

# & DANGERS & DEMONS

**Labyrinth Lord**  
Compatible Product

I Fratelli Roccianera in Esilio  
di Keven Simmons



Copertina: Arthur Rackham  
Illustrazioni: Arthur Rackham, Mariana Ruiz Villarreal, Steve Robertson  
Mappe: Keven Simmons  
Traduzione: Chimerae Hobby Group  
Grafica: Chimerae Hobby Group

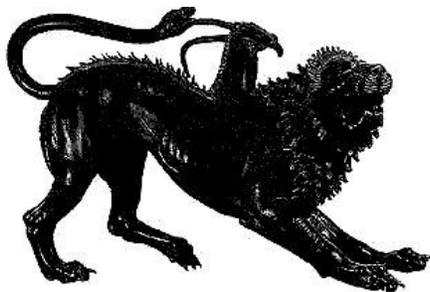
**Giocabile con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.**

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.

© 2021 Chimerae Hobby Group



**CHIMERA E**

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDB5 - 1ª Edizione - Marzo 2021

## INDICE

Introduzione . . . . .	4
Scenario . . . . .	4
Motivazioni dei PnG . . . . .	6
Entra in scena il gruppo . . . . .	7
Il villaggio di Borgo Salice . . . . .	8
Nei boschi . . . . .	12
La gola . . . . .	14
Concludere l'avventura . . . . .	14
Personaggi non Giocanti . . . . .	15
Nuovi mostri . . . . .	16
Nuovi oggetti magici . . . . .	16
Mappa della Valle del Salice . . . . .	10

## 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.

## SCENARIO

Anche se la depravazione morale è una delle caratteristiche peculiari dei giganti delle colline, persino loro seguono alcune regole, per quanto poche. Precetti come “il capoclan ha sempre ragione” oppure “non scagliare pietre contro lo sciamano mentre sta meditando”. Questo semplice codice di condotta etica permette ai membri di un clan di vivere insieme, se non in armonia, almeno in una sorta di anarchia controllata. Sotto questo aspetto, il clan Roccianera è uguale a qualsiasi tribù di giganti delle colline e, proprio come gli altri gruppi, al suo interno ci sono degli elementi meno inclini a seguire le regole. Nel nostro caso, i piantagrane in questione sono due fratelli, Dentistorti e Alitopesante, così soprannominati rispettivamente per l’inconfondibile dentatura e le preferenze culinarie. Fin da quando sono grandi abbastanza da poter scagliare rocce, i due sono una piaga per il resto del clan. Persino gli altri giganti delle colline li trovano insopportabili, pigri e irritanti. Nessuno quindi si è stupito più di tanto quando sono stati sorpresi a infrangere la norma più sacrosanta della tribù: “non rubare la clava preferita del capoclan”.



La tribù Roccianera è comandata un orrendo bruto di nome Scrocchiamascella, che tiene più di ogni altra cosa al mondo alla sua collezione di clave e randelli. Tutte le armi sono state accuratamente fabbricate da lui in persona, scegliendo gli alberi più forti e con i rami più saldi, che ha poi affilato uno a uno per ricavare delle punte letali. Si può dire con

certezza che egli preferisce le sue clave alla moglie, ai figli e persino al suo gruzzolo di monete d'oro. Ha battezzato Grande Bastone il suo randello favorito (l'intelligenza non è richiesta per diventare un capo dei giganti delle colline) e lo apprezza più di qualsiasi altro che possiede. È grazie a Grande Bastone che ha sconfitto il precedente capotribù dei Roccianera e ottenuto così il titolo del quale ora si fregia. Perciò, quando ha beccato Denti e Alito mentre stavano provando a rubarglielo, ha reagito proprio come ci si sarebbe aspettato. Dopo averli pestati entrambi riducendoli in fin di vita, li ha esiliati e dichiarati senza-clan. (Probabilmente li avrebbe uccisi su due piedi se non fossero stati i suoi figli.)

Dopo essere stati scacciati, i due giganti fratelli vagabondarono senza meta per settimane in cerca di cibo e un luogo dove vivere. Alla fine abbandonarono le montagne che erano state la loro dimora e cominciarono a viaggiare attraverso aree più popolate. Il loro primo incontro con gli abitanti di questo territorio avvenne quando i due si imbattono in un piccolo insediamento elfico. Dopo aver visto le case sugli alberi degli elfi, iniziarono un gioco piuttosto distruttivo, scagliando rocce e sfidandosi per vedere chi sarebbe stato in grado di abbattere il maggior numero di abitazioni. I giganti uccisero molti degli abitanti del villaggio prima di essere messi in fuga da un gruppo di arcieri ben nascosti.

La loro esperienza successiva fu con un gruppo di centauri. Alito va pazzo da sempre per la carne di cavallo, che è rara da trovare sulle montagne, e pensò che queste creature sarebbero state un pasto eccellente. I fratelli ne uccisero diverse e si ritirarono portandosi dietro i corpi mentre i centauri superstiti li bersagliavano di dardi. Anche se la mangiata placò la loro fame i giganti, non abituati a provvedere a sé stessi, decisero che dare la caccia alla cena era troppo faticoso, specialmente quando quella aveva la brutta abitudine di scagliarti contro delle frecce, perciò proseguirono in cerca di prede più facili.

Nel frattempo il villaggio elfico aveva organizzato una spedizione per dare la caccia ai giganti e vendicarsi del loro assalto. Il gruppo prese a seguire le tracce dei fratelli, un compito relativamente facile, ma restò indietro perché i mostri si muovevano molto più velocemente. Gli elfi stavano per abbandonare tutto quando si imbattono in quel che restava della tribù di centauri. Dopo aver parlato coi superstiti, scoprirono di aver trovato degli alleati nella loro missione e, ancor più importante, dei compagni in grado di usare bene un arco quanto loro. Sfortunatamente soltanto una manciata di centauri era disposta o in grado di unirsi all'inseguimento dei giganti, perciò un'avanguardia di cinque centauri con in groppa altrettanti elfi proseguì immediatamente, mentre il resto degli elfi (una dozzina) li seguì più lentamente.

I fratelli, ignari di essere braccati, continuarono il loro girovagare finché raggiunsero la vetta di un piccolo colle e videro sotto di loro una vallata bucolica, col territorio punteggiato di fattorie lungo un fiume serpeggiante e pecore al pascolo in altura. Anche la loro intelligenza limitata fu sufficiente per fargli capire che quello era il posto perfetto in cui stabilirsi. Prima di tutto razziarono un gregge di pecore e furono compiaciuti del fatto che né gli animali, né i pastori

facessero il minimo tentativo di resistenza. Il giorno successivo esplorarono i pendii delle colline finché non scoprirono un luogo adatto per accamparsi e, più per fortuna che altro, scelsero un gola il cui ingresso era parzialmente nascosto a chi non lo stesse cercando intenzionalmente.



Nelle due settimane seguenti, i giganti perlustrarono la loro nuova casa, razziarono degli animali in alcune fattorie e costruirono un rozzo annesso sul retro del canalone. Il loro unico problema lo ebbero quando depreदारono una casetta con stalla annessa, che individuarono nella foresta. Quella che sembrava una facile ruberia si trasformò in una battaglia piuttosto seria perché gli occupanti si rivelarono ben armati e abili in combattimento. Tuttavia i mostri prevalsero e riuscirono a fuggire con quattro cavalli, ma l'esperienza aveva in parte smorzato il loro entusiasmo e così decisero di tenere un basso profilo per qualche giorno, finché le loro ferite non fossero guarite.

