'interno dei magazzini (area C6) deve effettuare un tiro salvezza contro veleno: il fallimento indica la morte per soffocamento in sei round. Il fungoide lurido è immune a qualunque attacco tranne che al fuoco (una torcia può infliggergli 1d4 ferite per colpo).

Se i personaggi entrano nei magazzini, dove ogni cosa è ricoperta dal letale fungo, e disturbano un qualsiasi oggetto, oppure sfiorano le pareti o si limitano anche soltanto a camminare sul pavimento, c'è la possibilità che il fungoide liberi la nube di spore, come descritto in precedenza. Se prima di entrare uno dei PG dichiara di voler osservare con maggior attenzione l'interno dell'edificio, ha diritto a effettuare una prova di Saggezza. In caso di successo, si accorge che dovunque, sparpagliati tra la "muffa", ci sono dozzine di insetti, topi, pipistrelli e altri piccoli animali morti, vittime delle spore del fungoide.

L'unica maniera per bonificare questo locale è di usare il fuoco. Un incendio distruggerà completamente il fungoide lurido e tutti gli oggetti nel magazzino, non causando però troppi danni alle pareti. In alternativa i personaggi potrebbero, alquanto saggiamente, evitare del tutto questa zona. In ogni caso, non c'è nulla di interessante qui dentro.

### C7. Alloggi dei servitori

Questo grande edificio di pietra ha delle piccole finestre, appena sufficienti a far entrare un po' di luce. La porta di legno che dà accesso all'interno è marcita e crolla al suolo in una miriade di frammenti non appena provate a spingerla. Entrate in un grosso atrio, che un tempo doveva essere stato adibito al contempo a rudimentale cucina e ripostiglio, da cui sulla destra si accede a quelli che sembrano essere dei magazzini. Alzando lo sguardo verso nord, vedete che ci sono due grandi camerate, ognuna delle quali è arredata in modo spartano, con una ventina di poveri giacigli, poco più che dei pagliericci. A fianco di alcuni di essi ci sono dei bauli, in vari stadi di disfacimento, mentre delle tende socchiuse lasciano intravedere delle spoglie latrine.

Questa zona era riservata alla servitù del castello, che qui dimorava e consumava i miseri pasti. Subito dietro alla porta di ingresso c'è uno spazio (area C7a) che era destinato a cucina, con un grosso camino ora parzialmente ostruito e crollato, e usato come deposito per i beni più ingombranti. Da qui si accedeva anche ai magazzini (area C6) situati lungo la zona est dell'edificio.

Proseguendo a nord ci sono due archi privi di porte, che danno accesso al dormitorio maschile e a quello femminile. Entrambi sono arredati molto semplicemente, con dei rozzi giacigli ormai divorati dalla muffa e dall'umidità, accanto ad alcuni dei quali ci sono dei bauli in uno stato di conservazione non certo migliore. In uno degli angoli dei

dormitori sono state scavate nella roccia due latrine, dei semplici fori che scaricavano direttamente nel lago gli escrementi. Delle tende, tarlate e ridotte a stracci, sono appese a dei pali infilati nelle pareti e possono essere tirate per garantire un minimo di riservatezza, separando la ritirata dal resto della camera.

Il dormitorio maschile (area C7b) è completamente vuoto, ma relativamente tranquillo e asciutto, per cui potrebbe fornire un buon posto dove accamparsi nel caso in cui i PG desiderino riposare. Quello femminile (area C7c) deve essere invece prima ripulito, visto che è diventato la tana di un gruppo di ragodesse giganti. Queste creature, che raggiungono anche i due metri di lunghezza, sono degli aracnidi notturni che somigliano molto a dei ragni con il torace marrone scuro e il resto del corpo più chiaro, e immense mandibole che usano per divorare le prede. Hanno delle corte zampe provviste di ventose, che gli permettono di arrampicarsi sulle pareti e immobilizzare le vittime.

**Ragodesse giganti (5)** [All N, Mov 45 m (15 m), CA 5, DV 4+2, pf 27, 23, 20, 19, 17, tpcCA0 15, Att 1, Fer 0 (zampata) o 2d8 (morso), TS G2, Mor 9, PX 215].

Le zampe frontali di una ragodessa hanno delle ventose che non causano ferite ma, in caso di attacco riuscito, tirano l'avversario verso le mandibole. Nei round successivi, il mostro potrà mordere la preda afferrata senza bisogno di altri tiri per colpire (2d8 ferite).

Trattandosi di creature prevalentemente notturne, le ragodesse riposano durante il giorno, accovacciate tra i resti dei pagliericci o dentro i residui delle cassapanche. In questo caso, i PG che entrano nella stanza ottengono un round libero, perché i mostri si considerano automaticamente sorpresi. Di notte invece le ragodesse sono attive e l'incontro si svolge normalmente. Le creature non hanno tesori.

### C8. Torre di nord-est

Questa torre è completamente diroccata, ridotta a un cumulo informe di macerie. Tra le pietre, distinguete i resti di tappezzeria e mobilia, ma non c'è assolutamente nulla che sembri degno di attenzione.

Se i PG dedicano almeno due turni a perlustrare l'area, dai ruderi sbucca fuori un verme delle carcasse. La creatura ha fatto il nido tra i resti della torre e non gradisce troppo essere disturbata. Il master deve tirare normalmente per vedere se i PG sono sorpresi, prima di iniziare il combattimento.

**Verme delle carcasse (1)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3+1, pf 16, tpcCA0 16, Att 8, Fer speciale (aculei), TS G2, Mor 9, PX 135].

Questo terrificante verme è alto poco più di un metro e lungo quasi tre. Somiglia a una larva di insetto gigante con occhi sfaccettati, piccole zampe e una testa sormontata da otto antenne flessibili e munite di un aculeo velenoso.

Quando un aculeo colpisce una vittima, questa deve fare un tiro salvezza contro paralisi o viene immobilizzata per 2d4 turni. Se non è distratto da un altro avversario, il verme delle carcasse ingoierà il personaggio paralizzato nel round successivo, uccidendolo. La paralisi può essere rimossa con un *cura ferite leggere* (senza guarire punti ferita).

Una volta eliminato questo disgustoso avversario, i PG possono mettere allo scoperto la sua tana, nella quale ci sono le ossa di diversi animali e altri oggetti che appartenevano alle sue vittime precedenti, tra cui una borsa di cuoio semidigerita contenente 127 mo, 312 ma e 89 mr, una spilla d'oro decorata con piccole gemme (valore 235 mo), un rosario di onice (valore 75 mo) e una **mazza +1**, che era di proprietà di uno degli abitanti del maniero e da tempo è sepolta sotto le macerie della torre.

### C9. Scala di accesso al piano superiore

In questa zona c'è l'inizio di una larga scalinata di pietra, che è stata interessata dal crollo che ha mandato in rovina il piano superiore. Non c'è modo di salire, visto che in alto ci sono soltanto macerie.

Un tempo questa scalinata conduceva al secondo piano del maniero dei Kermack. Ora è completamente distrutta e inutilizzabile.

### C10. Cantina

Entrate in una piccola stanza che un tempo doveva essere stata una cantina. L'angolo sud-ovest è parzialmente crollato e invasato dalle macerie. Un fitto strato di polvere ricopre numerose brocche e bottiglie, quasi tutte in frantumi, e alcune botti di diverse misure. Le poche che non sono sfondate o non si sono sfasciate sono ricoperte da muffe di vari colori.

Questa era in effetti la cantina del maniero, ma non c'è più niente di utile. Le bottiglie e le brocche, un tempo usate per imbottigliare o spillare il vino, sono quasi tutte in frantumi e comunque in condizioni deprecabili. Le botti sono vuote da molto tempo e le poche ancora intatte si sfaldano letteralmente al minimo tocco.

Se i PG frugano nella stanza, scoprono tra i cocci sul pavimento una grossa chiave, quasi completamente coperta di ruggine e muffa. È quella che serve ad aprire la porta che dà accesso all'edificio principale (area C11).

### C11. Sala dei trofei

La porta che dà accesso a questa stanza è di ferro e ha una grossa serratura. Una delle chiavi che apre questa porta era custodita nella cantina (area C10), dove giace ora per terra tra i rifiuti. La porta è molto solida e impone un modificatore di -3 ai tentativi di forzarla, come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*. In alternativa, è possibile scassinare la serratura, applicando però una penalità di -15% alla possibilità di riuscita dell'azione.

Quando i personaggi riescono a entrare nella camera, il master deve leggere loro quanto segue:

Entrate in una camera di forma quadrata, con una porta sulla parete nord e un'altra sulla parete ovest. Nonostante l'umidità sia penetrata anche tra queste mura, la situazione sembra molto migliore che all'esterno del castello. Il locale è arredato abbastanza lussuosamente, anche se mobili e suppellettili sono oramai rovinati. Al centro della stanza c'è un grande tavolo rotondo con quattro sedie di legno dagli alti schienali, mentre lungo la parete est si trova una lunga panca di legno. Dei tappeti, chiazzati di umidità e rosi dalla muffa, coprono il pavimento della sala.

Dal soffitto pende un grosso lampadario di ferro battuto, pericolosamente inclinato perché due delle tre catene che lo reggevano sono spezzate. Alle pareti sono appesi degli arazzi molto sciupati, tanto che di alcuni è persino impossibile distinguere ciò che rappresentavano originariamente, diverse armi e scudi, e alcune teste di animali impagliate, in pessimo stato di conservazione, che vi osservano con i loro fissi occhi di vetro.

Questa sala, ai tempi in cui i Kermack erano ancora floridi e potenti, era molto ammirata e veniva utilizzata come anticamera per gli ospiti e sala dei trofei. Tutto è ormai irrimediabilmente rovinato e c'è ben poco da salvare. Alcune delle armi sono di pregevole fattura e decorate con intarsi preziosi (hanno un valore 1d4 volte superiore al normale), ma vanno fatte restaurare da un artigiano abile prima di poter essere rese presentabili. Tra i diversi scudi, un paio sono ancora utilizzabili, nel caso in cui i PG ne avessero bisogno.

Il tesoro più grande è nascosto tra le teste impagliate. Infatti, quella di un grosso cinghiale zannuto ha una perla del valore di 180 mo al posto di un normale occhio di vetro, ma i PG possono accorgersene soltanto se la esaminano con attenzione e hanno una qualche competenza in materia (come ad esempio l'abilità secondaria gioielliere) oppure effettuano con successo una prova di Saggezza.

### C12. Cucine

Questa stanza ospitava le cucine del castello. La parete ovest è quasi interamente occupata da un gigantesco camino, nel quale potrebbero stare comodamente in piedi molti uomini. A fianco c'è una grossa cassa di legno con il coperchio abbassato, mentre nell'altro angolo c'è un piccolo pozzo, chiuso da un disco di metallo, su cui sono poggiati i resti di un secchio a cui è legata una lunga corda.

Due tavoli rettangolari stanno in mezzo alla stanza, mentre lungo la parete nord ci sono diverse mensole cariche di stoviglie, posate, bicchieri, caraffe e via dicendo. Purtroppo molti ripiani si sono inclinati oppure staccati del tutto, facendo fracassare al suolo il prezioso vasellame. Da numerosi ganci nelle pareti pendono pentole e padelle di ogni dimensione, mentre alcuni grossi paioli di rame sono appesi a dei ganci infissi nelle travi del soffitto.

Nella parete sud c'è una porta socchiusa, dietro cui si intravede una stanza con il solaio crollato e completamente invasa dalle macerie.

I PG sono ora nelle cucine padronali, che servivano per gli abitanti del castello. La stanza a sud veniva usata come salone da pranzo e delle feste, ma non ne rimane più nulla a

causa dell'esteso crollo che ha interessato la sezione sud-occidentale del maniero, sbriciolandone le varie camere.

Nella cucina tutto è abbandonato. Il piccolo pozzo è ancora utilizzabile e permette di attingere l'acqua di una profonda sorgente sotterranea, che veniva usata per lavare le stoviglie e per la preparazione dei cibi. La cassa a fianco del grande camino, ormai marcita, è piena di ciocchi e pezzi di legna destinati ad alimentare un fuoco che non arde più da moltissimi anni. Anche qui la muffa ha ricoperto ogni cosa, riducendo la legna a una poltiglia amorfa quasi irriconoscibile.

Le stoviglie, i calici, le brocche, la posateria e i resti del servizio ingombrano la zona a ridosso della parete nord, dove sono caduti formando un tappeto di cocci e frammenti di ceramica. Per ogni turno di ricerca, è possibile rinvenire 2d4 posate d'argento con intarsi in oro, ognuna del valore di 1d10 mo. Il gruppo può protrarre la ricerca quanto desidera, ma in tutto ci sono 37 posate in condizioni tali da poter essere recuperate.

I calderoni appesi alle travi del soffitto sono diventati il nido di alcuni tafani predatori, che attaccano se vengono disturbati oppure anche soltanto se i PG entrano nella stanza con delle luci o causano forti rumori. I tafani utilizzano la canna fumaria del camino come ingresso e uscita dalla cucina. Data la posizione di vantaggio, sorprendono i personaggi con 1-4 su 1d6.

**Tafani predatori (7)** [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 7, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 8, PX 29].

Personaggi particolarmente agili e minuti, come halfling ed elfi, possono cercare di arrampicarsi lungo la canna fumaria per raggiungere l'esterno dell'edificio, ma devono effettuare con successo una prova di Destrezza. In questo caso, escono in superficie circa 3 m più in alto, sopra le macerie dell'angolo sud-ovest del maniero.

### C13. Biblioteca

Appena entrate in questa stanza, un insopportabile odore di muffa vi assale le narici e incominciate a tossire. Dando un'occhiata intorno, vi rendete conto che il puzzo della decomposizione è dovuto alla presenza di decine e decine di grossi tomi e pergamene, ordinatamente disposti su numerosi scaffali allineati su tutte le pareti, dal pavimento fino al soffitto, eccetto che nelle zone in cui si aprono le porte.

Oltre a quella da cui siete entrati, ce ne sono altre due, rispettivamente a est e ovest. Nel centro della camera c'è una severa scrivania con molti cassetti, con un alto scranno imbottito, mentre alcune poltroncine sono sparpagliate qua e là. Diversi candelabri, che un tempo servivano per illuminare discretamente la sala, sono sparsi in giro, poggiati sugli scaffali oppure sul pavimento.

Questa stanza era la biblioteca del castello, vanto dei Kermack più acculturati e messa faticosamente in piedi a caro prezzo nel corso di molte generazioni. Chamroch non aveva molto interesse per la cultura e i libri, per cui la sala era molto trascurata anche quando egli era in vita.