Proprio mentre i giganti stavano tornando al loro accampamento per nascondersi, il gruppo di centauri ed elfi arrivò nella valle. La setacciarono ma, anche se dappertutto c'erano i segni della presenza dei loro nemici, non riuscirono a seguirne la pista fino al rifugio a causa delle troppe tracce confuse che i fratelli avevano lasciato durante le loro incursioni e ricerche.

### **La storia della Valle del Salice**

La pacifica Valle del Salice ha avuto ben pochi problemi da quando è stata colonizzata, circa 120 anni fa. I primi uomini a stabilirvisi furono dei pastori, che trovarono i territori in

altura perfetti per il pascolo, mentre quelli lungo il fiume erano ideali per l'agricoltura. Ben presto giunsero degli artigiani e il villaggio di Borgo Salice divenne una cittadina. Gli abitanti non hanno mai istituito un governo formale e non c'è nessuna milizia permanente. Tutte le controversie che non possono essere risolte in loco vengono portate davanti al magistrato più vicino, che si trova in una città a diversi giorni di distanza.

Nel corso degli anni i residenti hanno avuto a che fare con dei lupi, un orsoguo errante, una pantera distorta e altre bestie simili, e per un periodo di tempo sono stati infastiditi da una banda di coboldi, ma a parte questo non c'è stato niente che ha disturbato la loro quiete.

Eppure di recente la tranquillità della Valle del Salice è stata infranta da due giganti delle colline che hanno razzato le fattorie, rubando le greggi e distruggendo le case degli abitanti di Borgo Salice. Gli abitanti erano completamente impreparati a far fronte a tale calamità e ora passano la maggior parte del tempo a scrutare l'orizzonte con terrore, pronti a fuggire al minimo segno di guai. Alcuni dei più coraggiosi hanno suggerito di provare a difendersi dai giganti, ma semplicemente non sono abbastanza addestrati né adeguatamente equipaggiati per offrire una resistenza degna di questo nome. L'unica persona nella valle che potrebbe rappresentare una minaccia per gli invasori, la maga Sharelle, ha rifiutato di farsi coinvolgere nella faccenda. I paesani hanno mandato un inviato alla città più vicina per cercare di ingaggiare dei mercenari, ma la paga richiesta è assolutamente al di fuori della portata delle casse cittadine. Ormai la gente della valle è rassegnata a dover risolvere il problema da sola, ma deve ancora formulare un piano che abbia una qualche possibilità di successo.

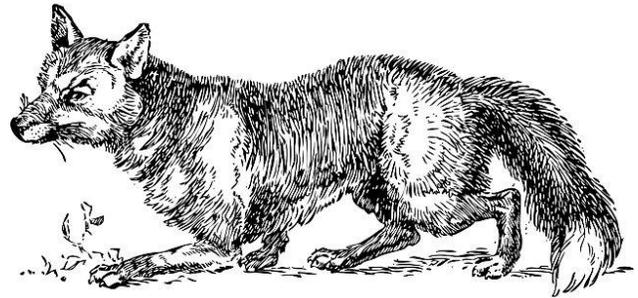
### La storia di Sharelle

La volpe mannara (vedi la sezione nuovi mostri per la descrizione completa) chiamata Sharelle ha quasi 200 anni, anche se si è stabilita nella Valle del Salice soltanto di recente (15 anni fa). Prima di trasferirsi nella sua dimora attuale, è vissuta per qualche tempo in una comunità di elfi sperando di trovare una bambina da "adottare" e crescere come donna volpe. Aveva individuato una candidata ma, mentre cercava di rapirla, è stata scoperta e cacciata dal villaggio. È riuscita scappare e salvarsi la vita solo assumendo la sua agile forma di volpe.

Da quando si è stabilita nella Valle del Salice, non ha fatto nulla per suscitare le ire dei suoi vicini umani, anche se il fascino che esercita sulla popolazione maschile ha causato una notevole quantità di mugugni e pettegolezzi tra le donne. Molte di loro si riferiscono a lei come a "quella sgualdrina elfa", specialmente dopo che un paio di cacciatori del villaggio sono andati a vivere nella sua casetta, e si è guadagnata l'avversione duratura delle ragazze nubili della zona quando ha rubato loro lo scapolo più appetibile della valle, un giovane soldato di nome Samuel. Nonostante la disapprovazione sociale, Sharelle è divenuta un membro della comunità a pieno titolo, anche se non è ben voluta da tutti. Si reca raramente di persona in città, preferendo che sia uno dei suoi conviventi a trattare con gli umani e, quando va a Borgo Salice, è sempre accompagnata da almeno due dei suoi compagni. Non nasconde il suo

retaggio elfico e ha compiuto pubblicamente dei piccoli numeri di magia in modo che gli abitanti la considerino semplicemente una maga elfa piuttosto solitaria. Anche se alcune delle donne pensano che abbia stregato i loro uomini, credono che lo abbia fatto grazie alle sue arti magiche e non sospettano la sua vera natura di licantropo.

Quando i giganti hanno cominciato a creare problemi nella valle, Sharelle si è preoccupata proprio come i suoi vicini ma, restando fedele alla sua natura egocentrica, si è rifiutata di dar loro una mano nella difesa contro i fratelli. Finché non ha subito dei fastidi, non si è sentita in obbligo di cooperare per eliminare la minaccia comune. Il suo atteggiamento è cambiato improvvisamente quando i mostri sono comparsi sulla soglia di casa sua, le hanno rubato i cavalli e hanno ucciso tre dei suoi schiavi maschi. È fuggita nei boschi in forma di volpe, ma ora cova un profondo desiderio di farla pagare ai giganti per il loro affronto, preferibilmente uccidendoli.



### MOTIVAZIONI DEI PNG

Nel corso di questa avventura, è importante tenere a mente quello che i PNG vogliono effettivamente ottenere. Le loro motivazioni sono la forza trainante che sta dietro alle decisioni che prendono e determinano il modo in cui reagiscono alle azioni dei personaggi.

### Dentistorti e Alitopesante

I giganti hanno obiettivi molto semplici: vogliono vivere senza problemi, divorando il bestiame della zona e ogni tanto distruggendo un paio di edifici e terrorizzando la popolazione umana della valle. Pensano di aver trovato il luogo perfetto dove stabilirsi e combatteranno per proteggerlo, anche se non fino al punto di lasciarci la pelle. Se le cose si mettono male per uno dei fratelli (cioè se viene ridotto a meno del 20% dei punti ferita iniziali), questi fuggirà e non ritornerà più. Nessuno dei due è disposto a rischiare la propria vita per proteggere l'altro (sembra proprio che tra i giganti il detto "il sangue non è acqua" goda di scarsa considerazione).

### Elfi e centauri

Gli elfi e i centauri sono in missione punitiva e faranno di tutto per uccidere i due giganti. Ogni membro della spedizione ha perso qualche amico o familiare durante gli attacchi dei fratelli e molti sono pronti a morire per vendicarsi. Né gli elfi, né i centauri vedono particolarmente di buon occhio gli uomini e uniranno le forze con loro soltanto in circostanze estreme. In effetti, molti degli umani

in cui la banda si imbatte (inclusi i PG) riceveranno un'accoglienza gelida, se non propriamente ostile.