La scrivania ha diversi cassetti, un paio dei quali chiusi a chiave che devono essere scassinati o forzati (è sufficiente un minimo sforzo, visto che il legno è completamente marcio), che contengono i resti ammuffiti di pergamene ingiallite dal tempo, penne d'oca, boccette di inchiostro disseccato e in generale tutto il necessario per scrivere. Sia lo scranno che gli sgabelli sono fragilissimi e vanno in pezzi non appena qualcuno ci si siede oppure li sposta senza usare troppa cautela.

I candelieri nella stanza, ce ne sono sei in totale, sono tutti di argento massiccio e, dopo una bella ripulitura e lucidatura, possono essere rivenduti per 15 mo l'uno. Ognuno pesa circa 0,5 kg. Alcuni hanno dei mozziconi di candela, completamente inutilizzabili.

Il vero pericolo si annida tra le pergamene e i libri, ridotti a cumuli quasi informi di poltiglia maleodorante che trasuda umidità mista a inchiostro. Qui infatti proliferano numerose larve putride, ansiose di cibarsi delle carni degli avventurieri. Il master deve annotare con cura quali PG frugano tra le carte. Quando stanno per lasciare la stanza, deve chiedere a ognuno di loro di lanciare 1d20. Chi ottiene il risultato più basso viene preso di mira dalle larve.

**Larve putride (5d4)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 9, DV 1 pf, pf 1, tpcCA0 19, Att speciale, Fer speciale, TS UN, Mor n/a, PX 5].

Al contatto con la pelle di un essere vivente le larve putride iniziano a scavare nella sua carne, penetrando in profondità. Occorre applicare immediatamente una fiamma nel punto di contatto per evitare che le larve putride continuino a penetrare nel corpo. Per ogni applicazione delle fiamme, affinché questa sia efficace contro le larve, si subiscono 1d6 ferite. Se le larve non vengono fermate immediatamente con il fuoco, in 1d3 turni arrivano agli organi vitali della vittima, uccidendola. L'incantesimo *cura malattia*, se lanciato entro questo limite di tempo, distrugge tutte le larve putride in un corpo senza ulteriori conseguenze.

### C14. Sala di Chamroch

Vi trovate in un salone quadrato con una grande finestra sulla parete nord. Un camino crollato sotto il peso degli anni sta lungo il muro a est. Di fronte a esso c'è una vecchia poltrona imbottita, che sta cadendo letteralmente a pezzi, con a fianco un basso tavolino rotondo. Una stuoia, ricavata dalla pelle di un cinghiale, si trova tra il camino e la poltrona.

Lungo la parete sud c'è un divano, coordinato alla poltrona, anche questo in pessime condizioni. Sopra sono ammassate alcune vecchie coperte stantie. Nell'angolo nord-ovest della stanza c'è un grosso baule, chiuso da un lucchetto, sopra cui sono posati due candelabri d'ottone e alcuni fasci di candele. Un sacco di iuta, chiuso con un pezzo di corda, è poggiato proprio a lato della cassapanca. Lì accanto ci sono un paio di consunte babbucce, una vestaglia malamente ripiegata e una papalina da notte di lana ormai divorata dalle tarme.

L'atmosfera di questa camera è differente da quella di tutte le altre sale del maniero. L'aria è sempre molto umida, ma al tempo stesso sembra essere più fredda e opprimente.

In questa stanza Chamroch, ormai roso dal rimorso per le sue azioni e reso folle dai sogni di avidità e dal fallimento della sua impresa mineraria, si è ritirato per trascorrere gli ultimi mesi della sua miserevole esistenza. Finché un giorno, solo e abbandonato anche dai servitori più fedeli, ha preso la decisione di sfidare il mostro del lago, che ha posto fine alle sue sofferenze terrene. Eppure lo spirito inquieto di Chamroch non ha trovato la pace eterna e quasi ogni notte si aggira per il castello, comparando in questa stanza e poi trascinandosi fino al punto in cui ha nascosto i suoi ultimi, miseri averi, tutto ciò che rimane di quello che era il suo adorato tesoro.

Se i PG esplorano la stanza di giorno, la sensazione di oppressione sarà meno marcata, ma comunque avvertibile distintamente. Durante la notte, c'è il 50% che lo spettro di Chamroch si manifesti mentre si trovano qui dentro. In ogni caso, il master deve assicurarsi che i personaggi abbiano ampiamente perlustrato i ruderi del maniero e fatto tutte le ricerche che desiderano per scovare il nascondiglio del tesoro, prima di far apparire il fantasma. Nel caso in cui il gruppo non si rechi mai di notte in questa stanza, il master può far comparire lo spettro in qualche altro luogo, perché è essenziale che i PG lo seguano per poter proseguire nell'avventura.

Nella sala ci sono gli ultimi effetti personali di Chamroch, che era solito sedere nella poltrona davanti al camino, rimuginando su come accrescere le proprie ricchezze. Negli ultimi tempi, aveva preso l'abitudine di rimanere qui in vestaglia, dormendo direttamente sul divano. Il baule contiene qualcuno dei suoi vestiti e altri oggetti personali di poco conto. Nel sacco ci sono alcune cose che in un primo tempo aveva pensato di portare con sé, ma che ha poi finito per abbandonare: razioni ammuffite da tempo, un paio di borracce di pelle, vestiti di ricambio, un pezzo di corda, qualche coperta e uno spadino di pregevole fattura, anche se non magico. La chiave del lucchetto è andata perduta da tempo, per cui è necessario scassinare oppure romperlo con la forza bruta.

Lo spettro di Chamroch non è un mostro nel vero senso del termine. È incorporeo e traslucido, e mostra l'ultimo dei Kermack nei giorni conclusivi della sua vita. Indossa una vestaglia, delle babbucce e una papalina da notte come quelle che sono poggiate per terra vicino al baule, in questa stessa stanza. Appare come un uomo molto pallido e allampanato, dalla magrezza impressionante, con le mani adunche simili ad artigli, il volto teso e disperato, gli occhi cerchiati da grosse borse scure, il naso pronunciato come il becco di un avvoltoio e la bocca aperta e sbavante, che lascia intravedere pochi denti marcati.

Il gruppo non può interagire con il fantasma, né danneggiarlo o influenzarlo in alcun modo. Questi compare all'improvviso, seduto nella sua poltrona e con la testa tra le mani, in un atteggiamento di angoscia. Subito l'atmosfera si fa elettrica, la temperatura si abbassa di alcuni gradi e l'aria nella stanza pare voler soffocare i PG. Quindi l'apparizione si alza lentamente e si trascina stancamente verso la biblioteca, passando poi nella sala dei trofei e dirigendosi all'aperto, attraverso il cortile e fino alle macerie che ingombrano la parte sud-occidentale del maniero.

Senza fatica, avanza impalpabile tra i ruderi fino a raggiungere un punto preciso, quindi si guarda furtivamente intorno, come per accertarsi che non ci sia nessuno sguardo indiscreto a osservarlo, e si china come se stesse sollevando una botola. Poi scompare nel sottosuolo, per non riapparire fino a una delle notti seguenti. In ogni caso, senza volerlo ha indicato ai PG il punto in cui scavare tra le macerie per scoprire la botola che dà accesso ai sotterranei del maniero, in cui è nascosto il tesoro, o meglio ciò che ne rimane.