Oltre al desiderio di vedere morti i giganti, gli elfi hanno anche una buona ragione per volere la pelle di Sharelle. La donna volpe, infatti, ha provato a rapire la bambina da adottare proprio dal loro villaggio e gli elfi le daranno addosso a vista. Sfortunatamente, considereranno tutti quelli che viaggiano con lei come complici o schiavi ammalati del licanthropo, e li tratteranno allo stesso modo. I centauri non sanno nulla di Sharelle e resteranno confusi dalle azioni intraprese dai loro alleati verso di lei. Tuttavia, se gli elfi vengono attaccati, i centauri combatteranno al loro fianco, anche se lotteranno fino alla morte soltanto contro Dentistorti e Alitopesante.

In ogni caso, se Denti e Alito vengono uccisi, gli elfi e i centauri ritorneranno alle rispettive dimore. Se i giganti fuggono e il gruppo di giustizieri è in grado di inseguirli, continuerà la caccia.

### Sharelle

Sharelle desidera vedere i giganti uccisi o scacciati per sempre, in modo da poter riprendere la sua pacifica esistenza. Certamente non rischierà la vita per raggiungere questo obiettivo, ma è disposta a correre qualche pericolo. Rivelerà di essere un licanthropo solo in casi di estrema necessità, perché sa che facendo questo probabilmente sarà mandata via dalla valle o persino catturata e uccisa degli abitanti. Se è costretta a palesare di essere un mannaro ma ha la possibilità di mettere la cosa a tacere, per esempio



ammaliando o uccidendo i testimoni, lo farà senza indugio.

Un obiettivo secondario di Sharelle è la sostituzione dei suoi schiavi che sono stati uccisi dai giganti. È interessata principalmente a uomini che siano in grado di proteggerla e possano fare i lavori domestici. Qualsiasi PG maschio con questi requisiti sarebbe perfetto, anche perché è improbabile che trovi dei rimpiazzati migliori tra i paesani.

Un suggerimento per il master: se ha la fortuna di sapere in anticipo quali PG affronteranno il modulo, prima di cominciare la partita prenda da parte i giocatori i cui personaggi saranno ammalati da Sharelle (umani, mezzelfi ed elfi maschi con una Saggezza inferiore a 14). Dica loro che a un certo punto dell'avventura incontreranno la donna più bella che hanno mai visto e dovranno considerarsi vittime del suo *charme*. Occorre ricordare che l'effetto di questo potere della donna volpe ha effetto anche su elfi e mezzelfi, senza alcuna possibilità di tiro salvezza. Ciò aiuterà a impedire che gli altri giocatori possano diventare troppo sospettosi quando il gruppo si imbatte in Sharelle e renderà il gioco di ruolo più interessante.

### Abitanti del villaggio

Lo scopo dei paesani è di liberare la loro valle dai fratelli Roccianera, uccidendoli oppure costringendoli alla fuga. Non hanno le risorse monetarie per poter offrire una qualsiasi ricompensa ai potenziali cacciatori di giganti, tranne che vitto e alloggio gratuiti, per cui non sono particolarmente fiduciosi di riuscire a sbarazzarsi dei mostri.

### ENTRA IN SCENA IL GRUPPO

Il modo più semplice per introdurre questa avventura è quello di fare in modo che i PG passino per la Valle del Salice mentre sono in viaggio verso un'altra destinazione. Potrebbe anche essere possibile che uno dei personaggi abbia un congiunto a Borgo Salice, il quale lo ha contattato per chiedergli aiuto nella lotta contro i giganti. In ogni caso, leggere il testo che segue a voce alta quando i PG entrano nella valle.

Negli ultimi giorni avete seguito una via tortuosa attraverso vallate poco profonde e i segni della civiltà sono divenuti sempre meno frequenti. A parte degli occasionali gruppi di fattorie, non avete visto un villaggio né una locanda nelle ultime due notti e siete stati costretti a dormire all'aperto. Per fortuna il tempo è stato clemente e il vostro sonno non è stato disturbato da nessuna bestia selvaggia. La strada che avete percorso è diventata un largo sentiero, che per la maggior parte del tempo si snoda lungo le rive di un pigro fiumiciattolo. Più vi siete avvicinati alla sorgente del torrente, più piccolo è diventato il corso d'acqua, che ora è poco più di un ruscello. Le colline su entrambi i lati del viottolo si sono progressivamente trasformate da declivi con poca pendenza in pendii scoscesi. Nel primo pomeriggio, sbucate da dietro una curva e di fronte a voi notate i segni di una piccola comunità agricola. Riuscite a malapena a percepire bianchi guizzi di movimento su una lontana altura, e presumete che sia un gregge di pecore. Più vicino a voi, a qualche centinaio di metri lungo il sentiero, ci sono un gruppo di edifici visibili tra la foresta che si dirada.

Quando finalmente raggiungete la fattoria, scoprite che è abbandonata. Le costruzioni sono state gravemente danneggiate, così come alcuni degli alberi ai margini della radura. Sembra che gli abitanti siano stati vittima di un tornado, perché i danni sono concentrati in un'area relativamente ristretta.

Se i PG decidono di investigare con maggior attenzione nella fattoria in rovina, scopriranno che tutti i mobili sono stati portati via. La cosa fa pensare che qualcuno degli abitanti sia sopravvissuto alla "tempesta" oppure che il posto sia stato completamente depredato. Se un druido osserva i danni, arriverà alla conclusione che potrebbero non essere stati causati da una tromba d'aria, ma non sarà in grado di stabilirne la causa (i giganti si sono portati via tutte le loro pietre da lancio dopo la razzia). Un ramingo o un personaggio con un'abilità secondaria appropriata scoprirà impronte gigantesche e segni di violenza, sottoforma di chiazze di sangue sul terreno e di un forcone insanguinato col manico spezzato.

I PG potrebbero voler seguire le pedate dei giganti ma, dopo neanche 2 km, la pista si perderà nel mezzo di altre orme simili e nessuno (neanche un personaggio in grado di seguire le tracce) potrà stabilire in quale direzione bisogna proseguire. Alla fine i PG troveranno il modo di arrivare al villaggio, che è circa 1,5 km più avanti lungo la strada che prosegue dalla fattoria abbandonata.

## IL VILLAGGIO DI BORGO SALICE

Leggere a voce alta:

Il piccolo villaggio è costruito lungo il sinuoso ruscello che scorre attraverso la valle e sembra che possa ospitare circa 400 persone. Gli abitanti della cittadina vi sembrano abbastanza amichevoli e alcuni vi fanno un cenno di saluto mentre passate. Lungo la strada principale ci sono alcune bottegucce (erborista, fornaio, sarto, ecc.), tra le quali una locanda a un solo piano con un cartello che dice "Osteria della macina". Dietro la taverna potete vedere la ruota di un mulino ad acqua, segno che presumibilmente lo stesso edificio serve anche a tale scopo.