Ovviamente i PG potrebbero scoprire la botola da soli, impegnandosi in un estenuante lavoro di scavo, con tutti i pericoli annessi e connessi. Spetta al master giudicare le possibilità di riuscita di una simile, titanica impresa, considerando anche la disponibilità di attrezzi adeguati e la presenza di qualcuno esperto in materia. È perfettamente accettabile che gli avventurieri se la cavino da soli, anche se le difficoltà sono quasi insormontabili, tanto più che il master può comunque ricorrere all'incontro con lo spettro, per non perdere nulla dell'atmosfera che permea il castello.

#### **C15. Disimpegno**

Siete in un piccolo passaggio con una porta a est e una a ovest, più una terza che si apre nella parete nord. Non c'è nulla di interessante, a parte una vecchia lanterna arrugginita che pende da un gancio nel soffitto.

Questo è un semplice corridoio, privo di qualsiasi segreto.

#### **C16. Latrina**

Questo sgabuzzino è una latrina, con un sedile di roccia nel quale è stato praticato un foro circolare.

Non c'è nulla di interessante qui. Il foro scarica gli escrementi direttamente nel lago.

#### **C17. Sala degli svaghi**

Questa piccola stanza ha una scalinata nell'angolo nord-ovest, che dovrebbe dare accesso all'unica torre del castello ancora in piedi. Un lampadario di ferro, un tempo appeso al soffitto, si è schiantato al suolo distruggendo nella caduta il tavolo che stava sotto di esso.

Ci sono alcune sedie, degli sgabelli e una lunga panca sulla parete sud, ma per il resto la sala è assolutamente vuota.

Questa stanza veniva utilizzata anticamente come luogo in cui i piccoli della famiglia o le ragazze nubili trascorrevano il loro tempo, giocando, chiacchierando oppure ricamando. Da molti anni nessuno la utilizzava più e gli ultimi a giocarci sono stati proprio Chamroch e suo fratello, ai tempi di Saradok.

Adesso la sala è completamente vuota e serve unicamente per accedere alla torre adiacente (stanza C18).

#### **C18. Torre di nord-ovest**

La torre è l'unica a essere ancora in piedi, per cui i personaggi possono esplorarla per intero. Ci sono tre piani in tutto, raggiungibili con una ripida scala a chiocciola centrale, consumata dai passi di innumerevoli piedi.

A piano terra ci sono alcune casse e dei barili, che un tempo contenevano scorte generali, ormai andate distrutte da tempo.

Continuando a salire si arriva al primo piano, illuminato e areato da strette feritoie, che è quasi completamente vuoto. Qui un tempo vivevano, come nelle altre torri, i soldati di stanza al castello, che non sono mai stati troppo numerosi. Alcune brande, formate da tavolacci con dei sacconi pieni di foglie secche, sono ammucchiati da una parte. Accatastati sopra di essi ci sono i resti di tavolini, sgabelli e qualche piccola cassapanca. Il tempo ha fatto spregio di tutta questa modesta mobilia.

Se i PG frugano nel mucchio, disturbano gli attuali occupanti della torre. Si tratta di tre millepiedi giganti, lunghi quasi mezzo metro, che vivono tra i resti imputriditi degli arredi. Le creature non hanno tesori e non continuano a combattere se gli intrusi si ritirano, abbandonando la stanza e lasciandoli in pace. Se falliscono la prova di morale, scappano infilandosi tra le crepe del muro, per non ritornare mai più.

**Millepiedi giganti (3)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 9, DV 1d4 pf, pf 3, tpcCA0 19, Att 1, Fer veleno (morso), TS UN, Mor 7, PX 6].

I millepiedi giganti attaccano con un morso velenoso. Il morso non provoca alcun danno, ma chiunque venga colpito deve fare un tiro salvezza contro veleno. Il fallimento significa che la vittima si sente molto male per un periodo di 10 giorni, durante i quali può solo muoversi a metà della sua normale velocità, senza poter combattere o intraprendere qualsiasi azione faticosa (incluso lanciare incantesimi).

All'ultimo piano della torre ci sono due finestre, di cui rimangono soltanto le intelaiature di legno, che permettono di spaziare lo sguardo tutto intorno, godendo di un'ottima vista sul lago e sugli acquitrini circostanti. A dir la verità, si tratta di un panorama abbastanza tetto e desolante, spesso celato dalle nebbie causate dall'opprimente umidità, che si sollevano come sfilacciati sudari funebri a coprire le terre circostanti.

Tutto l'arredamento consiste in alcune rastrelliere per le armi desolatamente vuote, degli sgabelli, un tavolo e null'altro. Qui stavano le sentinelle incaricate di vegliare sulla sicurezza del castello, ma da molto tempo gli unici occupanti della stanza sono gli uccelli, che fuggono impauriti all'arrivo del gruppo.

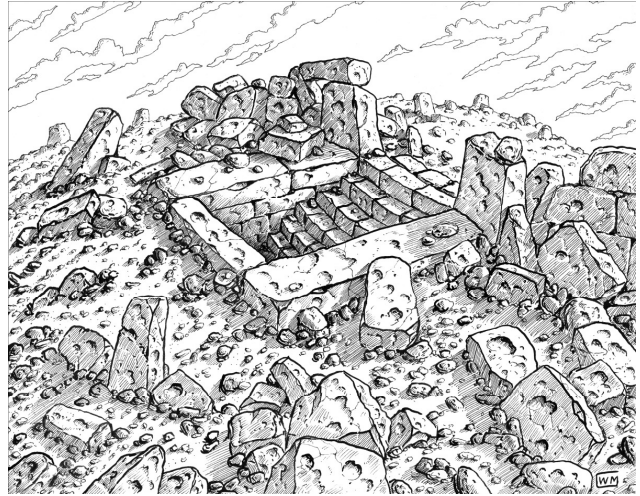
### Sotterraneo

È molto improbabile che i PG riescano a trovare da soli l'accesso al sotterraneo. Comunque, dopo qualche notte trascorsa sull'isola, sarà proprio lo spettro di Chamroch a guidarli involontariamente nel punto in cui si trova la botola di accesso, ormai sepolta sotto uno spesso strato di macerie. Ulteriori dettagli sono riportati nella descrizione dell'area C14.

### C19. Ingresso al sotterraneo

Una scala intagliata nella viva roccia, sdruciolevole e coperta di muffa, conduce in un ambiente piccolo e umido.

È una sorta di crocevia, da cui si dipartono dei tunnel verso i quattro punti cardinali. Appesa a un gancio nel muro c'è una lanterna divorata dalla ruggine, mentre altre tre lampade, in condizioni non certo migliori, sono poggiate su una mensola di pietra, accanto ad alcune fiasche di terracotta.



Da questo punto si ha accesso all'interno del sotterraneo, scavato nella roccia dell'isola e molto umido, specialmente dopo che il livello del lago si è alzato. Un tempo la situazione era decisamente migliore, ma ora sono muffa e umidità a farle da padrone quaggiù.

Le lanterne in questa camera venivano utilizzate per farsi luce da chi scendeva nel sotterraneo, ma sono ormai inservibili. Nelle fiasche c'era dell'olio per alimentarle, ma anche questo è del tutto rovinato.

### C20. Refettorio delle guardie

Questa stanza è dominata da un lungo tavolone di legno piazzato nel centro. Tutto intorno ci sono degli alti sgabelli e delle sedie scompagnate.

Lungo la parete ovest è poggiate una cassapanca, con il coperchio sollevato, dentro cui intravedete delle stoviglie di peltro e legno.

Una piccola nicchia nella parete nord è chiusa da una porta di legno, di fattura molto meno rifinita rispetto a quelle che avete visto all'interno del maniero.

Questa sala era un tempo utilizzata come refettorio dalle guardie che dormivano all'interno delle torri. I pasti venivano preparati nelle cucine della servitù (area C7a) e poi portati qui sotto. Come dappertutto, il grande tavolo e le sedie sono marci e rischiano di andare in pezzi al primo contatto. Nel baule, in condizioni non molto migliori, ci sono tovaglie, piatti, bicchieri, posate e altre stoviglie, tutti di peltro oppure di legno e di qualità abbastanza dozzinale. Anche in questo caso c'è ben poco da salvare.

### C21. Dispensa

Le porte di questa stanza sono entrambe chiuse, ma le chiavi sono andate perse da molto tempo. L'unico modo

per aprirle è scassinando la serratura oppure sfondandole, ricorrendo alle maniere forti.

Questa stanza deve essere stata una dispensa per le provviste, ma ormai rimane ben poco di commestibile qui dentro. Uno strato di muffa ricopre ogni cosa e potete soltanto immaginare che cosa contenessero in origine i sacchi allineati lungo le pareti, i barili scoperti e sconsigliati, i molti scaffali e i tanti ganci che pendono da alcune travi di legno inchiodate al soffitto. La puzza di muffa è più forte qui che altrove e vi costringe a tossire ripetutamente, per cercare di respirare più liberamente.

Per fortuna dei PG, la muffa è completamente innocua. Il vero pericolo è rappresentato dai due granchi giganti che vivono nascosti tra i resti dei sacchi e dei barili. Questi granchi, cugini giganteschi di quelli ordinari, vivono solo per mangiare e riprodursi. Si trovano a proprio agio in qualsiasi ambiente umido e non sono obbligati a rimanere sempre sott'acqua. Sono arrivati qui attraverso alcune spaccature nella roccia che collegano il magazzino alle sponde del lago sottostante, troppo piccole perché i PG possano utilizzarle. Se vengono messi in fuga, i granchi le useranno per svignarsela verso il Celadon.

I granchi giganti hanno le normali possibilità di sorprendere gli avventurieri, ma non possono venire a loro volta sorpresi perché, non appena qualcuno mette piede nella stanza, si nascondono e si preparano a tendergli un agguato.

**Granchi giganti (2)** [All N, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 3, pf 19, 11, tpcCA0 17, Att 2, Fer 2d6/2d6 (chele), TS G2, Mor 7, PX 50].

I mostri non hanno tesori ma, almeno secondo i buongustai, la loro carne è una vera prelibatezza se cucinata a dovere. Chissà che i PG non si contentino questa volta, invece delle solite monete d'oro, di un lauto pasto...

### C22. Magazzino

Questa stanza era sicuramente adibita a magazzino, anche se tutto ciò che conteneva è ormai completamente rovinato. Alcuni oggetti sono talmente sciupati che è a stento possibile intuire a cosa servissero. Il pavimento, ricoperto da un fitto strato di erba secca ridotta a una poltiglia appiccaticcia, è ingombro di vecchi bauli, casse sgangherate e sacchi imputriditi.

Questa sala veniva utilizzata come magazzino per gli oggetti più vecchi, rotti oppure inutilizzabili. Anche nei tempi in cui il castello era nel pieno dello splendore qui dentro c'era ben poco di utile. Il master può lasciare libero sfogo alla fantasia per descrivere il ciarpame ammassato nella stanza.

Nel round seguente a quello in cui i PG mettono piede nel magazzino, vengono automaticamente sorpresi dall'attacco di una melma viscosa, che si nasconde tra le cianfrusaglie e si scaglia improvvisamente contro il gruppo. Il mostro ha un diametro di oltre 3 m e assomiglia talmente alla pietra bagnata che caratterizza il resto del sotterraneo da essere praticamente indistinguibile da pareti, soffitto e pavimento.

**Melma viscosa (1)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 8, DV 3, pf 13, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d8 (schianto), TS G2, Mor 12, PX 80].

Un colpo messo a segno contro un bersaglio privo di armatura infligge 2d8 ferite a causa della mucosa acida che ricopre il mostro. Se un avversario è munito di corazza, che l'armatura sia magica o meno, viene corrosa nel giro di un turno dopo il colpo riuscito del mostro. In ogni caso, la melma viscosa si aggrappa all'avversario. Una volta dissolta l'armatura, il suo acido infligge 2d8 ferite a ogni round finché il mostro non viene ucciso. La melma viscosa è immune agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, ma subisce danno normale dall'elettricità e dalle armi.

### C23. Stanza della sentinella

Questa piccola stanza è completamente vuota, eccezion fatta per due sgabelli e un piccolo tavolino sgangherato nell'angolo sud-est. Nella parete ovest c'è una porta di ferro, chiusa con una grossa serratura.

Qui solitamente c'era una guardia, destinata a un noioso lavoro di sentinella. Il suo compito era quello di sorvegliare l'armeria (area C24) e controllare chi si recava nel sotterraneo. Generalmente il soldato passava il tempo facendo dei solitari con le carte, oppure chiacchierando con chi scendeva quaggiù. A questo incarico venivano assegnate le reclute più giovani oppure i piantagrane.

### C24. Armeria

La massiccia porta di ferro che dà accesso all'armeria, simile a quella esterna dell'area C11, è chiusa a chiave. Visto che i PG non hanno modo di recuperarla, devono provare a scassinare la serratura o sfondarla con la forza. La porta è molto solida e impone un modificatore di -3 ai tentativi di forzarla, come descritto a p. 44 del manuale di *Labyrinth Lord™*. In alternativa, è possibile scassinare la serratura applicando una penalità di -15% alla possibilità di riuscita dell'azione.

Vi trovate in quella che deve essere stata l'armeria del maniero. Appare ben fornita, almeno a giudicare dal contenuto della stanza. Le pareti sono infatti piene di rastrelliere, zeppe di armi, mentre altre armi sono riposte in casse e barili. Ci sono anche degli scudi e diverse armature, cinque delle quali sono montate su dei manichini di legno a grandezza naturale.

Nella stanza c'è un discreto assortimento di armi e armature (nessuna più pesante di una cotta di maglia), oltre a due dozzine di scudi di legno o metallo. Tutti gli oggetti portano inciso lo stemma dei Kermack, un granchio che impugna due spade incrociate. L'incuria e l'ambiente hanno reso inutilizzabile la maggior parte dell'equipaggiamento, ma se i PG decidono di dedicarsi a una ricerca sistematica hanno la possibilità di trovare qualcosa di ancora utilizzabile. In linea generale, armi, armature e scudi sono integri e subito impiegabili con un risultato di 1 su 1d6.

L'inventario della stanza è il seguente: 13 accette, sette archi corti con 129 frecce, quattro archi lunghi con 62

frecce, 29 armi in asta (di vario genere), quattro balestre leggere con 72 quadrelli, 11 giavellotti, 17 lance, tre martelli da guerra, cinque mazze, due mazze pesanti, un mazzapicchio, tre mazze chiodate, quattro mezzelance, 26 pugnali, tre spade bastarde, 34 spade lunghe, 16 spade corte, 12 spade lunghe e sette spadoni. Ci sono inoltre sei corazze a scaglie, quattro corazze a strisce, otto corazze a bande, cinque cotte di maglia, 13 armature di cuoio, nove armature di cuoio borchiate e 12 armature imbottite (tutte di taglia umana), più 20 scudi. Nella stanza ci sono anche tre oggetti magici, appartenenti da secoli alla casata dei Kermack, che i signori della famiglia portavano in battaglia: una **spada lunga +1, +3 contro i mostri rigeneranti**, una **mezzalancia +1** e uno **scudo +1**.