Il prossimo incontro "in programma" è con Sharelle, il mattino seguente. Nel frattempo, i PG probabilmente visiteranno la taverna, si procureranno cibo e alloggio, acquisteranno alcune scorte e parleranno con qualcuno dei residenti. Il master deve giocare questi colloqui nel modo che desidera, ma alla fine i personaggi dovranno essere messi al corrente della situazione, descritta dal punto di vista dei paesani. Consulta le sezioni "Scenario" e "Motivazioni dei PnG" come guida per decidere quali informazioni sono in possesso degli abitanti del villaggio.

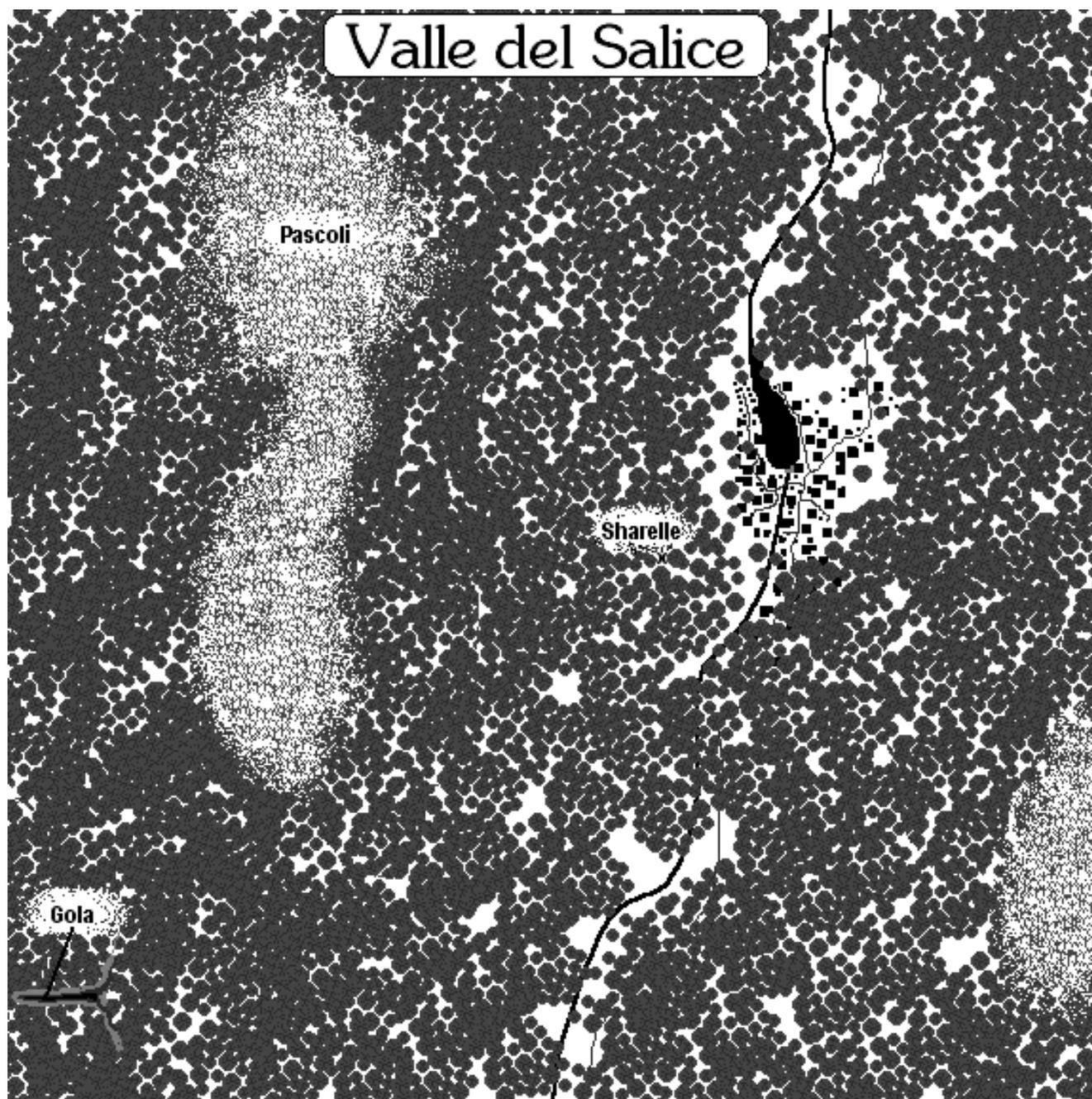
Se i PG fanno le domande giuste, potrebbero anche venire a sapere della "strega" Sharelle, come per esempio se chiedono "Avete interpellato qualcuno per ottenere aiuto per sbarazzarvi dei giganti?". Se poi domandano qualcos'altro a proposito di questa donna così solitaria, scopriranno che, in generale, gli uomini hanno di lei un'opinione favorevole mentre le donne no.



Di seguito sono elencati alcuni esempi di abitanti del villaggio, con le loro conoscenze e opinioni. Questa lista può essere ampliata o modificata dal master come ritiene necessario.

- Fredrich Miller – oste e mugnaio, probabilmente il cittadino più ricco della Valle del Salice. Quasi tutti ne parlano bene, anche se a volte si vanta troppo del suo successo. È sinceramente preoccupato riguardo ai giganti ed è un buon amico di Grant Thidwickle, la cui fattoria è stata distrutta alcuni giorni fa. È infatuato di Sherelle e pronto a prenderne appassionatamente le difese.
- Grant Thidwickle – contadino. La sua fattoria è stata attaccata dai giganti diversi giorni fa e uno dei suoi figli più piccoli è stato ucciso da un masso scagliato dai mostri. Lui e la sua famiglia vivono alla taverna finché non troveranno un'altra sistemazione. Ha visto i giganti coi propri occhi ed è la miglior fonte di informazione possibile riguardo al loro aspetto e comportamento. La perdita del figlio lo ha colpito duramente e alterna periodi di cupa depressione ad altri di desiderio di vendetta verso gli assassini.
- Shirley Whistledon – cameriera all'Osteria della macina. Shirley è una ragazza attraente, terribilmente spaventata dalla presenza dei giganti. È molto amica di Jon Goodman, un pastore il cui gregge è stato assalito settimane fa mentre si trovava sui pascoli più bassi delle colline. Vive in città coi genitori e due fratelli più piccoli. Suo padre è carpentiere e bottaio. Sharelle non le va particolarmente a genio, soprattutto perché teme che possa portarle via Jon (col quale la giovane vorrebbe fidanzarsi) con le sue maliarde arti da strega.
- Carl Donegar – fabbro. Carl è nuovo del villaggio, essendosi trasferito qui pochi anni fa, quando ha saputo che il precedente maniscalco era andato in pensione. Ha avuto successo nell'espandere il proprio giro di affari (la mancanza di concorrenti lo ha aiutato) e non vuole che Borgo Salice diventi una città fantasma a causa dei giganti. È uno degli abitanti che, a parole, si dà più da fare per risolvere il problema, anche se non ha idea di come potrebbe effettivamente riuscirci.





Sfortunatamente, i paesani non sono addestrati a usare forconi e attizzatoi come armi, e molti sono troppo spaventati (giustamente, ritengono) per opporsi alle scorribande dei mostri. Come gli altri uomini del villaggio, è molto attratto da Sharelle, ma l'ha incontrata solo poche volte, quindi non sa molto di lei.