Tutto questo armamentario è sorvegliato da speciali sentinelle che i Kermack si sono procurati a caro prezzo tramite un mago. I “manichini” nella stanza sono infatti dei golem di legno della taglia di un uomo, il cui unico scopo è impedire che vengano trafugati i tre oggetti incantati riposti nell’armeria. I golem non si animano né intervengono in nessun caso, nemmeno se i PG depredano la stanza delle armi normali, ma si attivano immediatamente non appena uno degli oggetti magici viene portato fuori dall’armeria.

**Golem di legno (5)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 2+2, pf 15, tpcCA0 17, Att 1, Fer 1d8 (pugno), TS G1, Mor 12, PX 59].

I golem di legno sono immuni alle armi non magiche. Inoltre, non hanno un animo sensibile, il che li rende immuni agli incantesimi *blocca mostri*, *charme* e *sonno*. Siccome non hanno le normali funzioni vitali, sono immuni anche agli effetti del veleno e dei gas. Sono piuttosto goffi e subiscono una penalità di -1 all’iniziativa. Sono particolarmente vulnerabili agli attacchi basati sul fuoco, tanto che effettuano eventuali tiri salvezza con una penalità di -2. Inoltre, questo tipo di attacchi infligge loro una ferita in più per ogni dado lanciato.

### C25. Tesoreria

Per accedere a questa stanza occorre scoprire il passaggio segreto, abilmente nascosto nella parete est dell’area C23.

Entrate in una grande stanza scavata nella pietra, con il soffitto più basso di quelle che avete visitato finora. Lungo le pareti vedete dei ripiani scavati nella viva roccia, quasi tutti desolatamente vuoti. Per terra, nel mezzo del locale, ci sono due grossi forzieri di ferro rinforzato, apparentemente privi di serratura.

Questa stanza era la tesoreria “ufficiale” del maniero, un tempo piena zeppa di oro e oggetti preziosi, ma ora tristemente all’abbandono. Chamroch ha dato fondo alle ricchezze di famiglia nella sua smania di ottenerne sempre di più, e ha nascosto i pochi averi che gli restavano nella stanza segreta dietro il canile (area C28).

Sui ripiani ci sono soltanto poche suppellettili di valore, per lo più coperte di muffa e rovinata dall’umidità. I PG possono recuperare tre vassoi di argento cesellato di varie dimensioni (valore 100, 80 e 60 mo rispettivamente), 12 calici di

cristallo decorati in oro e molto fragili (valore 10 mo l’uno, o 180 mo per il servizio completo) e un grande anello di platino con lo stemma dei Kermack (valore 255 mo). C’erano anche delle pergamene con l’albero genealogico della casata e alcuni dipinti e arazzi pregiati, ma sono stati devastati dall’umidità e ridotti in poltiglia.

I due forzieri non hanno serratura, ma possono essere aperti premendo una delle borchie di metallo che servono a rinforzarli. Un ladro che usa con successo l’abilità scassinare serrature può aprirli senza problemi, ma anche gli altri PG possono tentare di farlo, con una probabilità di scoprire il funzionamento del meccanismo pari a quella che hanno di trovare porte segrete.

Uno dei forzieri contiene molti sacchetti di iuta completamente vuoti, 25 lingotti di argento (ciascuno pesa 1 kg e vale 2 mo) e quattro grossi sacchi, ognuno dei quali contiene 300 mr. L’altro è pieno di monete d’oro ammassate alla rinfusa. Ce ne sono 3.512 in totale, ma soltanto una parte sono vere. Chamroch, al colmo della disperazione, ha infatti deciso di falsificare un po’ di denaro, facendo battere delle semplici monete di piombo e immergendole poi in un bagno d’oro. Nel forziere ci sono 432 mo autentiche, mentre tutte le altre sono volgari imitazioni, ognuna delle quali vale soltanto 1 mr. Personaggi esperti nel valutare o lavorare i metalli preziosi possono effettuare una prova di Saggezza per accorgersi dell’inganno.

### C26. Stanza dell’addestratore

Entrate in una stanza grande ma molto spartana, divisa in due da un’inferriata che va dal soffitto al pavimento, dietro la quale vedete numerose gabbie. È possibile accedere alla parte nord del locale attraverso una porta di sbarre di ferro. Nella zona sud della camera ci sono un tavolaccio con un materasso imbottito di paglia, un baule di legno ormai fradicio e un bancone con uno sgabello. Un anello con delle chiavi pende da un grosso piolo di ferro piantato nel muro ovest.

Questa era un tempo la stanza utilizzata dall’addestratore del castello, che si occupava di ammaestrare e curare i cani da caccia dei Kermack. Saradok era, così come molti dei suoi antenati, un grande appassionato di caccia e manteneva un gran numero di cani a tale scopo.

Nella stanza ora non c’è nessun oggetto di valore, ma svellendo il piolo che regge le chiavi dal muro si rivela un piccolo nascondiglio segreto. I PG lo scoprono automaticamente se cercano di rimuovere il piolo di ferro (cosa che richiede una semplice prova di Forza, visto che è quasi completamente arrugginito), oppure possono individuarlo normalmente cercando delle porte segrete.

Dietro il piolo c’è un piccolo foro, ricavato all’insaputa di tutti da uno degli addestratori che hanno occupato la stanza nel corso degli anni, con l’intento di utilizzarlo come nascondiglio per i suoi preziosi. Chamroch lo aveva scoperto per caso e qui ha nascosto un delirante diario personale, vergato su alcune pergamene durante le sue ultime settimane al castello. L’uomo racconta per intero le vicende che hanno portato alla rovina la casata dei Kermack, senza tacere nessuna delle sue colpe e svelando

sia il segreto delle monete false che si trovano nella tesoreria (area C25) che quello dei suoi ultimi averi nella stanza segreta dietro il canile (area C28).

Se i PG trovano questo prezioso documento, che ha resistito all'umidità e al passare del tempo perché è stato accuratamente avvolto in una pelle impermeabilizzata con della cera e quindi infilato in un contenitore di metallo sigillato, il master deve svelare loro i retroscena dell'avventura, così come sono spiegati all'inizio del modulo. Il mazzo di chiavi appeso ai pioli serve ad aprire sia la porta di ferro che conduce all'area C27 che quelle delle gabbie in cui un tempo erano tenuti i cani da caccia.

### C27. Canile

Questo locale è stato ricavato all'interno della stanza adiacente, da cui è separato da una grande inferriata di ferro, infissa profondamente nel soffitto e nel pavimento di pietra. Una porta, anch'essa di sbarre di metallo, dà accesso a una zona occupata da numerose gabbie metalliche.

Il pavimento è coperto di paglia e ci sono molte ciotole di legno e metallo sparse in giro, oltre a diverse casse di varie dimensioni. Il posto ha tutta l'aria di un canile, anche se abbandonato da tempo.

In effetti, è qui che venivano tenuti i cani durante la brutta stagione, quando erano malati oppure nel corso dell'addestramento. Le gabbie sono tutte aperte, anche se hanno dei lucchetti per poterle chiudere, le cui chiavi sono appese all'anello nella stanza dell'addestratore (area C26).

Il vero pericolo che si annida in quest'area è un imitatore, che ha assunto la forma di una delle casse più grandi e attende pazientemente che una preda si avvicini alla sua portata. Di solito si accontenta di insetti, roditori o altri piccoli animali che strisciano nel sotterraneo, ma non disdegna certamente bocconi più consistenti.

L'imitatore attacca non appena viene toccato da un avventuriero, secernendo una colla che trattiene la vittima e poi colpendo con gli pseudopodi. Questo particolare mostro non è particolarmente intelligente ed è talmente affamato da non considerare nemmeno la possibilità di una resa o di un accordo, ma preferisce invece lottare fino alle estreme conseguenze.

**Imitatore (1)** [All N, Mov 4,5 m (1,5 m), CA 7, DV 10, pf 51, tpcCA0 11, Att 1, Fer 3d4 (pseudopodi), TS G10, Mor 12, PX 1.700].

### C28. Camera segreta

I PG possono scoprire normalmente l'ingresso di questa stanza effettuando con successo una ricerca di porte segrete, oppure apprenderne l'esistenza dal resoconto che Chamroch ha nascosto nella camera dell'addestratore (area C26). In quest'ultimo caso, trovano automaticamente il passaggio senza bisogno di effettuare alcun tiro.

Questa stanza quadrata è completamente vuota, eccezion fatta per un grosso forziere di metallo, con il coperchio sollevato. Non riuscite a vedere cosa è contenuto all'interno, perché una grossa coperta lo nasconde quasi interamente alla vista.

In questa seconda stanza segreta, un tempo utilizzata per chissà quale scopo e la cui esistenza era nota soltanto ai padroni del maniero, Chamroch ha nascosto alcuni dei suoi beni più preziosi e gli ultimi cimeli di famiglia che non è riuscito a portare con sé nel disastroso tentativo di fuga attraverso il Celadon.

Il grosso scrigno di ferro ha il coperchio sollevato. Una vecchia coperta è stata gettata sopra il suo contenuto, forse per proteggerlo dalla polvere e dalla sporcizia. Chamroch ha preferito infatti non chiudere il forziere, visto che – a differenza dei due nascosti nell'area C25 – non conosceva il meccanismo segreto necessario a riaprirlo.

All'interno della cassa, poggiati su uno strato di 480 ma e 830 mr, ci sono un sacchetto con 500 mo, che Chamroch non è riuscito a caricarsi addosso poiché aveva già portato via troppo denaro, due grossi candelabri d'argento con lo stemma dei Kermack decorati con pietre preziose (valore 175 mo l'uno), una scultura di bronzo che raffigura un volto di fanciulla montata su un piedistallo di marmo (valore 75 mo, ma la base ha uno scomparto segreto in cui sono nascosti alcuni rubini del valore complessivo di 1.400 mo), una scatoletta di legno pregiato contenente **2d4 blocchetti di incenso della meditazione**, un paio di **stivali elfici** e una **verga del combattimento migliorato** con 1d6+6 cariche (si veda la descrizione nella sezione relativa ai nuovi oggetti magici).

Una volta che il tesoro in questa sala segreta viene scoperto e recuperato, lo spettro di Chamroch troverà finalmente pace e cesserà di apparire tra le mura in rovina della sua antica dimora.

Se il gruppo non ha scoperto il nascondiglio segreto dell'area C26a, ma il master vuole comunque svelare ai personaggi la storia che sta dietro all'avventura, può fargli trovare il manoscritto di Chamroch in questa stanza.

Se i PG hanno difficoltà a trovare le stanze segrete, il master può decidere di aiutarli, specie se le cose stanno facendosi noiose e la situazione inizia diventando frustrante. In questo caso, una volta che gli avventurieri hanno scoperto l'ingresso al sotterraneo e ne hanno esplorato le camere principali, può far riapparire il fantasma di Chamroch che, una volta raggiunta la scalinata di accesso, si inoltra nel sotterraneo dirigendosi poi verso le due stanze segrete, permettendo ai PG di scoprirne l'esistenza, se saranno abbastanza rapidi da seguirlo.

### SPUNTI PER ULTERIORI AVVENTURE

Il grado di successo dei PG nell'esplorare il sotterraneo può portare a diverse conclusioni. È possibile infatti che scoprano soltanto la tesoreria "ufficiale" del maniero (area C25), e così facendo si perderanno non solo la gran parte del bottino (nascosto nell'area C28), ma anche l'opportunità di sapere come sono andate veramente le cose (manoscritto dell'area C26a). Viceversa, potrebbero trovare soltanto la stanza segreta dietro il canile, riportando con sé ricchezze maggiori che nel caso precedente. Nella migliore delle ipotesi, dovrebbero essere in grado di individuare entrambi gli ambienti segreti, in modo tale da completare del tutto l'esplorazione.

In ogni caso, se avranno ucciso il mostro del lago – e specialmente se porteranno qualche prova del fatto a

Blyfors – saranno accolti come dei veri e propri eroi. Nel giro di qualche giorno, gli abitanti più coraggiosi si recheranno sulle rive del Celadon per controllare di persona la veridicità della cosa, e alla fine qualcuno oserà persino addentrarsi tra le rovine del maniero. Se i PG non hanno scoperto tutti i tesori che sono nascosti tra i ruderi, è certo che – presto o tardi – lo farà qualcuno più intraprendente, arricchendosi alle loro spalle.

Di seguito sono riportate alcune idee che il master può sviluppare per dare seguito agli eventi descritti nell'avventura:

- Se il clan di trogloditi della scaglia nera è stato distrutto, un'altra tribù di umanoidi si insedierà nell'area, iniziando ad assalire i villaggi circostanti in cerca di schiavi e bottino. I PG saranno chiamati dagli abitanti di Blyfors per scongiurare la minaccia, visto che hanno già saputo destreggiarsi con abilità tra le insidie delle Acque Marce. Se i trogloditi non sono stati eliminati, potrebbero vendicarsi dell'incursione dei PG colpendo il villaggio e decidendo che è giunta l'ora di adottare una politica di espansione ben più aggressiva di quella seguita finora.
- Dopo qualche tempo, il druido eremita Antarchi, rimasto impressionato dall'impresa dei PG (di cui è venuto a conoscenza grazie ai resoconti degli animali della zona), li contatta per risolvere un qualche problema che lo affligge e che minaccia di sconvolgere l'equilibrio del territorio circostante. Spetta al master definire con esattezza il pericolo che grava sugli ignari abitanti, come ad esempio una tribù di arpie che prende possesso delle rovine del castello e compie razzie contro il bestiame e gli abitanti di Blyfors per sfamarsi.
- Se i PG non hanno eliminato il mostro del lago, questi diviene molto più aggressivo. Il gruppo viene quindi richiamato per portare a termine una volta per tutte ciò che ha iniziato.
- Se i PG hanno invece ucciso il mostro, il lago viene colonizzato da un gruppo di creature, come ad esempio dei marinidi o degli spiritelli acquatici. I nuovi arrivati non devono necessariamente essere ostili, ma il loro arrivo porterà dei mutamenti nella regione e occorrerà molta diplomazia per far sì che i rapporti tra i vari abitanti della zona non degenerino in una serie di battaglie di conquista su larga scala.
- In una zona delle colline viene realmente scoperto un giacimento di minerali preziosi. Gli abitanti di Blyfors accorrono in massa, solo per trovarsi di fronte a un clan di nani pronti a tutto pur di non rinunciare alle ricchezze appena trovate. Le cose peggiorano rapidamente e i PG potrebbero essere ingaggiati per agire a fianco dell'una o dell'altra parte, oppure per cercare di instaurare una tregua accettabile da entrambi i contendenti. Quando le cose sembrano essere finalmente risolte, alcuni giganti, allettati dalla piccola

fortuna riportata in superficie, si mettono in marcia per depredare il bottino. Toccherà ancora ai PG intervenire, per dare la caccia ai giganti, affrontarli e recuperare il maltolto per restituirlo ai legittimi proprietari.