- Marggie Handle – sarta. Marggie è una vedova che ha messo gli occhi su Fredrich Miller come nuovo marito. Trascorre quasi ogni sera nella sala comune della taverna, spettegolando con gli altri avventori e tenendo d'occhio l'oste. Non è molto intelligente ma è piena di "saggezza popolare" e dà volentieri la propria opinione a chiunque gliela domandi. Sostiene che il villaggio dovrebbe inviare una richiesta di aiuto al Duca, affinché invii le sue truppe per sbarazzarsi dei giganti (la cosa potrebbe quasi certamente funzionare, ma passerebbero molte settimane prima dell'arrivo dei soccorsi). Pensa che Sharelle, "quella sguadrina di una strega", debba essere legata alla ruota di un carro e allontanata dalla cittadina. È assolutamente convinta del fatto che gli uomini che vivono con lei nella sua casupola siano stati incantati e che l'elfa sia "una poco di buono" anche se non saprebbe dire esattamente per quale motivo.
- Wendle Cross – negoziante. Wendle è un uomo di mezza età, proprietario dell'emporio che vende scorte essenziali come corde, candele, olio combustibile, sapone, tessuti, ecc. Non è particolarmente ben voluto perché è piuttosto tirchio e, quando non è presente, viene chiamato "il leccino". È molto preoccupato per il fatto che i giganti potrebbero rovinare i suoi affari e, soprattutto, depredate le spedizioni commerciali che riforniscono il suo negozio. È d'accordo con Marggie sul fatto che si dovrebbe inviare una richiesta di soccorso al Duca, principalmente perché la cosa non gli costerebbe un soldo e non lo costringerebbe a rischiare la pelle di persona.

### Una damigella in pericolo

Il mattino seguente, mentre i PG stanno facendo colazione nella sala comune, Sharelle fa la sua comparsa. Leggere a voce alta quanto segue:

Vi state godendo una colazione di pasticcio d'avena caldo servito con uno sciroppo denso e dolce, quando una donna bellissima entra di corsa dalla porta principale. Indossa abiti eleganti che di recente sembrano aver avuto vita difficile, perché sono macchiati di fango e pieni di foglie e rametti. Dallo stato dei suoi vestiti e dal fatto che i suoi lunghi capelli color argento sono tutti spettinati, direste che ha trascorso la notte nel bosco. Dopo il suo ingresso, la ragazza dà un'occhiata nella stanza e i suoi occhi indugiano su di voi per qualche attimo, prima che si affretti a raggiungere l'oste. La sua voce sembra tremare, anche se è abbastanza forte perché possiate sentire quello che gli sta dicendo...  
"Fredrich! Oh Fredrich, mi dispiace così tanto di approfittarmi di te, ma non ho nessun altro posto dove andare.

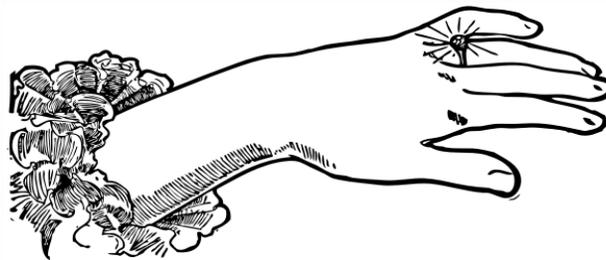
Quei giganti hanno attaccato la mia casetta la scorsa notte e hanno ammazzato Sean, Billy e Henry.  
È stato solo per pura fortuna che sono riuscita a scappare nella foresta prima che uccidessero anche me. Ero così spaventata che non sapevo che fare, mi sono semplicemente nascosta nel bosco per tutta la notte. Oh Fredrich, cosa devo fare! Non posso tornare a casa mia, che succederebbe se decidessero di tornare? Siete riusciti a ingaggiare qualche mercenario per sbarazzarci di questi mostri? Ho notato un gruppo di stranieri a uno dei tavoli. Sono qui per aiutarci?"

Anche se la storia che Sharelle racconta è per la maggior parte vera, lo spavento e il senso di impotenza di cui parla sono una finzione. È scappata nella foresta quando i giganti hanno sferrato l'attacco, ma lo ha fatto in forma di volpe, cosa che le ha permesso di svignarsela con facilità. La sua visita al villaggio ha il solo scopo di procurarsi un alloggio (che Fredrich le offrirà gratuitamente) e vedere se i paesani hanno preparato qualche piano per eliminare i mostri.

Se i PG hanno già deciso di dare una mano per togliere di mezzo i giganti, l'oste lo dirà a Sharelle e glieli presenterà. La donna li ringrazierà molto e offrirà loro tutto l'aiuto che le sue modeste capacità di maga le consentono di dare.

Se i personaggi non hanno ancora stabilito se soccorrere il villaggio, allora Sharelle farà del suo meglio per convincerli a mettersi sulle tracce dei giganti per ucciderli o scacciarli definitivamente. Tutti gli uomini nel gruppo che sono soggetti alla sua abilità di *charme* acconsentiranno immediatamente ad aiutarla non appena viene chiesto loro e saranno facilmente convinti a farlo senza alcun compenso, una volta che la donna avrà spiegato la difficile situazione finanziaria del paese (il che potrebbe consentire un po' di gioco di ruolo divertente).

Se Sharelle non può ammalare nessuno dei PG per farsi assistere, o se il gruppo è particolarmente insistente sul fatto di pretendere una ricompensa, la donna offrirà il suo anello della protezione +3, ma lo consegnerà soltanto dopo che i giganti saranno stati eliminati.



Ovviamente si tratta di una menzogna, addirittura doppia perché il suo è in realtà un **anello dello scudo mentale** (vedi la sezione nuovi oggetti magici per la descrizione completa) e non ha alcuna intenzione di darlo al gruppo. Il master dovrebbe ricorrere a questo espediente soltanto se i personaggi sono particolarmente restii nel voler proseguire nell'avventura. L'anello magico di Sharelle impedisce inoltre ai PG più sospettosi di individuare il suo allineamento o di verificare con la magia la sincerità della sua storia e delle sue spiegazioni.

## NEI BOSCHI

Una volta che i PG avranno deciso di aiutare gli abitanti del villaggio, Sharelle suggerirà come prima cosa di andare alla sua casetta e da lì cercare di trovare una pista. È il posto che i giganti hanno attaccato per ultimo e quindi le tracce dovrebbero essere le più semplici da seguire. Se per qualsiasi motivo i personaggi non accolgono il consiglio della donna, allora perderanno alcuni giorni a esplorare la valle, seguendo diverse serie di orme lasciate dai mostri, prima di imbattersi nella gola nascosta. In questo caso, bisogna saltare la parte successiva e passare direttamente all'incontro con la banda di inseguitori elfi.

Leggere a voce alta...

Dopo aver percorso poco più di 1 km nella foresta rarefatta che copre il fondovalle, arrivate a una piccola radura. Nel mezzo ci sono una casa e una stalla, e proprio dietro gli edifici intravedete un giardino di erbe officinali ben curato. Entrambe le costruzioni sono state gravemente danneggiate dai giganti, anche se le scuderie sembrano essere messe molto peggio. Nel mezzo dello spiazzo ci sono i cadaveri di tre uomini, tutti con indosso un'armatura di cuoio e morti a causa delle gravi ferite provocate dalle clave e dalle pietre dei mostri. Due sono armati con delle spade lunghe, mentre il terzo stava tirando contro gli aggressori usando un arco corto.

Se i PG decidono di prendersi il tempo di fare una ricerca approfondita nella zona, Sharelle andrà in casa e comincerà a riordinare. Un'ispezione accurata dell'area rivelerà ben poche informazioni utili. L'abitazione della donna sembra aver subito soltanto piccoli danni al tetto. Le stalle invece sono quasi completamente distrutte. Non occorre l'abilità speciale di seguire le tracce per individuare la pista dei giganti, ma un personaggio che la possiede sarà in grado di capire che i mostri hanno trascinato dietro di loro qualcosa di grande, probabilmente i cavalli rubati. Potranno inoltre scoprire del sangue lungo la via, ma non riusciranno a stabilire se a essere feriti siano i cavalli o i giganti.



I PG che non sono sottoposti a *charme* potrebbero trovare strano che Sharelle rimanga piuttosto indifferente alla vista dei suoi compagni uccisi, e che la paura che sembrava avere al villaggio è quasi completamente scomparsa.

La donna volpe impedirà al gruppo di frugare in casa, specialmente in camera da letto e nel laboratorio, ma i PG potrebbero avere l'opportunità di farlo al termine dell'avventura. È una dimora accogliente, con un salotto, due stanzette sul retro e le camere da letto al piano superiore. Nel salotto ci sono un tavolo, delle sedie e un camino con un girarrosto e un pentolone. Sugli scaffali di legno alle pareti c'erano piatti, tegami e stoviglie, che ora sono sparsi sul pavimento. Una scala arriva al sottotetto, dove gli schiavi dormivano su giacigli di paglia. Attualmente la stanza è un disastro a causa del macigno che si è schiantato attraverso il tetto di canne ed è rotolato contro una delle pareti.

Nel salone principale ci sono due porte. Una conduce alla camera da letto di Sharelle, che è elegantemente arredata con un letto, una sedia imbottita e un armadio che contiene un assortimento di abiti femminili. Un piccolo scrigno chiuso a chiave è posato sul fondo del guardaroba. Dentro ci sono alcuni sacchetti di monete d'oro e di platino (800 mo di valore totale) e una dozzina di piccole gemme di vario tipo, che valgono in tutto 1.200 mo.

La seconda porta si apre nello studio di Sharelle. Nel centro della stanza c'è un tavolo di legno quasi interamente ingombro di barattoli di varie dimensioni pieni di erbe e altre sostanze meno riconoscibili. Sugli scaffali ci sono oggetti per la casa come candele, lenzuola, pergamene, olio combustibile, ecc., e dei grandi vasi di argilla contenenti patate, farina, cipolle, sale e altri alimenti. Su un ripiano c'è una piccola raccolta di libri, molti dei quali di nessun interesse persino per Sharelle, che li ha ricevuti in dono dai suoi ammiratori. Due volumi, invece, sono i suoi libri di magia.

### Una traccia ancora calda

Il gruppo non avrà troppa difficoltà a seguire la pista dei giganti, che si dirige più o meno direttamente verso un ripido pendio all'estremità della valle, ma lungo la strada incontrerà la banda di cacciatori composta da elfi e centauri. Leggere quanto segue.

Avete seguito le tracce dei giganti per circa 45 minuti. Sembrano percorrere una via molto lineare verso uno dei versanti più impervi. Il vostro compito è reso più semplice dal fatto che la foresta in questa parte della valle ha un sottobosco parecchio rigoglioso: cespugli schiacciati, alberelli sradicati e rami spezzati indicano il passaggio delle enormi creature. Oltre alla distruzione della flora locale, non notate nient'altro di insolito finché all'improvviso sul sentiero compare un gruppo di elfi, circa 30 m di fronte a voi. Sembra che vi abbiano notato, perché vi osservano con diffidenza e hanno gli archi con le frecce incoccate. Dietro a loro, riuscite a intravedere anche le grosse sagome di un capannello di centauri. Ognuno di essi porta una lunga lancia dalla punta di metallo, ma non fanno alcun movimento ostile. Uno degli elfi si fa avanti e parla in comune con un forte accento: "Cosa ci fate qui?"

Tingloren, il capo della banda, è l'unico membro del gruppo che parla il comune, anche se con molta difficoltà. Se qualcuno dei PG gli risponde in elfico, egli proseguirà la conversazione nel suo linguaggio natio. Non vede di buon occhio umani e halfling, e sopporta a malapena i nani. A meno che tra i personaggi non ci sia un elfo, sarà distaccato, burbero e ostile (anche se non farà per primo azioni violente). Non rivelerà immediatamente lo scopo per il quale la sua squadra si trova nella valle, a meno che i PG non gli dicano che anche loro sono sulle tracce dei giganti. La presenza di un PG elfo ammorbidirà un po' le sue reazioni, ma egli tratterà comunque i personaggi con sospettosa freddezza.

Sfortunatamente i PG non avranno molto tempo per parlare con Tingloren (3 o 4 round al massimo), poi uno dei suoi urlerà qualcosa in elfico ("Attenti, amici, è quella puttana di Sharelle! Sono suoi complici.") e scoccherà una freccia contro il gruppo. Egli ha notato che la donna volpe, dopo aver riconosciuto gli elfi, ha cercato di non attirare l'attenzione e di passare inosservata, rimanendo dietro ai personaggi. Adesso però è stata riconosciuta e l'elfo che lo ha fatto non ci ha pensato molto prima di tirarle addosso. Dopo aver sentito l'avvertimento del compagno e averlo visto attaccare i PG, gli altri elfi si sparpaglieranno e cominceranno anche loro a scagliare frecce. Sanno bene chi è Sharelle e sono al corrente di alcuni dei suoi poteri. Presumeranno che i personaggi siano suoi compari oppure degli schiavi ammalati, e in entrambi i casi si aspettano soltanto dei problemi da loro. Concentreranno i loro attacchi sulla donna volpe o, quando possibile, contro gli altri incantatori. I centauri saranno più lenti a reagire allo strano comportamento dei loro alleati e non assaliranno subito il gruppo dei PG. Rimarranno all'erta ma abbastanza confusi per 2 o 3 round, e si uniranno al combattimento solo se verranno aggrediti. Alla fine accorreranno in aiuto dei loro amici elfi ma, dato che non hanno la minima idea del motivo della battaglia, il loro morale sarà abbastanza basso e si ritireranno se la situazione si farà troppo pericolosa.

Ci sono diversi finali possibili per questo incontro. Il primo è quello in cui i PG reagiscono all'attacco degli elfi e li sconfiggono, probabilmente uccidendone alcuni (o tutti), e

sterminando o mettendo in fuga i centauri. Gli eventuali sopravvissuti possono essere interrogati (se Tingloren resta in vita oppure i personaggi parlano l'elfico), ma saranno riluttanti a collaborare, specialmente se Sharelle è ancora con il gruppo. Allo stesso modo, la donna volpe mostrerà aperto disprezzo per gli elfi e dirà che sono dei fuorilegge rinnegati. I PG sottoposti allo *charme* crederanno ciecamente alle sue parole, in particolar modo dopo che lei avrà fatto notare che gli elfi hanno attaccato senza motivo e per questo non ci si può fidare di loro. Se pensa che potrebbe esserle utile, senza dare troppo nell'occhio indurrà i personaggi ammalati a sbarazzarsi in fretta dei "fuorilegge". Anche se il gruppo scopre che gli elfi e i centauri stanno dando la caccia ai giganti, è estremamente

improbabile che i sopravvissuti della banda si uniscano ai personaggi.