## NUOVI MOSTRI

### Cicloplesiosauro

Num. mostri:	0 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	10
Attacchi:	1 (morso o coda)
Ferite:	1d10 o vedi sotto
Tiri salvezza:	G8
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.000

Chiamate semplicemente “mostri del lago” dai più superstiziosi e dai meno acculturati, queste creature sono in realtà giganteschi rettili onnivori, lontanamente imparentati con i plesiosauri, rispetto ai quali raggiungono dimensioni ancor più considerevoli. In età adulta, questi mostri arrivano infatti a misurare fino a 20 m di lunghezza.

I cicloplesiosauro devono il nome all'unico occhio, circolare e sproporzionatamente grande, che campeggia nel mezzo del muso. Hanno il corpo largo, una coda forte e tozza che usano per stritolare le prede (e le imbarcazioni), un caratteristico collo lungo e le quattro zampe si sono trasformate in pinne simili a grosse pagaie, che usano per spostarsi in acqua.

La loro pelle è ricoperta di scaglie luccicanti come quelle dei pesci, ma molto più robuste, di colore che varia dal verde grigio al verde acque, fino al verde acceso negli esemplari più grandi. Sulla testa, lungo il collo e la spina dorsale hanno una fitta peluria marrone, che orna anche l'estremità della coda. Hanno delle teste simili per molti versi a quelle dei draghi, con un unico inquietante occhio centrale molto grande, che gli permette di vedere perfettamente anche nella più profonda oscurità e tra le acque fangose. A causa di questa grande sensibilità, sono disturbati dalle luci forti e da quella diretta del sole, per cui tendono a rimanere sommersi durante il giorno, a meno che non vengano disturbati oppure si mettano in caccia di una preda.

Le grandi orecchie e i tentacoli sul muso sono altri organi sensori, che i cicloplesiosauro utilizzano per percepire le correnti d'acqua e i movimenti attorno a loro. Hanno anche due file di denti affilatissimi e una lingua biforcuta che guizza fuori dalle mandibole.

Queste enormi creature sono in grado di ingoiare una preda intera con un tiro per colpire di 19 o 20. Qualsiasi avversario inghiottito subisce 1d8 ferite a ogni round fino a che il mostro non viene ucciso. Un personaggio intrappolato nella pancia del cicloplesiosauro può attaccare dall'interno solo con un pugnale, e con una penalità di -4 ai tiri per colpire a causa delle difficoltà che la situazione comporta.

Oltre che con il morso, i cicloplesiosauro possono attaccare attorcigliando la propria coda intorno alle imbarcazioni non

più lunghe di metà del loro corpo, stritolandole per 1d10 danni strutturali a round. Utilizzano questo attacco solamente quando si sentono gravemente minacciati o in pericolo di vita, altrimenti prediligono cercare di inghiottire una vittima per poi rintanarsi in profondità a digerirla con tutta calma.

Si tratta di creature solitarie, che non gradiscono la compagnia dei propri simili, tranne quando arriva la stagione degli accoppiamenti, cosa che accade ogni decina d'anni. Negli altri periodi, viaggiano lungo i corsi d'acqua oppure dimorano nei laghi più grandi, siano essi sotterranei o all'aperto, ma in quest'ultimo caso trascorrono la maggior parte del tempo nella semioscurità delle acque profonde, salendo in superficie solo quando hanno bisogno di nutrirsi. Se c'è scarsità di cibo, sono in grado di rimanere sul fondale anche per molti mesi, in uno stato simile al letargo, pronti a balzare sulle potenziali vittime che sono così incaute da disturbare la superficie degli specchi d'acqua in cui i mostri si rifugiano, attirandone le fameliche attenzioni.

## NUOVI OGGETTI MAGICI

### Cubo della protezione

Questo ciondolo cubico si attiva e si disattiva premendone una faccia (azione gratuita). Quando è attivato, emana un campo protettivo cubico con lo spigolo di 3 m (simile a quello di un cubo di forza ma dall'effetto diverso). Il campo assorbe tutti i danni causati dagli incantesimi, in ragione di 1 pf per carica consumata. Dopo aver esaurito tutte le cariche, il cubo viene distrutto. Questi oggetti magici hanno solitamente 5d20 cariche.

### Pozione di antidoto

Questa pozione ha gli stessi effetti dell'incantesimo clericale *neutralizza veleno*. Può essere consumata in sei dosi ridotte, nel qual caso funziona come l'incantesimo clericale *ritarda veleno* lanciato da un chierico del 6° livello.

### Verga del combattimento migliorato

Questa verga è lunga quasi un metro ed è realizzata in metallo nero levigato e finemente lavorato, con la testa formata da una sfera di acciaio lucido stretta da un artiglio di ferro. Può essere utilizzata dai personaggi di tutte le classi, eccetto quelli che non possono normalmente usare una mazza (come maghi e illusionisti). Pesa 2,5 kg e funziona come una mazza +1, infliggendo 1d6 ferite (+1 per il bonus magico) per ogni colpo andato a segno. Prima di sferrare l'attacco, l'utilizzatore deve decidere se spendere delle cariche per potenziare il colpo. Se non utilizza nessuna carica, la verga colpisce comunque come una mazza +1. In caso contrario, per ogni carica spesa (fino a un massimo di due per colpo) l'attacco gode di un ulteriore bonus di +1 a tpc e ferite inflitte (diventa un'arma +2 se viene usata una carica, o +3 se ne vengono spese due). A ogni modo, è sempre in grado di ferire le creature che possono essere danneggiate solo dalle armi magiche, come per esempio le garguglie, i golem e gli spettri. Questa verga ha un massimo di 2d6 cariche quando viene trovata e, una volta che sono state tutte utilizzate, rimane comunque l'equivalente di una mazza +1.



## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Labyrinth Lord Edizione Avanzata™, Advanced Labyrinth Lord™, Scribe of Orcus™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™, when used in any context, are Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster and NPC or pregenerated character statistics (stat listings) are open game content.

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Juiblex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyax.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gyax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gyax.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyax.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyax.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro. Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

#### END OF LICENSE

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at [www.goblinoidgames.com](http://www.goblinoidgames.com).

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art copyright Hawanja, used with permission: <http://hawanja.com/>, <http://hawanja.deviantart.com/>.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHddb1 L'Oro dello Spettro, copyright 2013 Chimerae Hobby Group. Author Gianmatteo Tonci.

#### NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail [chimeraehobbygroup@yahoo.it](mailto:chimeraehobbygroup@yahoo.it). Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. Cover art copyright Hawanja, used with permission: <http://hawanja.com/>, <http://hawanja.deviantart.com/>. Some artwork copyright William McAusland, used with permission. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

**Labyrinth Lord™** e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile  
gratuitamente in **formato PDF**  
e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e  
senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group  
per saperne di più.

[www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)