Un'altra possibilità è che i PG riescano a calmare la situazione prima che gli sfugga di mano. Ciò è più probabile se alcuni o tutti i membri del gruppo hanno resistito allo *charme* della donna volpe e possono comunicare adeguatamente con gli elfi. Alcuni incantesimi non letali abilmente lanciati (*blocca persone*, *intralciare*, *ragnatela*, ecc.) potrebbero dissuadere efficacemente gli elfi abbastanza a lungo perché i personaggi riescano a scoprire il motivo per cui li stanno attaccando. I PG vittime dello *charme* saranno meno inclini a trattare con gli aggressori e Sharelle farà certamente tutto quel che può per mandare a monte ogni negoziato che potrebbe svelare la sua vera natura.

Se Sharelle rischia di essere uccisa, o se i personaggi scoprono che è un

licantropo e decidono di rivoltarsi contro di lei, si trasformerà nell'agile forma di volpe e fuggirà nei boschi. Confonderà le proprie tracce in diversi punti e poi si dirigerà alla sua casetta, dove farà rapidamente i bagagli, recuperando i libri di magia e gli altri oggetti preziosi. Poi si avvierà verso una fattoria fuori mano dove si procurerà un cavallo per mettersi in viaggio. Con la donna fuori dai giochi, gli elfi e i PG potrebbero stringere una precaria alleanza. Gli elfi non si fideranno ancora completamente dei personaggi ma, se questi riescono a convincerli che non erano al corrente della natura di Sharelle, potrebbero acconsentire a unire le forze contro i giganti.



## LA GOLA

Indipendentemente dal modo in cui termina l'incontro con gli elfi, alla fine il gruppo proseguirà sulle tracce dei giganti. Leggere quanto segue:

Man mano che vi siete avvicinati al versante scosceso, i segni della presenza dei giganti sono diventati più frequenti. Ci sono alcuni alberi abbattuti o completamente sradicati. Tutt'intorno si possono vedere rami spezzati e cespugli calpestati, e occasionalmente i resti di qualche animale. Mentre proseguite attraverso la foresta martoriata, notate una ripida scarpata che sale fino a un'altezza di circa 9 m. Il vostro primo pensiero è che i mostri si siano arrampicati lungo il pendio roccioso ricoperto di arbusti ma, quando cominciate a cercare un buon posto per scalare l'ostacolo, scoprite l'ingresso di una gola parzialmente nascosto dalla vegetazione che vi cresce intorno. Il canalone è largo circa 8 m e prosegue forse per 9 m nel burrone prima di svoltare. La moltitudine di orme gigantesche e ossa di animali all'imboccatura del passaggio vi convince che avete trovato la tana dei mostri. La domanda ora è cosa fare al riguardo.

La gola fa un altro paio di curve proseguendo per circa 36 m sul fianco della collina. Le pareti rocciose sul fondo della forra si innalzano per circa 12 m a causa dell'elevazione dei versanti e si avvicinano tra loro, fino a una distanza di quasi 4,5 m. I giganti hanno estirpato un gran numero di alberi e li hanno stesi tra le sommità dei due pendii, per formare una sorta di instabile tetto. Dalla cima della scarpata sembra che siano stati trascinati lì da una qualche valanga, anche se molte delle piante hanno ancora le foglie.

Da qui in poi, ciò che accade dipende interamente dalle

azioni dei PG. Se sono cauti e silenziosi, riusciranno quasi sicuramente a sorprendere i fratelli Roccianera, che stanno riposando nella parte più stretta del canalone. I giganti hanno il fuoco acceso, sul quale sta arrostando uno dei cavalli di Sharelle, e stanno facendo un gioco tradizionale della loro tribù, chiamato "roccia calda", nel quale bisogna prendere una pietra arroventata dal falò e tirarsela l'uno con l'altro cercando di non bruciarsi. Se i personaggi rimangono

silenziosamente in ascolto per qualche tempo, possono sentire ogni tanto echeggiare nella gola delle grida di dolore e fila di imprecazioni.

Questa situazione lascia molto spazio alla creatività dei PG nell'escogitare un piano di attacco. Uno di loro potrebbe arrampicarsi con relativa facilità sopra la forra per osservare la tana dei giganti dall'alto, e un ladro o un ramingo non dovrebbero avere troppi problemi nel muoversi silenziosamente dentro la gola senza essere notati. Alcuni arcieri ben posizionati sulla cima dei dirupi possono creare scompiglio da una posizione di sicurezza (anche se rischiano ancora di essere colpiti dalle pietre scagliate dai giganti) e anche tendere una trappola o un'imboscata all'ingresso del canalone potrebbe essere altrettanto efficace.

Il master può modificare le attuali condizioni di salute dei giganti a seconda della forza del gruppo. Se i PG sono riusciti ad assicurarsi l'aiuto degli elfi e dei centauri (o viceversa), allora bisogna lasciare i mostri al massimo dei punti ferita e presumere che abbiano recuperato dal precedente incontro con i compagni di Sharelle. Se i personaggi sono da soli o di livello troppo basso, i pf dei giganti devono essere ridotti cosicché questo incontro finale

sia sufficientemente difficile senza rivelarsi suicida.

## CONCLUDERE L'AVVENTURA

Presupponendo che i PG vincano la battaglia finale con i giganti, probabilmente esploreranno la tana in cerca del tesoro, ma rimarranno a mani vuote. I mostri sono stati esiliati dal loro clan e possiedono soltanto i loro rozzi indumenti, perché da allora non hanno accumulato nessuna ricchezza. Ovviamente gli abitanti del villaggio saranno entusiasti della sconfitta dei giganti e inviteranno i personaggi a un banchetto in onore degli eroi. Se qualche elfo o centauro ha

accompagnato i PG, se ne andrà immediatamente dopo aver ucciso le creature e non parteciperà alle celebrazioni della vittoria.

Se Sharelle è ancora col gruppo, si unirà al convivio, con grande disappunto delle donne della cittadina, e di nascosto comincerà a valutare eventuali "candidati" per rimpiazzare i suoi schiavi uccisi dai giganti. I PG maschi già vittime dello *charme* sono le sue prime scelte e probabilmente riuscirà a



convincerli a restare con lei invece che proseguire coi compagni d'avventura. Spetterà ai personaggi non ammaliati rompere in qualche modo l'incantesimo o "rapire" con la forza i loro amici, anche se qualsiasi azione apertamente ostile contro la donna volpe causerà non soltanto l'ira dei PG stregati, ma anche quella del 75% della popolazione maschile di Borgo Salice. Quelli sottoposti allo *charme* opporranno resistenza a qualsiasi tentativo di separarli da Sharelle, il che potrebbe portare a interessanti opportunità di gioco di ruolo. Si suggerisce al master di assegnare un considerevole premio in punti esperienza ai giocatori che impersonano adeguatamente i propri personaggi durante questa parte del modulo.

Restano un paio di altre cose da approfondire, se il master lo desidera, a seconda dell'esito dell'avventura. Ci sono ancora 12 elfi che stanno seguendo l'avanguardia della loro banda. Se i PG hanno ucciso alcuni o tutti i membri della prima squadra, questi compagni potrebbero pensare di vendicarsi in qualche modo. Ciò è particolarmente probabile se tra i personaggi e gli eventuali sopravvissuti non c'è mai stato un chiarimento a proposito di quanto accaduto nella foresta. Se Sharelle è ancora viva, gli elfi potrebbero scoprirlo e decidere di eliminarla, magari "liberando" i PG sottoposti allo *charme* che sono ancora con lei. Se è emersa la vera natura della donna volpe e lei è riuscita a scappare, il gruppo potrebbe incontrarla ancora in futuro.

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

**Dentistorti e Alitopesante, i fratelli Roccianera** (giganti delle colline) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 8, pf 50, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d8 (arma gigante) o 3d6 (pietra, gittata massima 60 m), TS G8, Mor 8, PX 560].

**Sharelle, la donna volpe** (volpe mannara mago del 4° livello) [All CM, Mov 54 m (18 m), CA 4, DV 8+1, pf 35, tpcCA0 12, Att 1, Fer 2d6 (morso), TS G8, Mor 8, PX 1.820].

Incantesimi dei maghi (2/2): 1° livello: *dardo incantato, sonno*; 2° livello: *potere illusorio, ragnatela*.

Equipaggiamento: **anello dello scudo mentale**, libro di magia (1° livello: *dardo incantato, individuazione della magia, lettura dei linguaggi, luci danzanti, manipolare il fuoco, sonno, stretta folgorante*; 2° livello: *frantumare, nube maleodorante, oro degli sciocchi, potere illusorio, ragnatela, trappola apparente*).

**Elfi (17)** [All N, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 3, pf 12, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma, TS E3, Mor 8, PX 65].

Equipaggiamento: sono armati con spade corte e archi corti.

**Centauri (5)** [All N, Mov 54 m (18 m), CA 5, DV 4, pf 17, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d6/1d6 (zoccoli), arma, TS G4, Mor 8, PX 80].

Equipaggiamento: sono armati con mezzelance e archi corti.



## NUOVI MOSTRI

### Licantropo

#### *Volpe mannara*

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	8+1
Attacchi:	1 (morso o arma)
Ferite:	2d6 o arma
Tiri salvezza:	G8
Morale:	8
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	1.820

La volpe mannara (o donna volpe) è un elfo femmina affetta dal morbo della licanthropia, che la rende capace di assumere le sembianze di una volpe argentata. Se degli animali a lei affini si trovano nelle vicinanze, può chiamarli in suo aiuto (1d2 esemplari arriveranno in 1d4 round). Non indossa armature, poiché ostacolerebbero il processo di trasformazione.

È individualista, solitaria, egoista, vanitosa ed edonista. Vive isolata ma si circonda di maschi elfi, mezzelfi e umani, che schiavizza per farli diventare suoi servi e compagni. Ce ne sono sempre 1d4+1, almeno uno dei quali è un guerriero di livello 2-5. Nel 30% dei casi, anche uno degli altri può appartenere a qualche classe differente (livello 1-4). La donna volpe non ha altri scopi o desideri che soddisfare la propria vanità. Non ha rapporti con quelle della sua razza, che considera delle rivali, con le normali volpi che reputa bestie insignificanti, né con altri tipi di licanthropi che ritiene rozzi, sgradevoli e non può ammaliare. Tutte le cicatrici che subisce da ferite non mortali scompaiono nel giro di un mese.

La luparia (o un'altra erba anti-licantropo specifica) è una protezione efficace contro i mannari. Se viene a contatto con essa, infatti, la donna volpe deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o fugge via disgustata. Quando viene uccisa, riprende la sua forma di elfo femmina. Gli animali addomesticati, come i cani e i cavalli, a volte percepiscono la presenza dei licanthropi e di conseguenza si agitano o tentano di fuggire.

**Licantropia:** questo morbo viene trasmesso quando la vittima subisce, dai morsi di una donna volpe in forma ibrida, un numero di ferite pari o superiore al 50% del suo totale di punti ferita. Essa diverrà una volpe mannara in 2d6 giorni, ma mostrerà sintomi spiacevoli e i primi segni dell'infezione già molto prima che il morbo arrivi al parossismo e alla trasformazione iniziale.

Solamente le femmine umane, di elfo o mezzelfo diventano volpi mannare. Quelle che non sono interamente di razza elfica, lo diventano nel giro di 1d12+12 mesi, assumendone anche l'aspetto e i tratti caratteristici. I maschi e le donne di altre razze contraggono la malattia, ma muoiono dopo 2d6 giorni anziché diventare licanthropi. Questa particolare forma di licanthropia non può essere ereditata. Le volpi mannare sono sterili e devono adottare o rapire delle bambine, che si trasformano a loro volta in donne volpe al compimento di 1d8+5 anni. C'è una probabilità del 10% che una volpe mannara ne abbia una con sé quando viene incontrata. Chi contrae la licanthropia può essere guarito con un incantesimo *cura malattia*, ma il chierico che lo lancia deve essere almeno di 11° livello.

**Forma di elfo femmina:** è decisamente attraente, ben vestita e dai capelli con ciuffi o striature grigio-argento. Ha tutte le abilità speciali di questa razza, CA 8 e Mov 36 m (12 m). Combatte con le armi e può lanciare incantesimi come un mago di livello compreso tra il 1° e il 4°. Tuttavia, la sua arma più micidiale è la bellezza. Qualsiasi individuo di sesso maschile – umano, umanoide o semiumano – che abbia Saggezza 13 o meno cade automaticamente vittima dell'incantesimo *charme su persone*. Coloro con Sag 14 o più non restano ammaliati, ma giudicano ugualmente molto affascinante la donna volpe.

**Forma animale:** è una comune volpe argentata [CA 2, Mov 72 m (24 m), Att 1 morso, Fer 1d2] che può *passare senza tracce* e ha una probabilità del 90% di nascondersi in mezzo alla vegetazione, tra i cespugli o nell'erba alta. Può comunicare solamente con gli altri animali del suo tipo perché non è capace di parlare i linguaggi degli umanoidi, ed è immune a tutti gli attacchi delle armi normali, ma può essere ferita dagli incantesimi, dall'argento e dalle armi magiche.

**Forma ibrida:** ha l'aspetto di un elfo femmina ricoperta da una pelliccia argentata, con testa e coda di volpe. Le sue statistiche sono quelle elencate nella tabella. Non può lanciare incantesimi, ma è in grado di usare le armi, mantiene le abilità speciali degli elfi ed è immune alle armi normali. Può sia parlare i linguaggi degli umanoidi che comunicare con gli animali del suo tipo.

## NUOVI OGGETTI MAGICI

### Anello dello scudo mentale

Chi indossa questo anello è completamente immune agli incantesimi *paragnosi*, *individuazione della menzogna* e *individuazione dell'allineamento*.

## 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 Gygax.  
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 Gygax.  
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 Gygax.  
Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
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 Gygax.  
Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.  
Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.  
Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.  
Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.  
Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.  
Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.  
Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.  
Lycanthrope is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

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 by Arthur Rackham, public domain.

Some artwork © STEVE ROBERTSON, used with permission.

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

CHDDB5 I Fratelli Roccianera in Esilio, copyright 2021 Chimerae Hobby Group. Author Keven Simmons.

#### 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. 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)